



# RELAZIONE SCIENTIFICA MILANO NO - SLOT

# 2018



Il presente rapporto è stato redatto da:

Roberta Potente

Claudia Luppi

Marco Scalese Urcioli

Luca Bastiani

Elisa Benedetti

Sonia Cerrai

Giuliano Resce

Responsabile scientifico:

Sabrina Molinaro

Il progetto è stato realizzato grazie al contributo di:

Rodolfo Cotichini

Arianna Cutilli

Loredana Fortunato

Lucia Fortunato

Antonella Pardini

Stefanella Pardini

Chiara Sbrana

Rita Taccini

# Indice

1. Disegno dello studio e metodi	
1.1 Lo studio: obiettivi generale e specifici	3
1.2 Lo strumento di rilevazione	3
1.3 Piano di campionamento e reclutamento degli istituti scolastici	5
1.4 Invio, somministrazione e raccolta questionari	6
1.5 Acquisizione, verifica e analisi di affidabilità del database	6
1.6 Analisi dei dati	6
2. Caratteristiche del campione	
2.1 I rispondenti	7
3. Uso di Internet	
3.1 Diffusione, contesti e ambiti di utilizzo	8
3.2 Tipologie di utilizzatori di Internet	10
4. Gaming	
4.1 Prevalenza	12
4.2 Caratteristiche del comportamento di gioco	12
4.3 Profili di giocatore di videogiochi e caratteristiche associate	16
5. Gioco d'azzardo	
5.1 Disponibilità, conoscenze, percezione del rischio, opinioni e credenze	18
5.2 Prevalenze e caratteristiche del comportamento di gioco	22
5.3 Profili di giocatore d'azzardo e caratteristiche del comportamento di gioco	27
5.4 Profili di giocatore d'azzardo e caratteristiche individuali e scio-familiari associate	33
6. Riferimenti bibliografici	42
Appendice: Tabelle	43
Appendice: Il questionario	115

## Capitolo 1

# DISEGNO DELLO STUDIO E METODI

### 1.1 Lo studio: obiettivi generale e specifici

L'obiettivo generale dello studio è stato quello di rilevare la diffusione e le caratteristiche del gioco d'azzardo (*gambling*) e dell'uso di videogames (*gaming*) nella popolazione studentesca di 15-19 anni frequentante gli istituti scolastici secondari di secondo grado presenti nel Comune di Milano, nonché analizzare i profili di giocatori, pattern e setting di gioco.

Gli obiettivi specifici sono stati:

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

### 1.2 Lo strumento di rilevazione

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

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

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

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

- Aspetti socio-anagrafici: genere, età, area di residenza
- Aspetti familiari: lingua prevalentemente parlata in famiglia, composizione familiare, scolarità e stato occupazionale dei genitori, percezione della condizione economica familiare. In tale ambito è stata inserita la scala *Family Affluence Scale - FAS* (Currie et al., 2008) composta di 6 items che, attraverso la rilevazione della presenza di beni comuni, quali auto, computer, camera singola, vacanze, permette di ottenere delle misure di proxy sul benessere economico e sul livello di agiatezza familiare
- Grado di soddisfazione per sé stesso, per i rapporti familiari, amicali e sociali e percezione del supporto e del controllo parentale
- Percezione dell'autoefficacia generale nel processo decisionale per affrontare difficoltà e/o situazioni stressanti: in tale ambito è stata utilizzata la scala *General Self-Efficacy - GSE* (Schwarzer et al., 1995), adattata a livello italiano (Sibilia et al., 1995). Il test si compone di 10 items con quattro opzioni di risposta, che vanno da "In forte disaccordo" a "In forte accordo" - [http://userpage.fu-berlin.de/health/faq\\_gse.pdf](http://userpage.fu-berlin.de/health/faq_gse.pdf)

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

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

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

### Sezione 3 - Uso di Internet

- Tempo mediamente trascorso in Internet in un giorno di scuola/in un giorno non di scuola degli ultimi 30 giorni (arco temporale che definisce il comportamento corrente)
- Uso compulsivo di Internet: tale aspetto è stato rilevato utilizzando il test di screening *Compulsive Internet Use Scale - CIUS* (Meerkerk et al., 2009) composto di 14 items. Il punteggio, ottenuto sulla base delle risposte fornite ad ogni item utilizzando una scala di Likert a 5 punti (da "Mai" a "Molto spesso"), delinea due tipologie di utilizzatore: "non compulsivo" e "compulsivo".

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

- Frequenza di gioco nella vita, nei 12 mesi precedenti lo svolgimento dello studio e negli ultimi 30 giorni
- Setting di gioco: tipologie di gioco praticate negli ultimi 12 mesi, strumenti utilizzati (per gioco on line: smartphone, computer, TV, console), luoghi di gioco, account utilizzati (per gioco on line: proprio, dei genitori, fratelli, altri maggiorenni), tempo trascorso
- Età di iniziazione al gioco
- Conoscenza e rispetto della normativa sul gioco d'azzardo
- Percezione del rischio e credenze
- Atteggiamenti e opinioni sul gioco d'azzardo: tale ambito è stato analizzato attraverso la scala *8-item Attitudes Towards Gambling Scale - ATGS-8* (Orford et al., 2007). Lo strumento, composta di 8 items, utilizza una scala di risposta a 5 punti, da "Fortemente in disaccordo" a "Fortemente in accordo" e, sulla base del punteggio totale ottenuto, delinea un atteggiamento verso il gioco tendenzialmente "Neutro", "Favorevole" o "Sfavorevole" verso il gioco
- Grado di problematicità del comportamento di gioco: è stata utilizzata la versione specificatamente rivolta agli adolescenti del test *South Oaks Gambling Screen - Revised for Adolescent - SOGS-RA* (Winters et al., 1993; Poulin 2003), validata a livello nazionale (Colasante et al., 2013). Il test di screening, che fa riferimento al gioco praticato nell'ultimo anno, si compone di 12 items riguardanti il senso di colpa, perdita di controllo, la spinta a cercare di recuperare il denaro perso, gli effetti sulla salute, perdita di giorni a scuola a causa del gioco, problemi finanziari ecc. Per uno degli item del test la scala di risposta è a 4 punti da "Mai" a "Sempre", mentre i restanti 11 items sono a risposta dicotomica ("No", "Sì"). Il punteggio finale, che risulta compreso tra 0 e 12, delinea tre livelli di problematicità del comportamento di gioco: un punteggio inferiore o uguale a 1 indica un gioco "non problematico", cosiddetto "sociale", un punteggio compreso tra 2 e 3 indica un comportamento "a rischio", mentre un punteggio uguale o superiore a 4 "problematico"
- Disponibilità e accessibilità all'offerta di gioco (per gioco on-site: distanza media dai luoghi di gioco e offerta di gioco)
- Esposizione ai messaggi pubblicitari: in tale ambito sono stati inseriti 6 items tendenti a valutare quanto spesso, negli ultimi 12 mesi, i rispondenti avevano visto/sentito messaggi pubblicitari alla TV, in radio, su Internet, sui giornali/riviste e/o su manifesti pubblicitari. Le risposte vengono fornite su una scala a 5 punti che vanno da "Mai" a "3 o più giorni alla settimana"
- Impatto della pubblicità sul comportamento di gioco: per lo studio di tale ambito è stato utilizzato il test di screening *Impact of Gambling Advertising Questionnaire - IGAQ* (Hanss et al., 2015), composto di 9 items volti a valutare l'impatto dei messaggi pubblicitari su tre dimensioni correlate al gioco: coinvolgimento, conoscenze e consapevolezza. La scala di risposta è a 4 punti che vanno da "Fortemente in disaccordo" a "Fortemente in accordo"
- Spesa sostenuta per giocare e bilancio economico (attivo/passivo)
- Contiguità: avere amici/genitori/fratelli/familiare che giocano e percezione di un loro eventuale gioco eccessivo

### Sezione 5 - Videogiochi (Gaming)

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

## Sezione 6 - Comportamenti a rischio

- Frequenza di consumo di sostanze legali (sigarette, alcol ed energy drink) nella vita, nei 12 mesi precedenti lo svolgimento dello studio e negli ultimi 30 giorni e gli eccessi alcolici (binge drinking, ubriacature)
- Frequenza di consumo di sostanze psicoattive illegali (cannabis, cannabis sintetica, cocaina e/o crack, eroina, stimolanti, allucinogeni, NPS, psicofarmaci senza prescrizione medica, painkillers) nella vita, nei 12 mesi precedenti lo svolgimento dello studio e negli ultimi 30 giorni
- Consumo problematico di cannabis: è stato rilevato utilizzando il test di screening *CAST (Cannabis Abuse Screening Test)*, un test d'autovalutazione rispetto al proprio consumo di cannabis (Legleye et al., 2007), validato a livello nazionale (Bastiani et al., 2013). Lo strumento, composto da 6 items che indagano il comportamento d'uso o eventuali esperienze problematiche vissute a causa dell'utilizzo della sostanza, misura la frequenza di determinati eventi nei dodici mesi precedenti all'intervista con una scala di risposta di Likert a 5 punti (da "Mai" a "Molto spesso"). Il punteggio previsto dalla versione italiana (*CAST-MCA*) risulta compreso tra 0 e 24 e un punteggio uguale o superiore a 7 indica un "Consumo problematico di cannabis".

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

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

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

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

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

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

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

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

### 1.4 Invio, somministrazione e raccolta questionari

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

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

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

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

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

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

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

## 1.6 Analisi dei dati

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

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

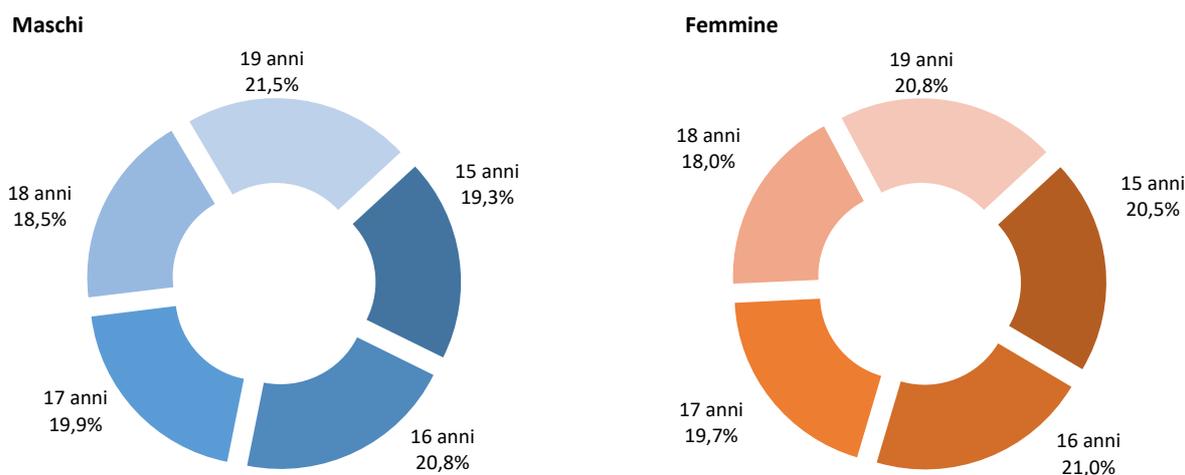
## Capitolo 2

### CARATTERISTICHE DEL CAMPIONE

#### 2.1 I rispondenti

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

Figura 2.1: Distribuzione percentuale dei rispondenti per genere ed età



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

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

Rispetto alla gestione del tempo libero, gli studenti di genere maschile e i minorenni si distinguono per giocare più frequentemente durante la settimana al computer/videogiochi e per praticare regolarmente attività sportive, mentre le quote più elevate di chi esce la sera una o più volte durante la settimana si riscontrano tra gli studenti maggiorenni e i maschi (Appendice: Tab.4-10).

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

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

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

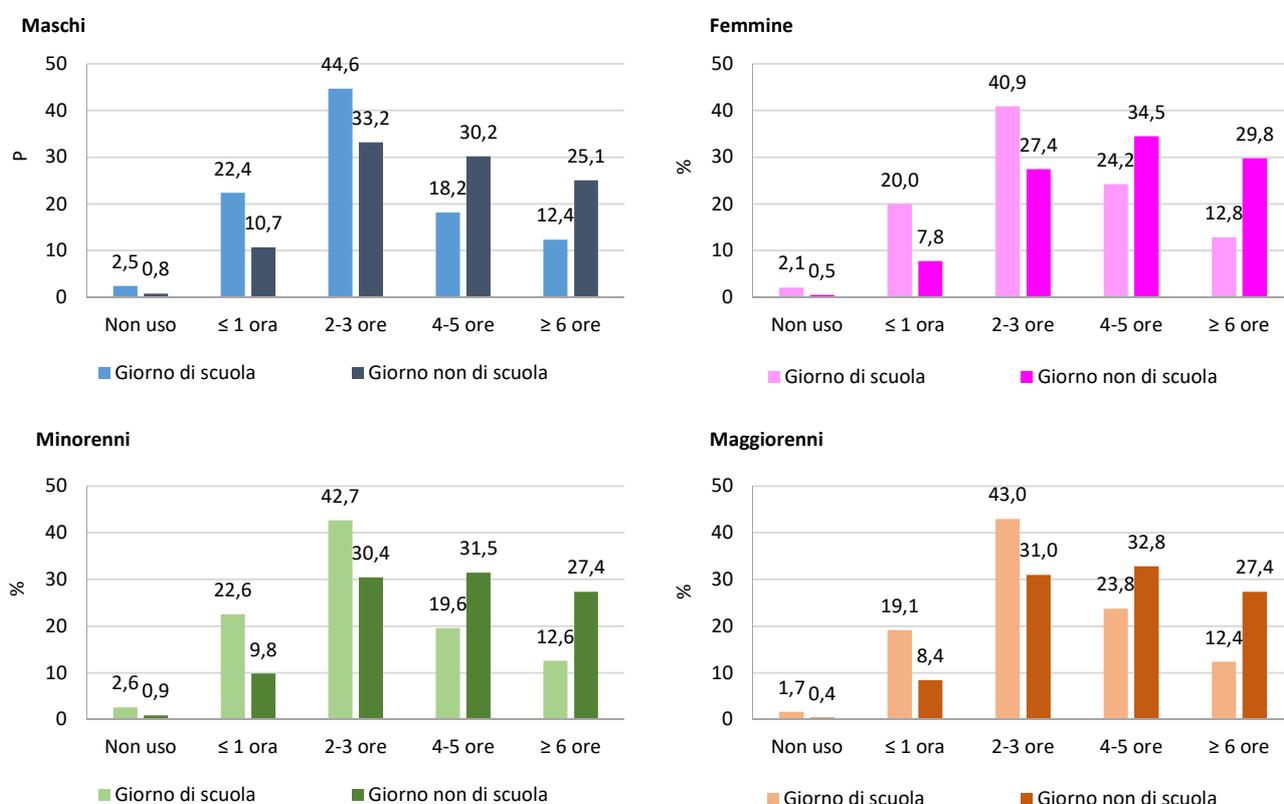
## Capitolo 3

# USO DI INTERNET

### 3.1 Diffusione, contesti e ambiti di utilizzo

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

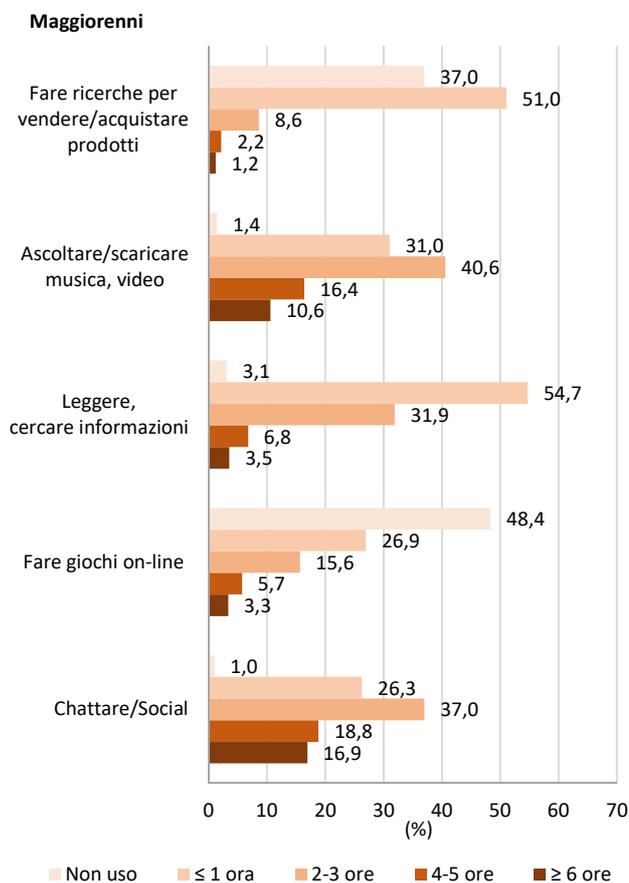
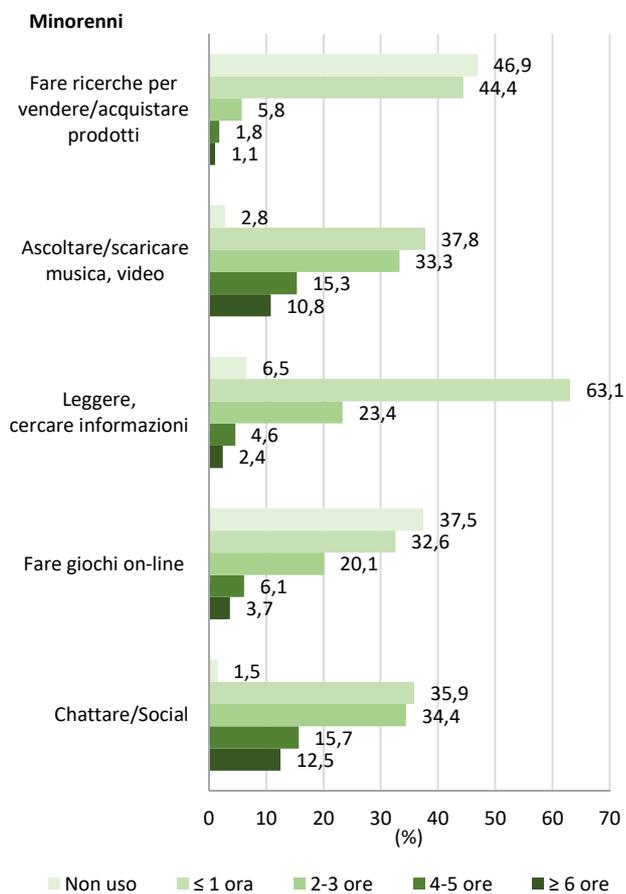
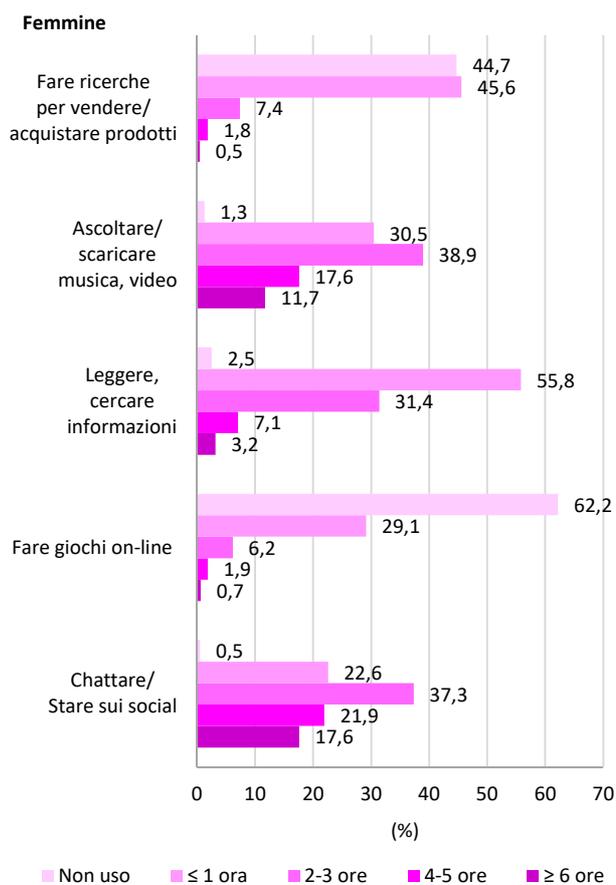
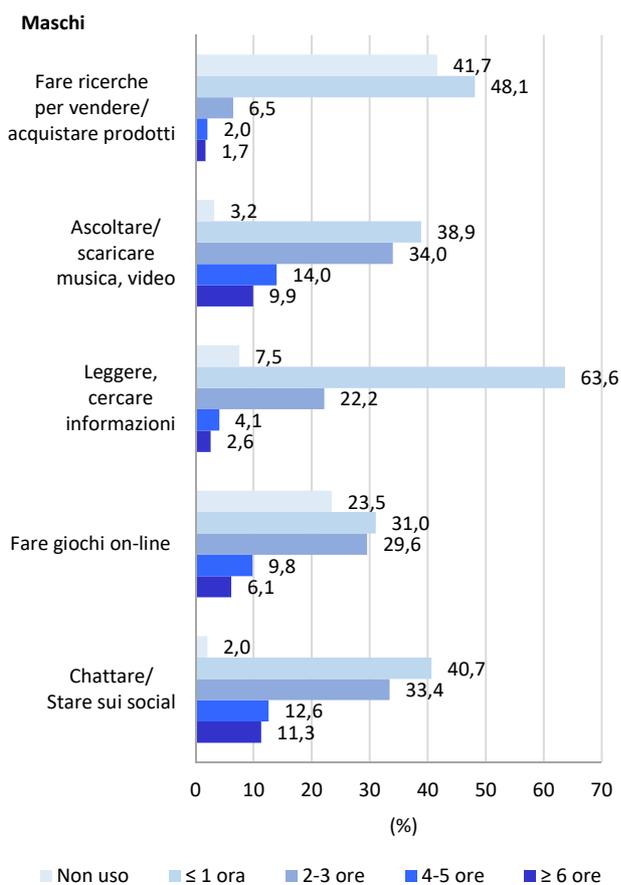
**Figura 3.1: Distribuzione percentuale degli studenti per genere e classe di età secondo le ore quotidiane mediamente trascorse in Internet**



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

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

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

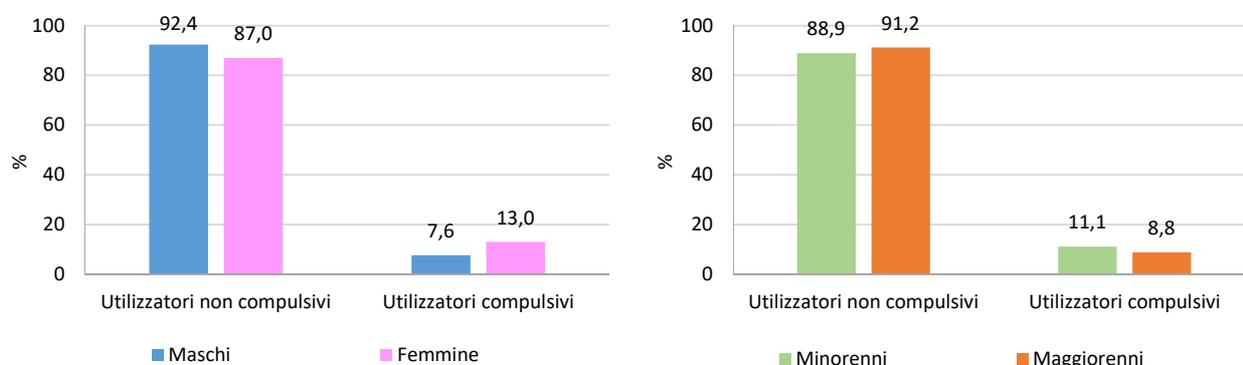


Elaborazione IFC-CNR su dati studio "Milano No-Slot"

### 3.2 Tipologie di utilizzatori di Internet

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

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



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

Il 52% degli utilizzatori compulsivi utilizza quotidianamente Internet per 6 ore o più per fare una o più attività (chattare/stare sui social, giocare, leggere/cercare informazioni, ascoltare/scaricare musica, video, ecc.), quota che risulta superiore a quella degli utilizzatori non compulsivi (18,5%), così come quelle degli utilizzatori compulsivi che non fanno parte di associazione o che non frequentano i CAG e che hanno genitori che non monitorano le loro attività serali (con chi escono e dove vanno la sera) (Tab.3.1).

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

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

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

Escludendo coloro che hanno riferito di “non poter rispondere alla domanda”, quote superiori di utilizzatori compulsivi di Internet si rilevano tra coloro che si sentono insoddisfatti del rapporto con i genitori e/o con gli amici, con sé stessi, della propria salute e/o della condizione economica familiare (Tab.3.2).

**Tabella 3.2: Distribuzione percentuale degli studenti utilizzatori non compulsivi e compulsivi di Internet secondo caratteristiche individuali**

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

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

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

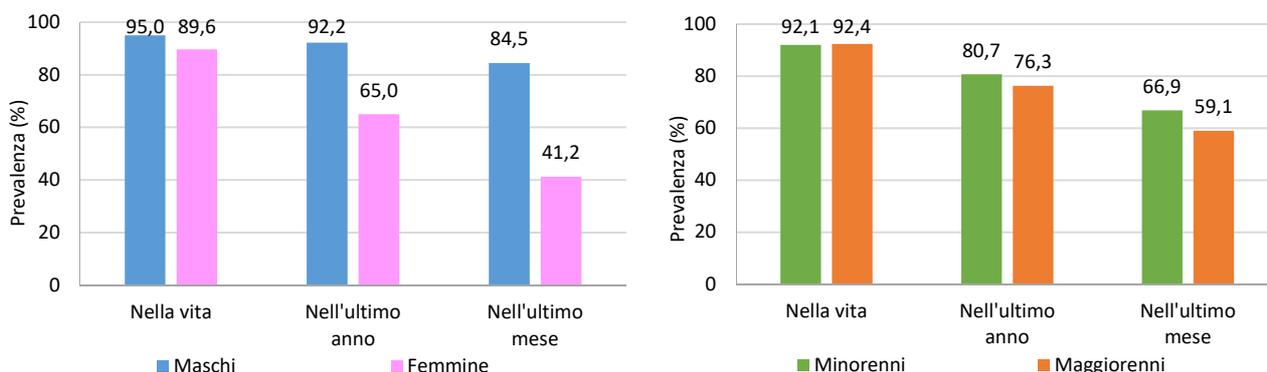
## Capitolo 4

# GAMING

### 4.1 Prevalenza

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

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

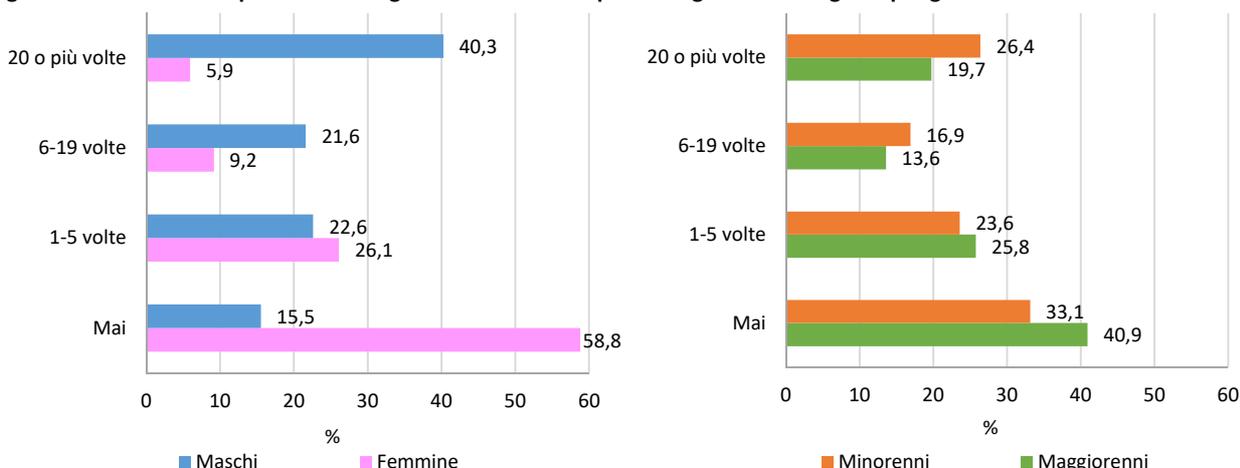


Elaborazione IFC-CNR su dati studio "Milano No-Slot"

### 4.2 Caratteristiche del comportamento di gioco

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

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

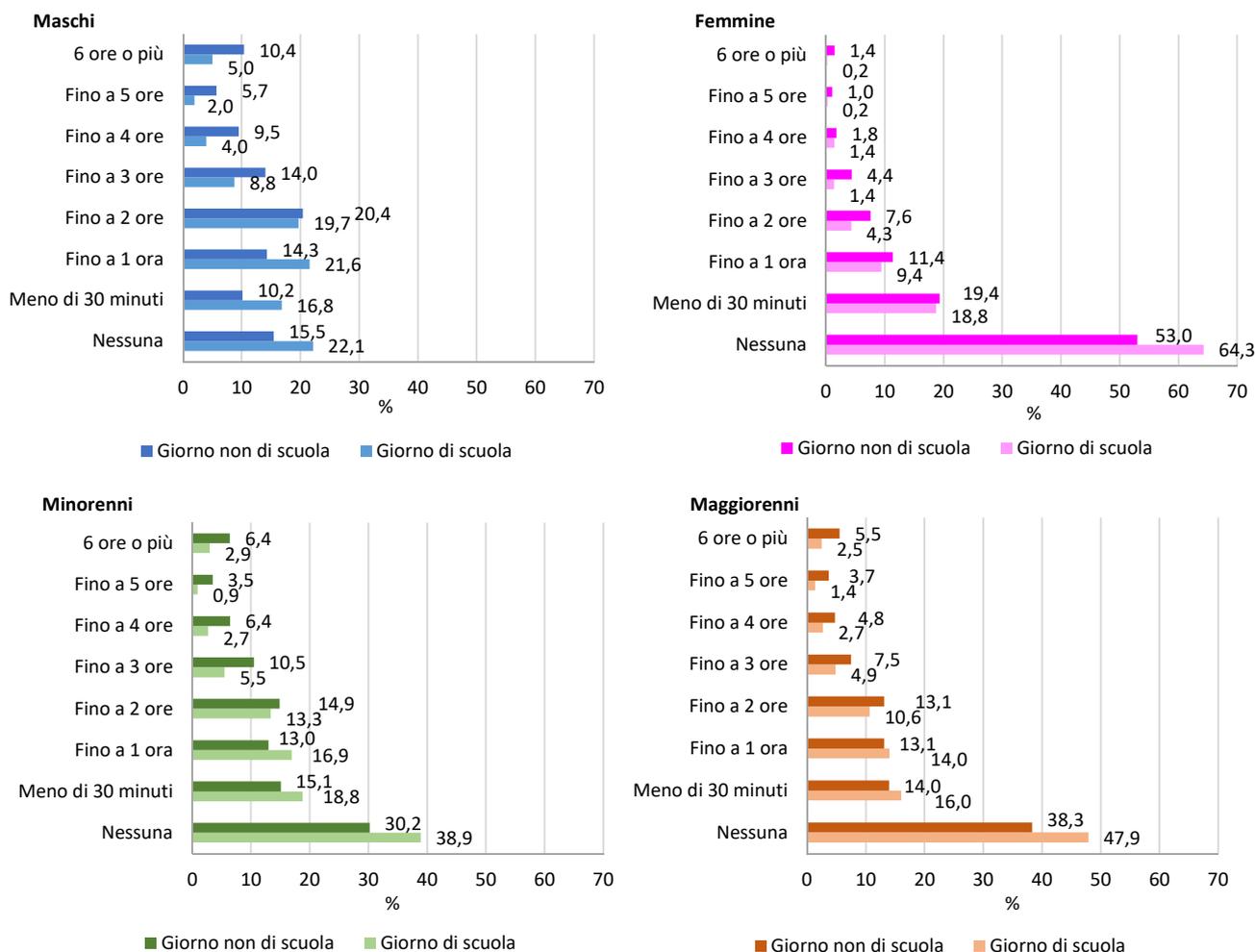


Elaborazione IFC-CNR su dati studio "Milano No-Slot"

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

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

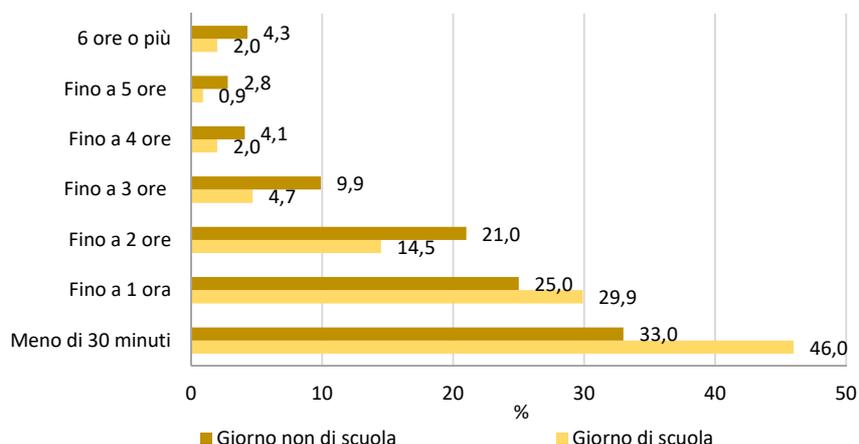
**Figura 4.3: Distribuzione percentuale degli studenti per genere e classe di età secondo le ore quotidiane trascorse ai videogiochi**



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

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

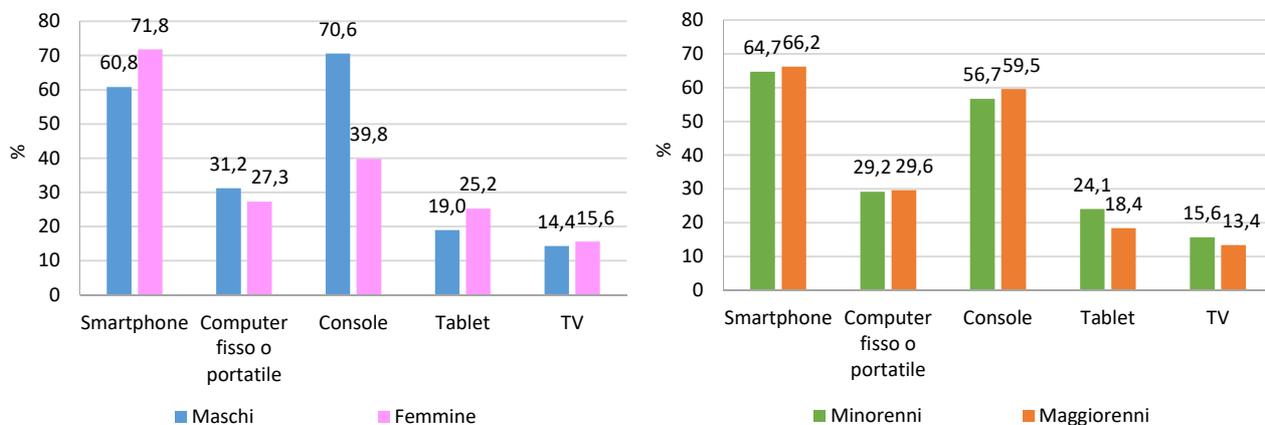
**Figura 4.4: Distribuzione percentuale degli studenti secondo la durata media di sessioni di gioco, senza interruzioni, nei giorni di scuola e non di scuola**



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

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

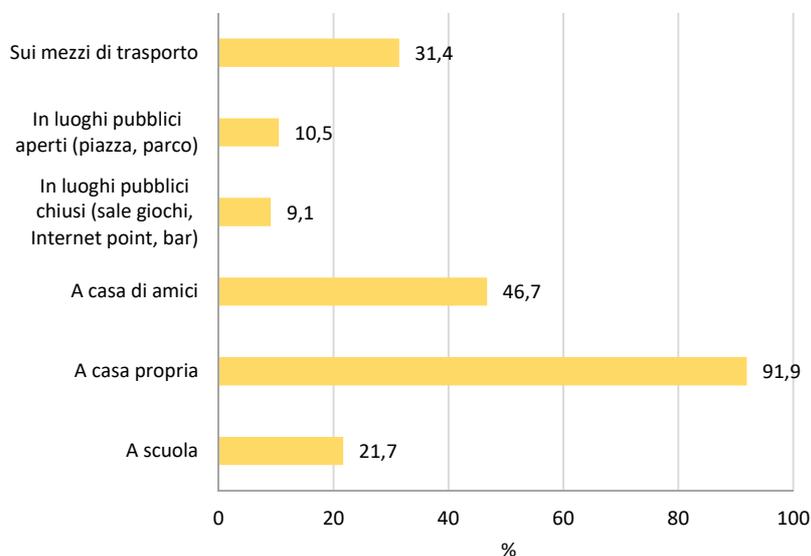
**Figura 4.5: Percentuali di studenti che hanno giocato ai videogiochi secondo i device utilizzati**



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

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

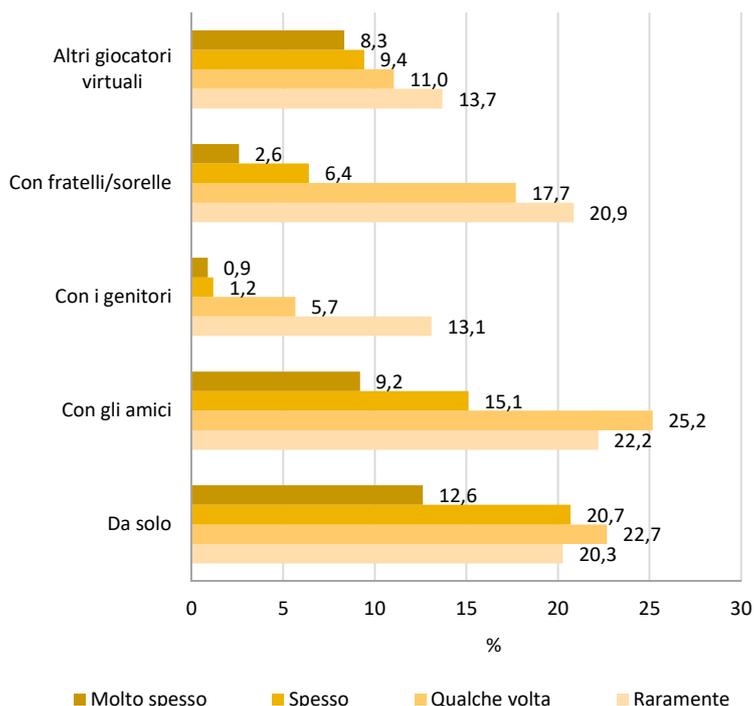
**Figura 4.6: Percentuali di studenti che hanno giocato ai videogame secondo i luoghi frequentati**



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

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

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

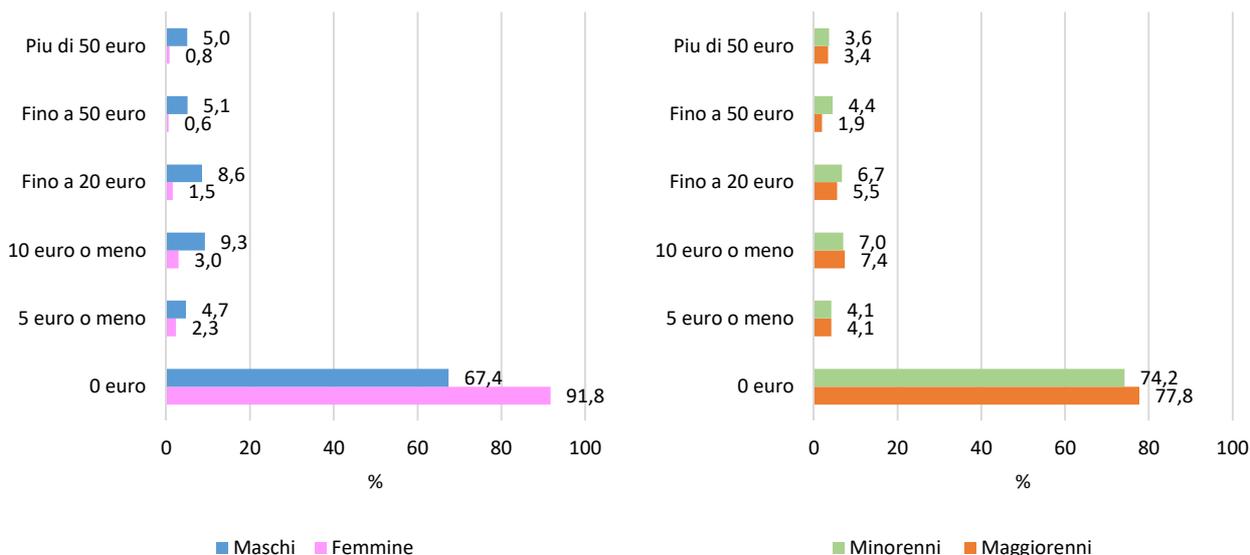


La percentuale mancante al raggiungimento del 100% corrisponde all'opzione di risposta "Mai"

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

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

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

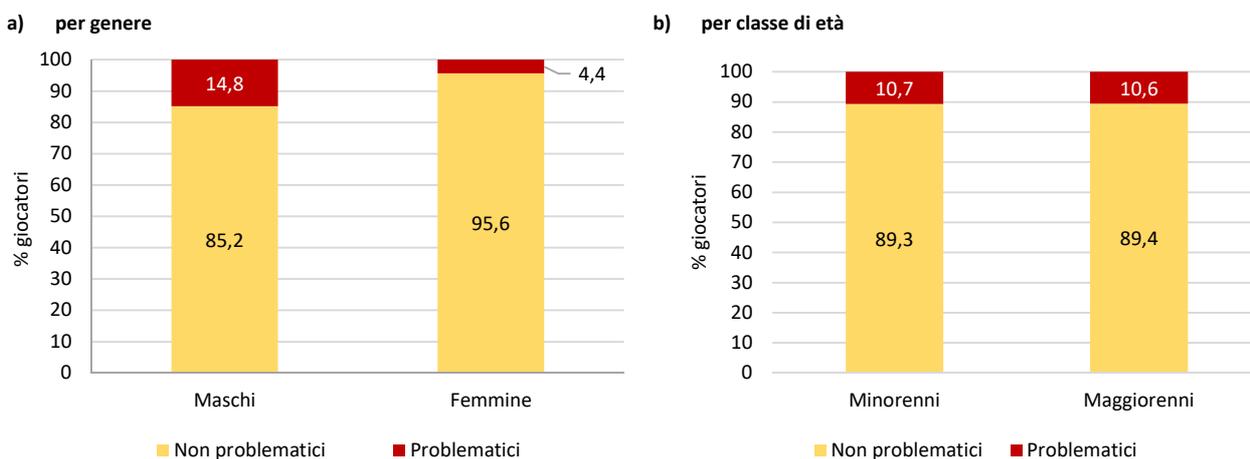


Elaborazione IFC-CNR su dati studio "Milano No-Slot"

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

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

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



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

## Capitolo 5

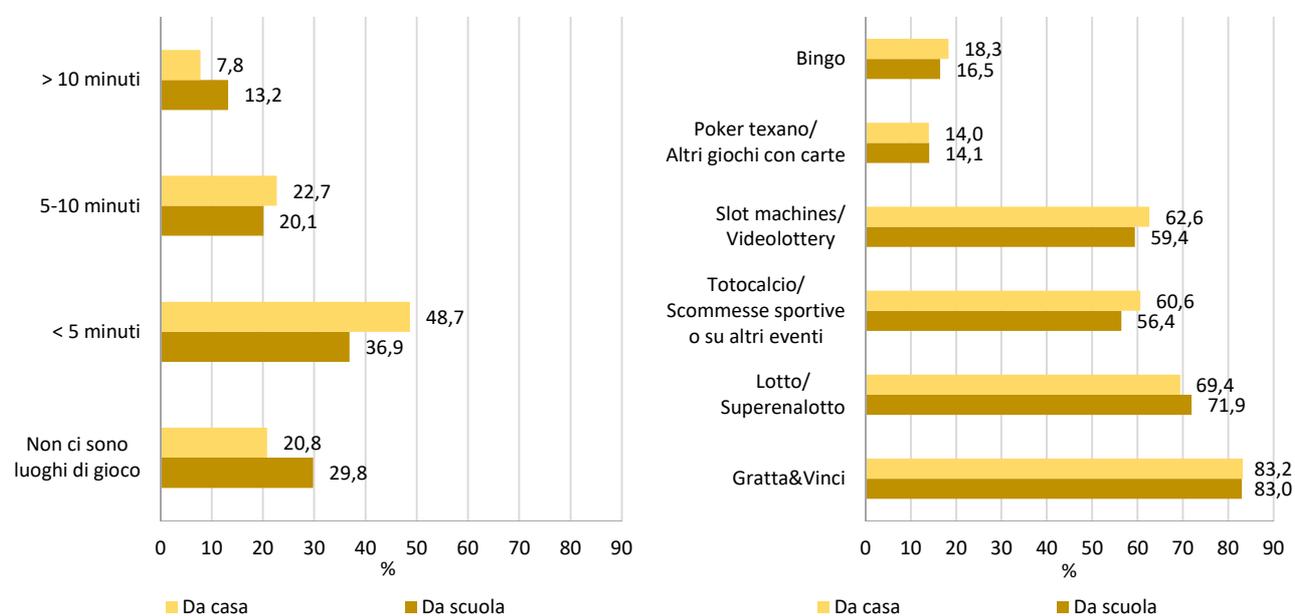
### GIOCO D'AZZARDO

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

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

In entrambi i casi, nei luoghi di gioco raggiungibili a piedi sono le lotterie istantanee (Gratta&Vinci/Win for Life) a essere maggiormente disponibili, seguite da Lotto/Superenalotto, slot machine/videolottery (VLT) e Totocalcio/scommesse (sportive, su altri eventi, ecc.) (Fig.5.1; Appendice: Tab.68-69).

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

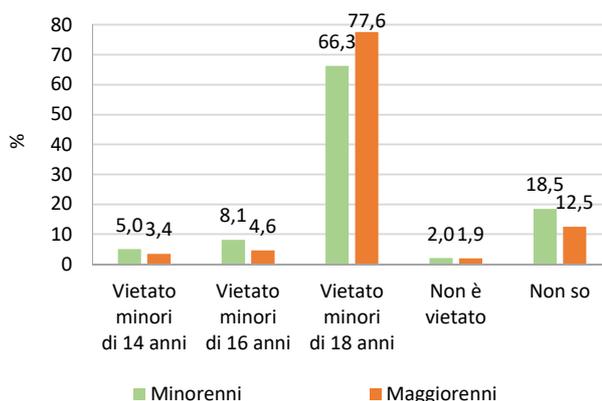
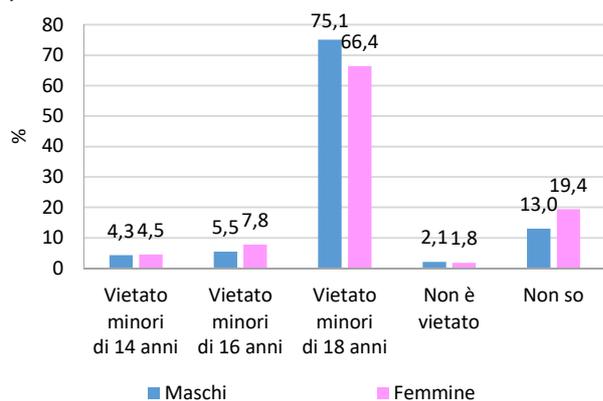


Elaborazione IFC-CNR su dati studio "Milano No-Slot"

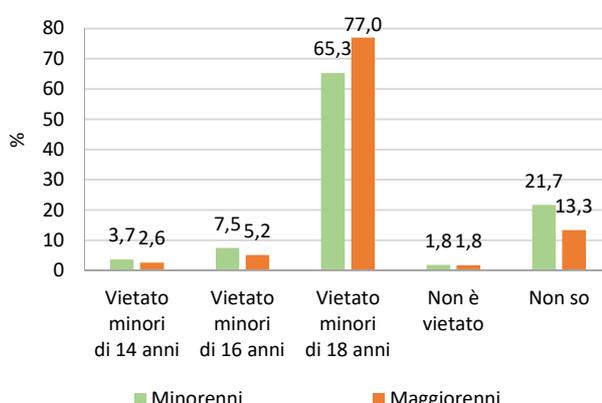
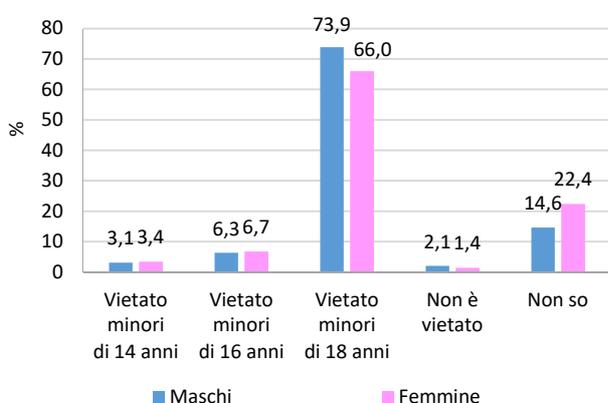
Per il 70% circa degli studenti il gioco d'azzardo, sia on-line sia on site, è "vietato ai minori di 18 anni", in particolare per i maschi e per gli studenti maggiorenni; il 7% e il 4% ritengono sia vietato rispettivamente ai minori di 16 e di 14 anni e per il 2% "non è vietato". Sono il 16% e 18% circa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

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

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



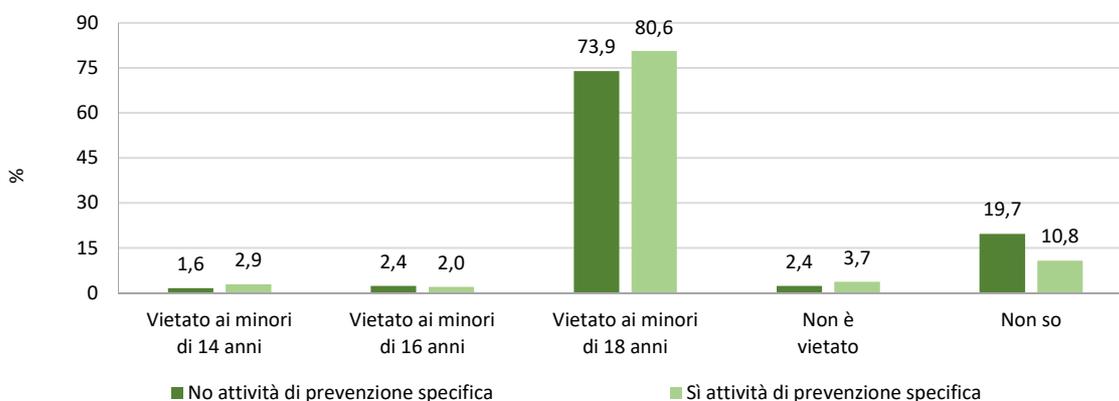
**b) Gioco d'azzardo on-site**



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

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

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

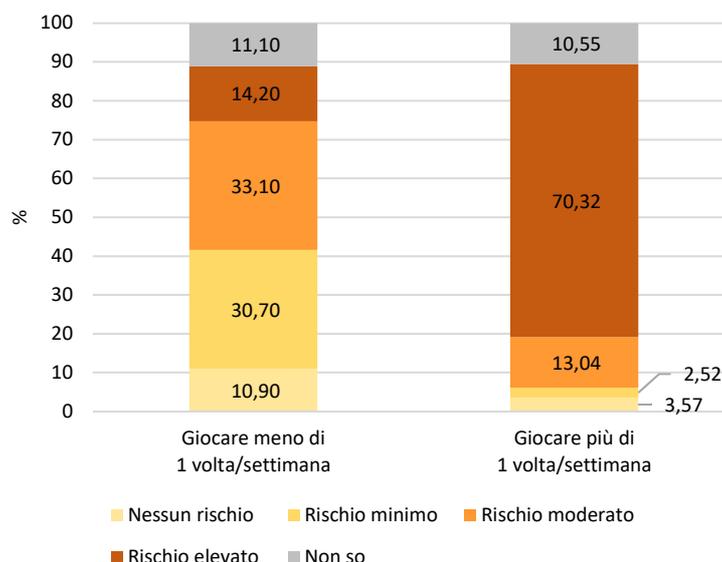


Elaborazione IFC-CNR su dati studio "Milano No-Slot"

La maggior parte degli studenti (oltre l'80%) è a conoscenza che le slot machine/VLT sono vietate ai minori di 18 anni così come il poker texano e altri giochi con le carte; percentuale che raggiunge il 70%, e in misura inferiore tra le femmine, se si fa riferimento a Lotto/Superenalotto, Totocalcio/scommesse (sia sportive sia su altri eventi) e lotterie istantanee (Appendice: Tab.74).

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

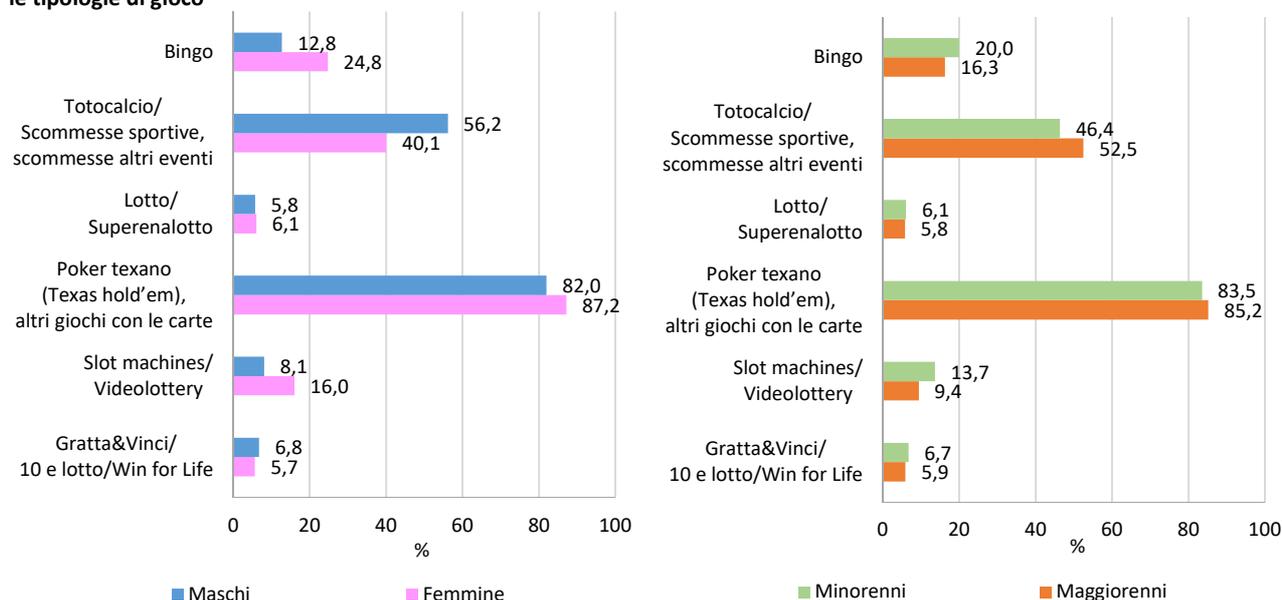
**Figura 5.4: Distribuzione percentuale degli studenti secondo il grado di rischio percepito per il gioco d'azzardo**



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

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

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



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

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

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

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

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

Il 52% degli studenti riferisce che nell'ultimo anno ha visto/sentito spot pubblicitari sul gioco d'azzardo mediamente 3 o più giorni alla settimana, in particolare i maschi e gli studenti maggiorenni (Tab.5.2). I messaggi pubblicitari sono stati visti soprattutto on-line (40%), alla televisione (31%) e sui social media (23,7%) (Appendice: Tab.83-88).

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Il 59% e il 64% degli studenti ritiene che rispettivamente il padre e la madre non permetterebbero di giocare d'azzardo qualora venissero a sapere di questo comportamento da parte dei figli, soprattutto le studentesse e gli studenti minorenni. Il 25% degli studenti ritiene che il proprio padre sconsiglierebbe di giocare, così come il 23% lo riferisce alla propria madre, soprattutto i maschi e i maggiorenni. Gli studenti che ritengono che i propri genitori, sia padre sia madre, possano approvare il comportamento di gioco sono l'1% (Tab.5.5).

**Tabella 5.5: Distribuzione percentuale degli studenti che riferiscono le reazioni dei propri genitori se venissero a sapere che il/la figlio/a gioca d'azzardo per genere e classe di età**

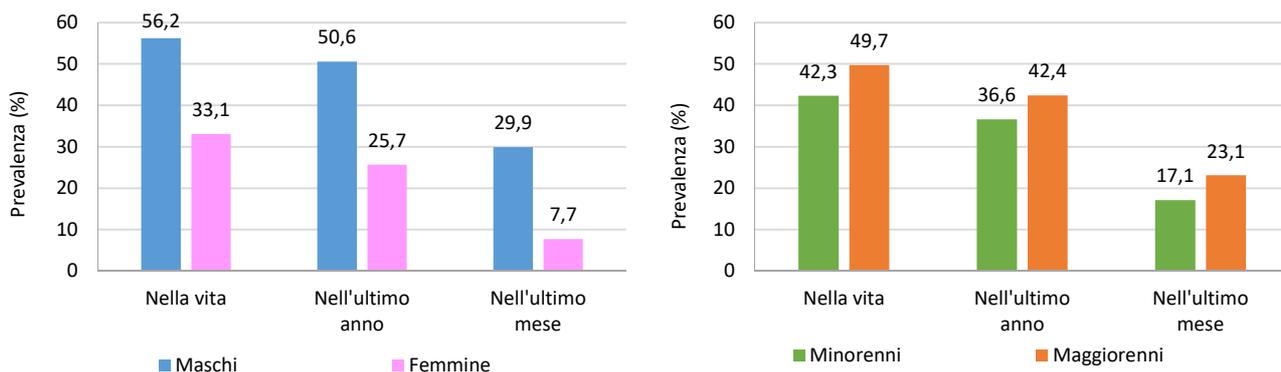
		Genere (%)		Classe di età (%)		TOTALE (%)
		Maschi	Femmine	Minorenni	Maggiorenni	
PADRE	Non lo permetterebbe	50,9	68,0	64,1	51,2	59,1
	Lo sconsiglierebbe	28,5	20,5	20,5	31,3	24,7
	Sarebbe indifferente	8,8	2,5	4,8	7,3	5,8
	Lo approverebbe	1,9	1,0	1,4	1,5	1,4
	Non so	9,9	8,1	9,2	8,6	9,0
MADRE	Non lo permetterebbe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

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

## 5.2 Prevalenze e caratteristiche del comportamento di gioco

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

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

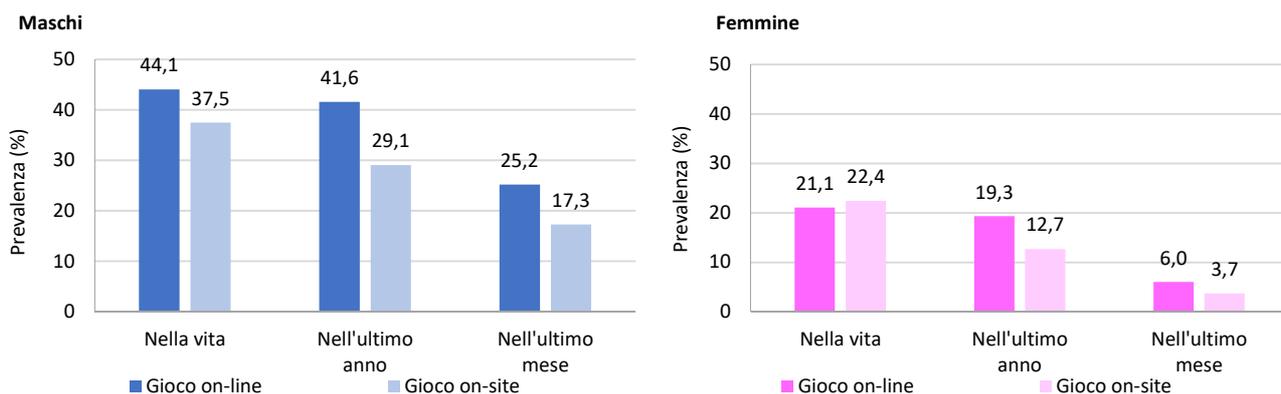


Elaborazione IFC-CNR su dati studio "Milano No-Slot"

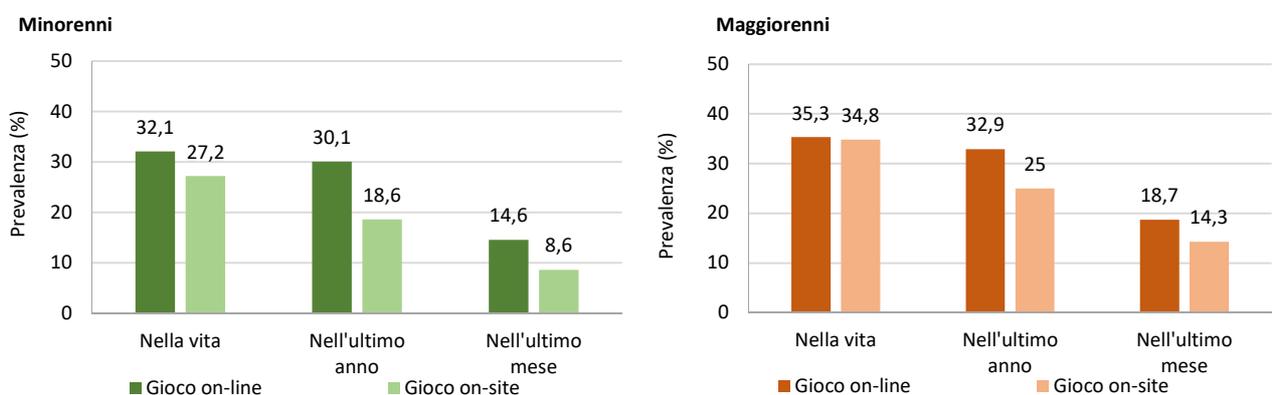
La quota di studenti che riferisce di aver giocato d'azzardo on-line (Appendice: Tab.25-28) è superiore a quella dei giocatori on-site (presso luoghi fisici) (Appendice: Tab.43-46). In entrambe le modalità di gioco (on-line e on-site), le prevalenze maschili risultano statisticamente superiori a quelle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

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

a) per genere



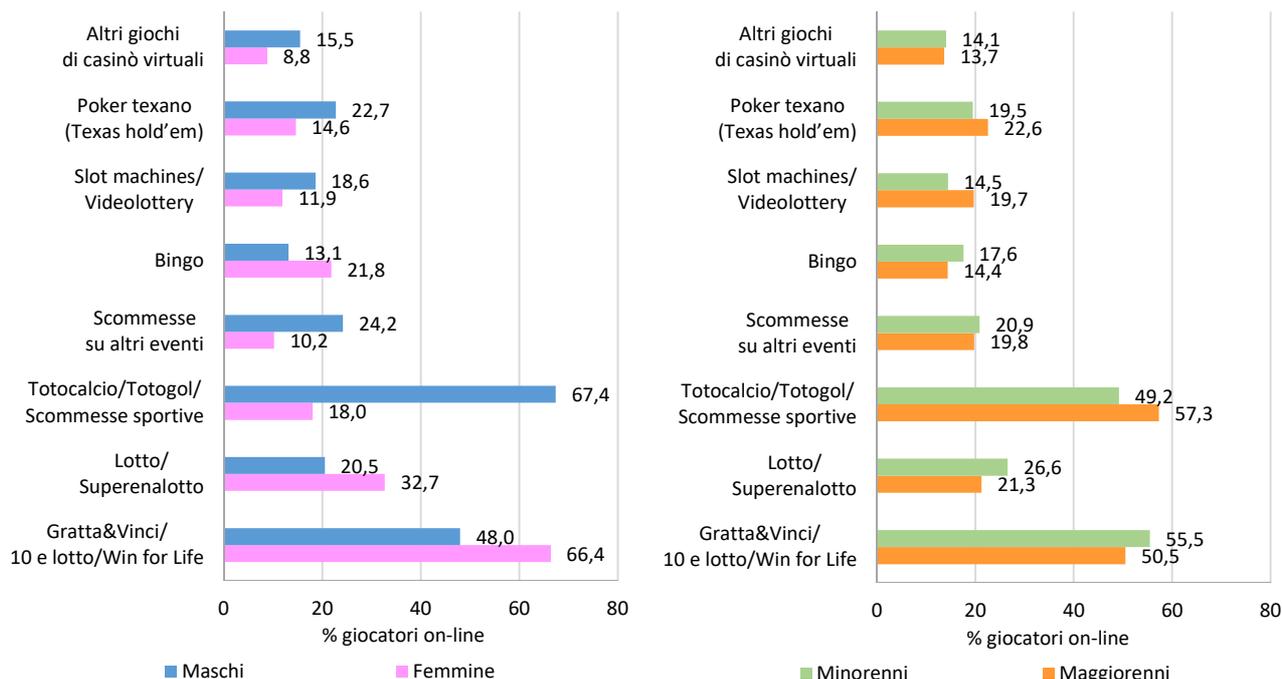
b) per classe di età



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

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

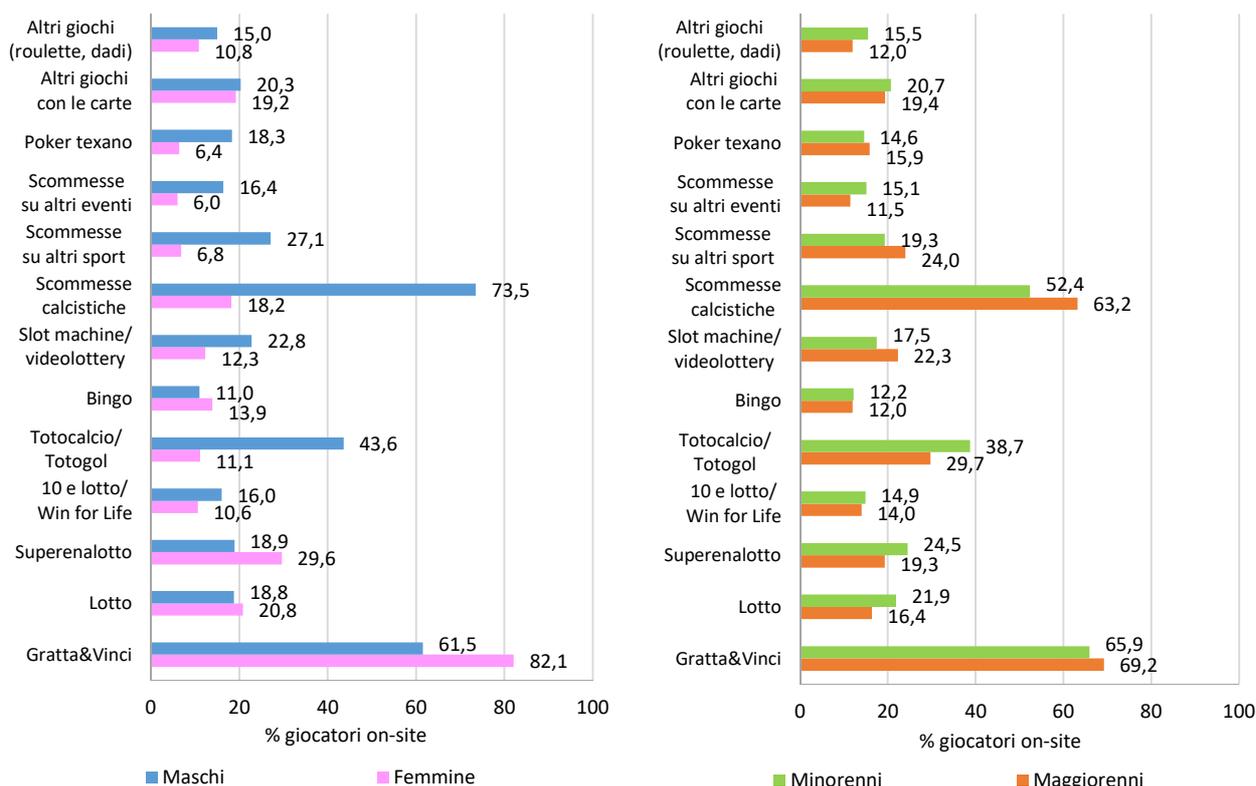
**Figura 5.8: Percentuali per genere e classe d'età degli studenti che hanno giocato d'azzardo on-line nell'ultimo anno secondo le tipologie di gioco praticate**



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

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

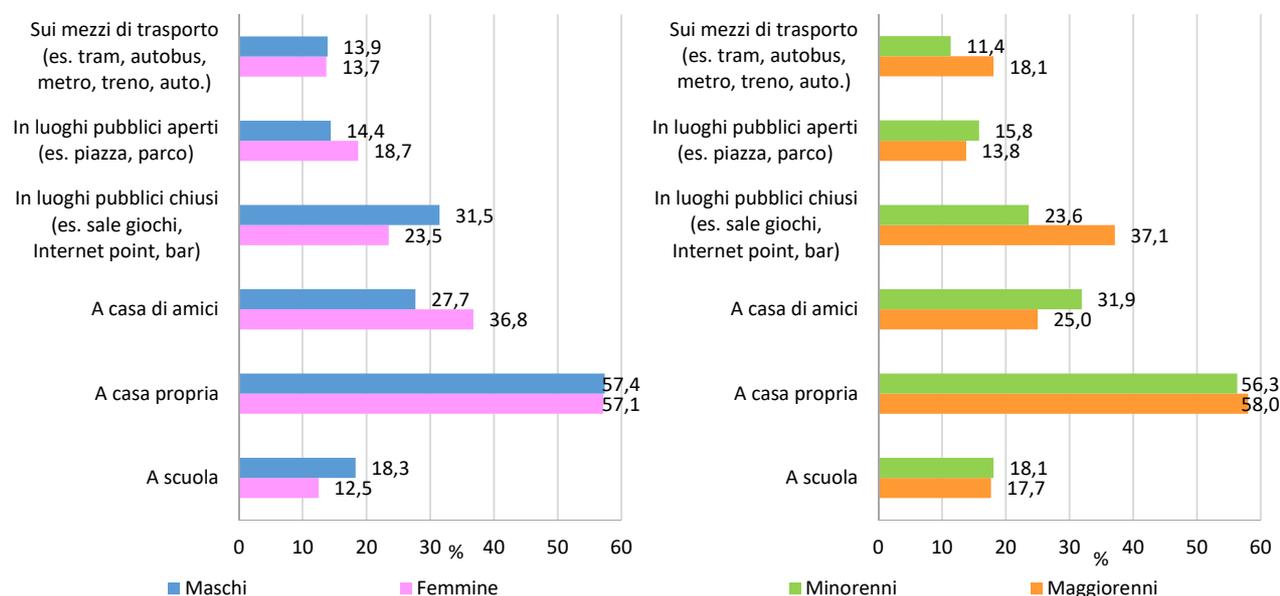
**Figura 5.9: Percentuali per genere e classe d'età degli studenti che hanno giocato d'azzardo on-site nell'ultimo anno secondo le tipologie di gioco praticate**



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

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

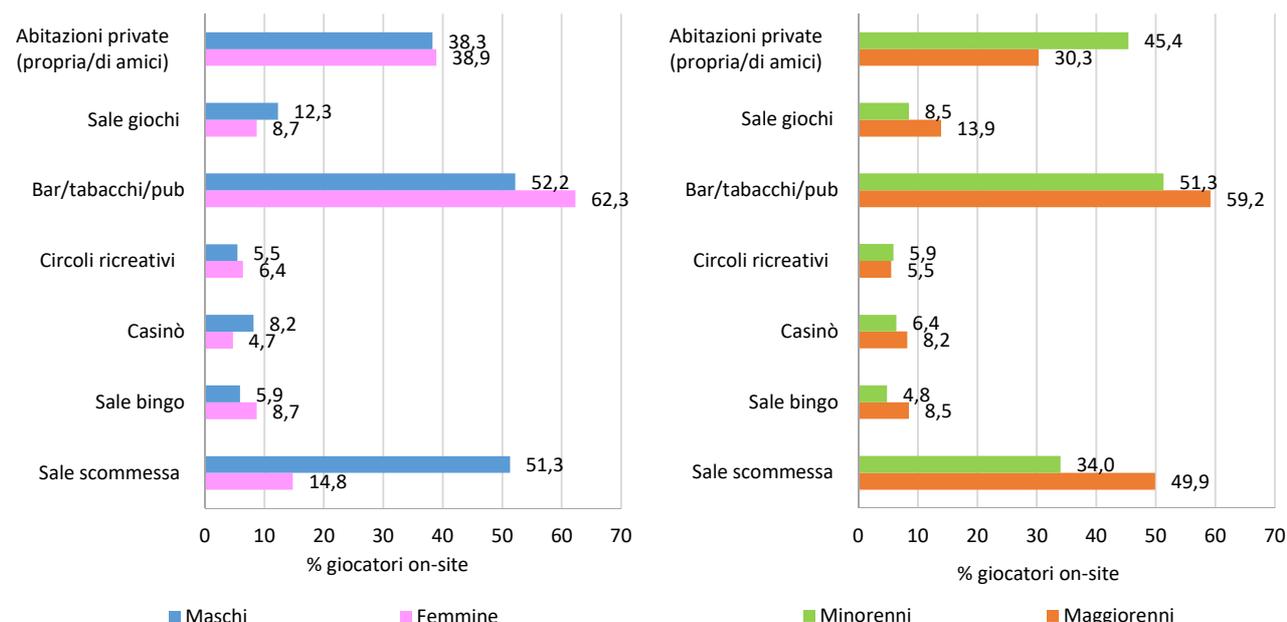
**Figura 5.10: Percentuali per genere e classe d'età di studenti che hanno giocato d'azzardo on-line nell'ultimo anno secondo i luoghi frequentati**



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

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

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

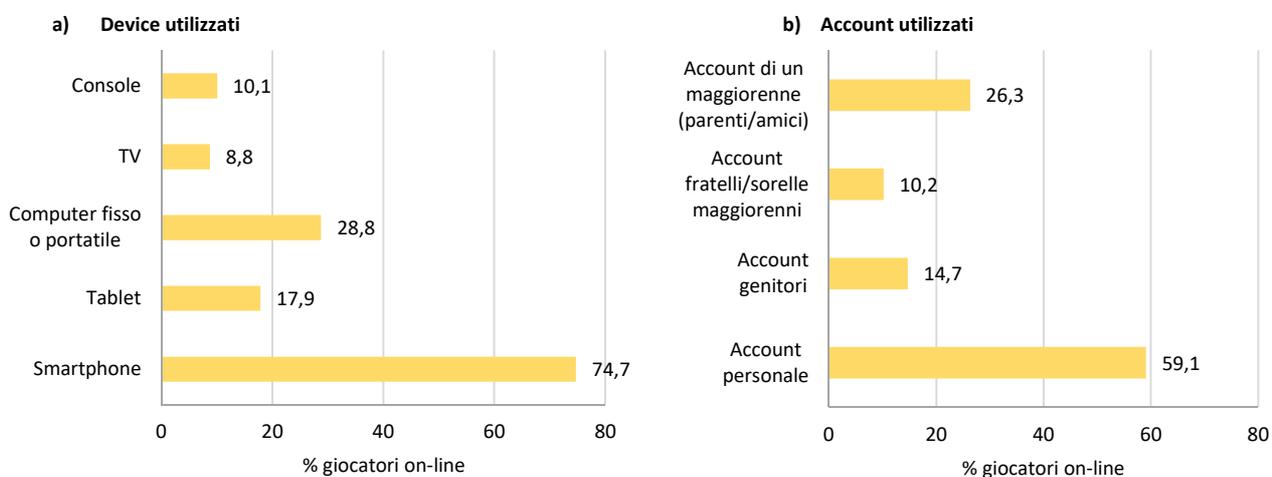


Elaborazione IFC-CNR su dati studio "Milano No-Slot"

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

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

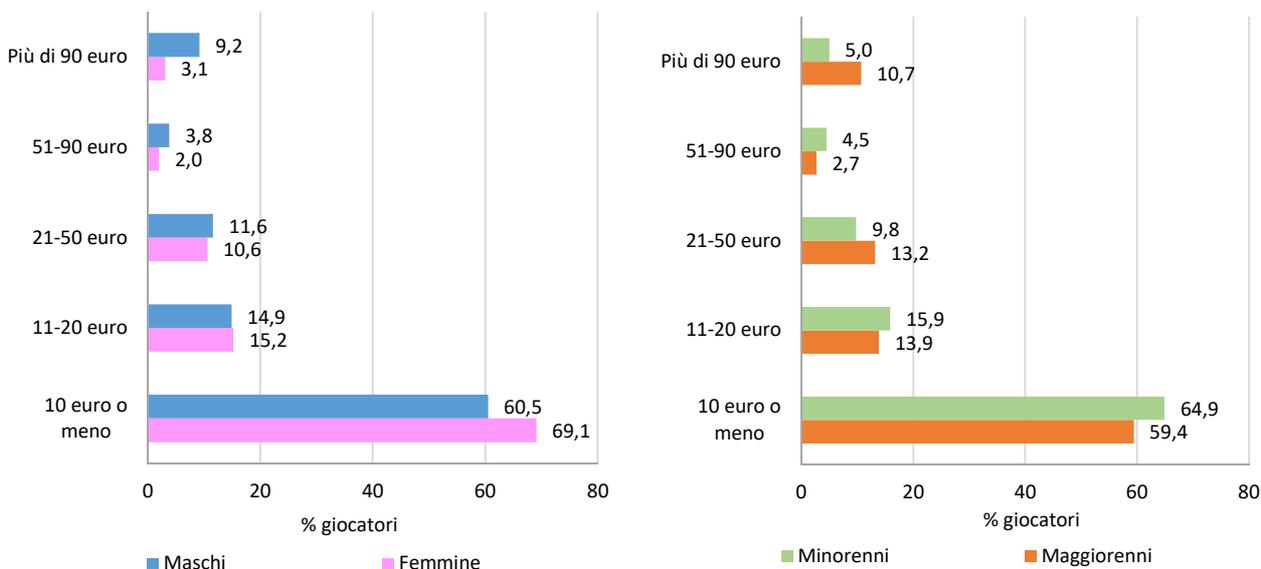
**Figura 5.12: Percentuali di studenti che hanno giocato d'azzardo on-line nell'ultimo anno secondo i device e gli account utilizzati per giocare**



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

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

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

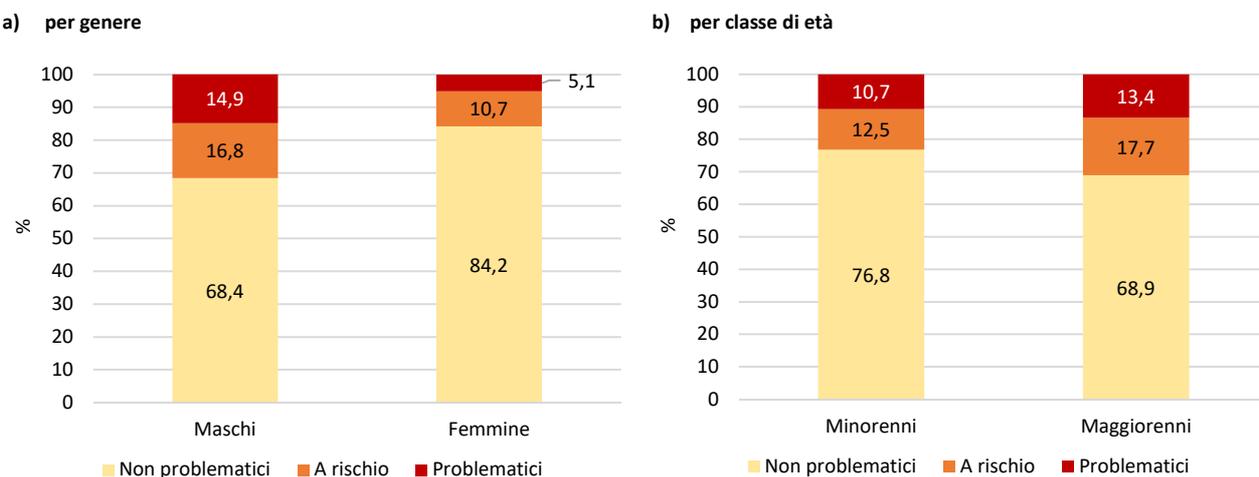


Elaborazione IFC-CNR su dati studio "Milano No-Slot"

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

Sulla base delle risposte fornite al test di screening Sogs-Ra dagli studenti che hanno giocato d'azzardo durante l'anno, (si veda Cap.1), si rileva che quasi 3 giocatori su 4 sono definibili "giocatori non problematici" (73,3%), il 14,8% sono "a rischio" e il restante 11,9% "problematici". Le percentuali superiori di giocatori a rischio e problematici si rilevano tra gli studenti di genere maschile, mentre tra i maggiorenni risultano significativamente superiori quelle riferite ai giocatori a rischio (Fig.5.14; Appendice: Tab.92).

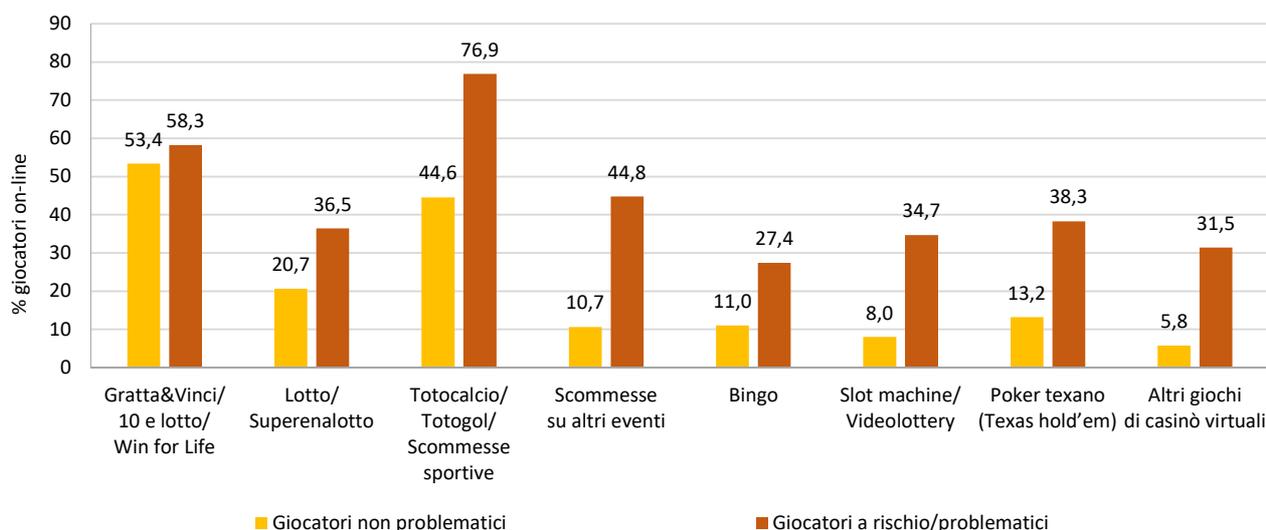
**Figura 5.14: Distribuzione percentuale per genere e classe di età dei profili di giocatore tra coloro che hanno giocato d'azzardo nell'ultimo anno**



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

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

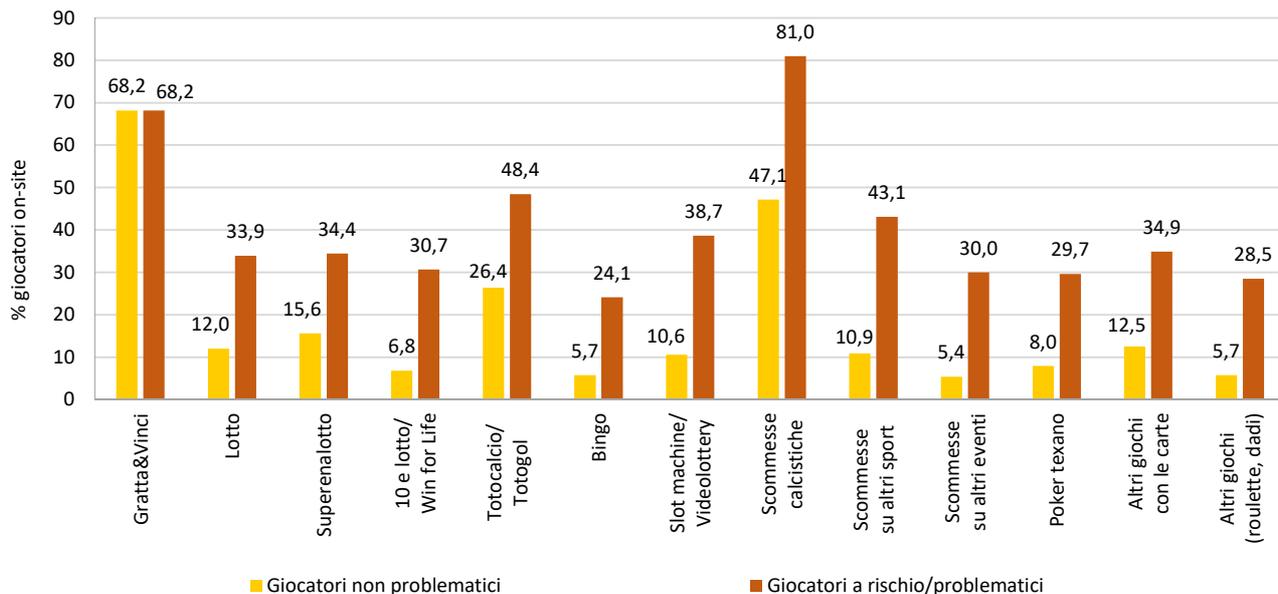
**Figura 5.15: Percentuali per profilo di giocatore secondo le tipologie di giochi d'azzardo on-line**



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

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

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

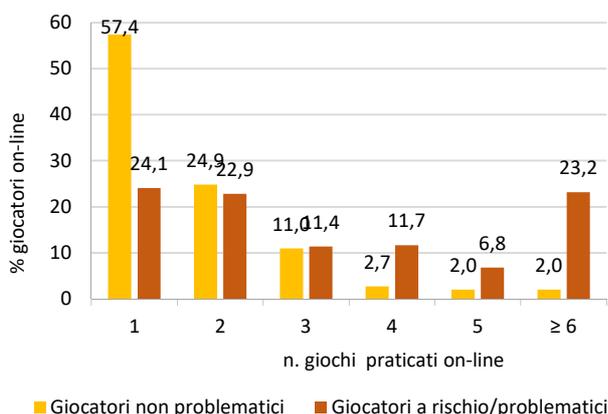


Elaborazione IFC-CNR su dati studio "Milano No-Slot"

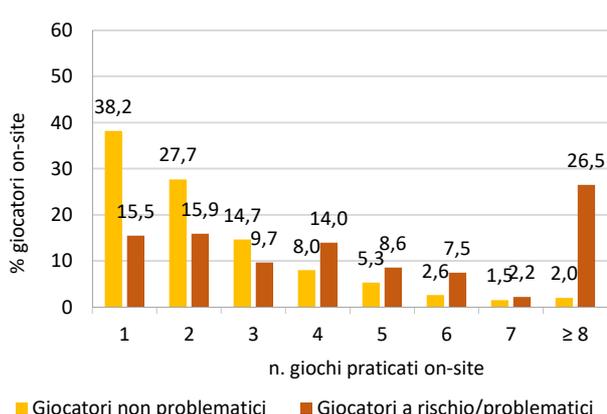
I giocatori a rischio/problematici si distinguono da quelli non problematici anche per il numero di giochi praticati. Tra coloro che hanno riferito di aver giocato d'azzardo on-line, la maggior parte dei giocatori non problematici (57%) ha praticato un solo gioco, mentre il 41,7% dei giocatori a rischio/problematici ha fatto 4 o più giochi (contro il 7% dei giocatori non problematici) (Fig.5.17a). Stesso andamento si riscontra tra chi ha riferito di aver giocato d'azzardo on-site: oltre l'82% dei giocatori non problematici ha praticato al massimo 2 giochi (contro il 31% dei giocatori a rischio/problematici) e il 59% dei giocatori a rischio/problematici ne ha praticati almeno 4 (contro il 19% dei giocatori non problematici) (Fig.5.17b).

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

a) giocatori d'azzardo on-line



b) giocatori d'azzardo on-site



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

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

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

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

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

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

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

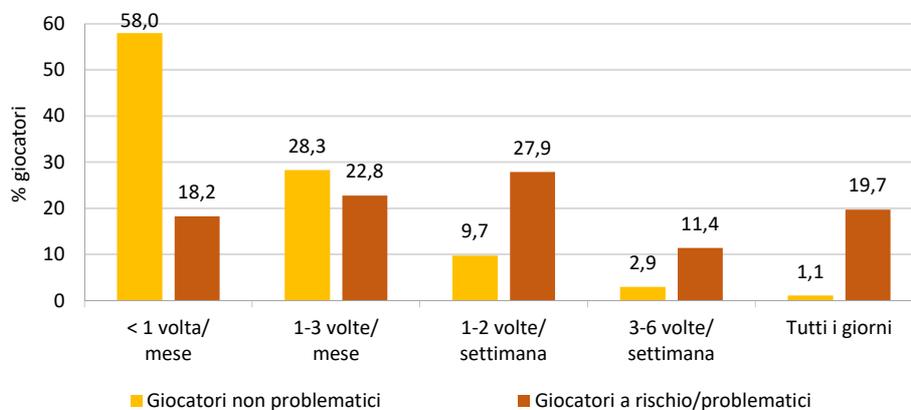
Tipologia gioco on-site	Frequenza di gioco	Giocatori non problematici (%)*	Giocatori a rischio/problematici (%)*
Gratta&Vinci	Non più di 3 volte/anno	64,5	54,5
	Almeno 1 volta/settimana	3,7	13,6
Lotto	Non più di 3 volte/anno	10,8	26,8
	Almeno 1 volta/settimana	1,2	7,1
Superenalotto	Non più di 3 volte/anno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

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

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

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

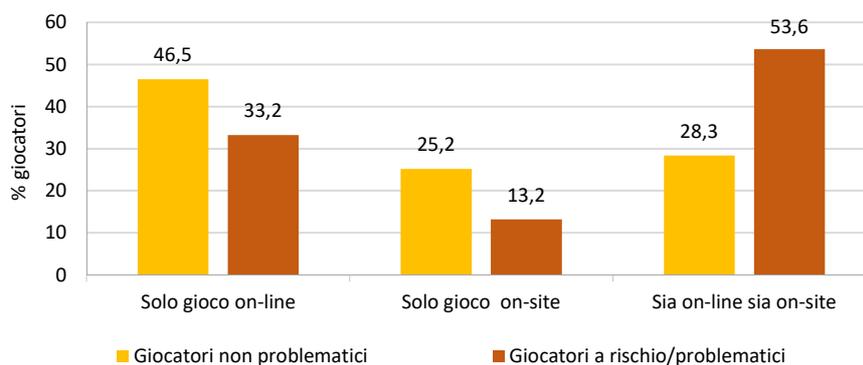
**Figura 5.18: Distribuzione percentuale per tipologia di giocatore per frequenza di gioco d'azzardo**



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

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

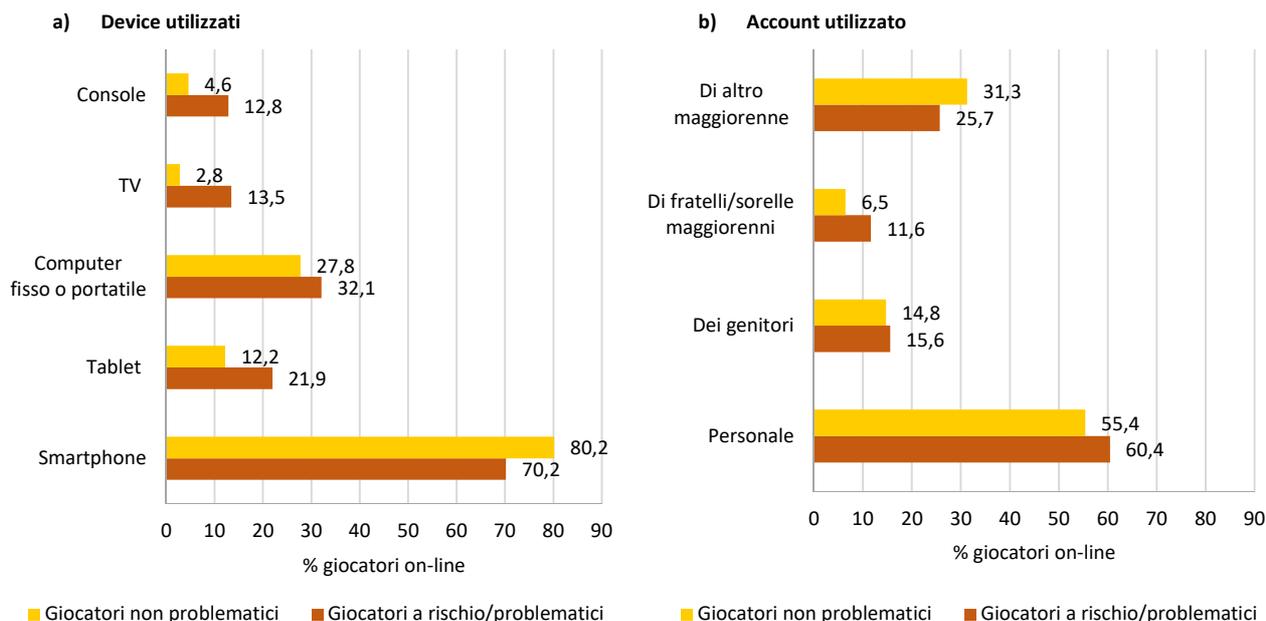
**Figura 5.19: Distribuzione percentuale per tipologia di giocatore secondo il tipo di gioco d'azzardo praticato durante l'anno**



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

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

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

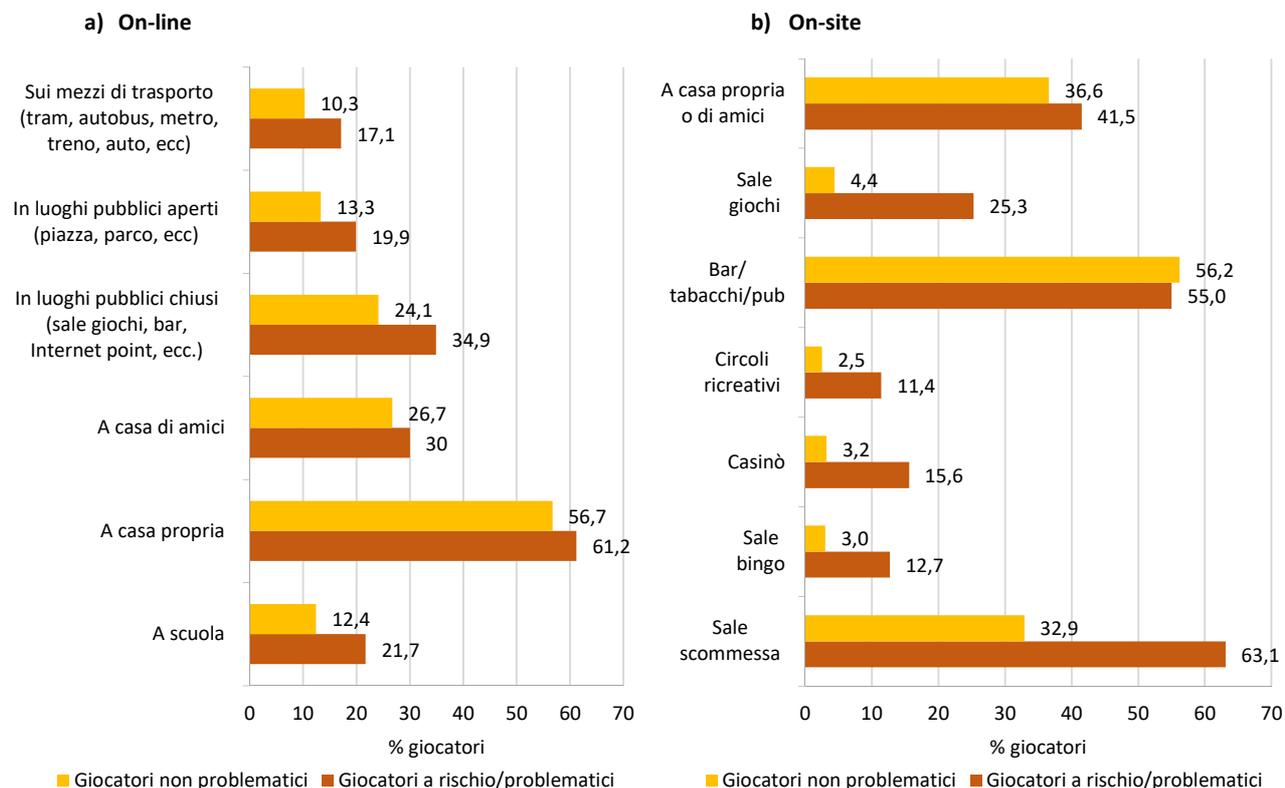


Elaborazione IFC-CNR su dati studio "Milano No-Slot"

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

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

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

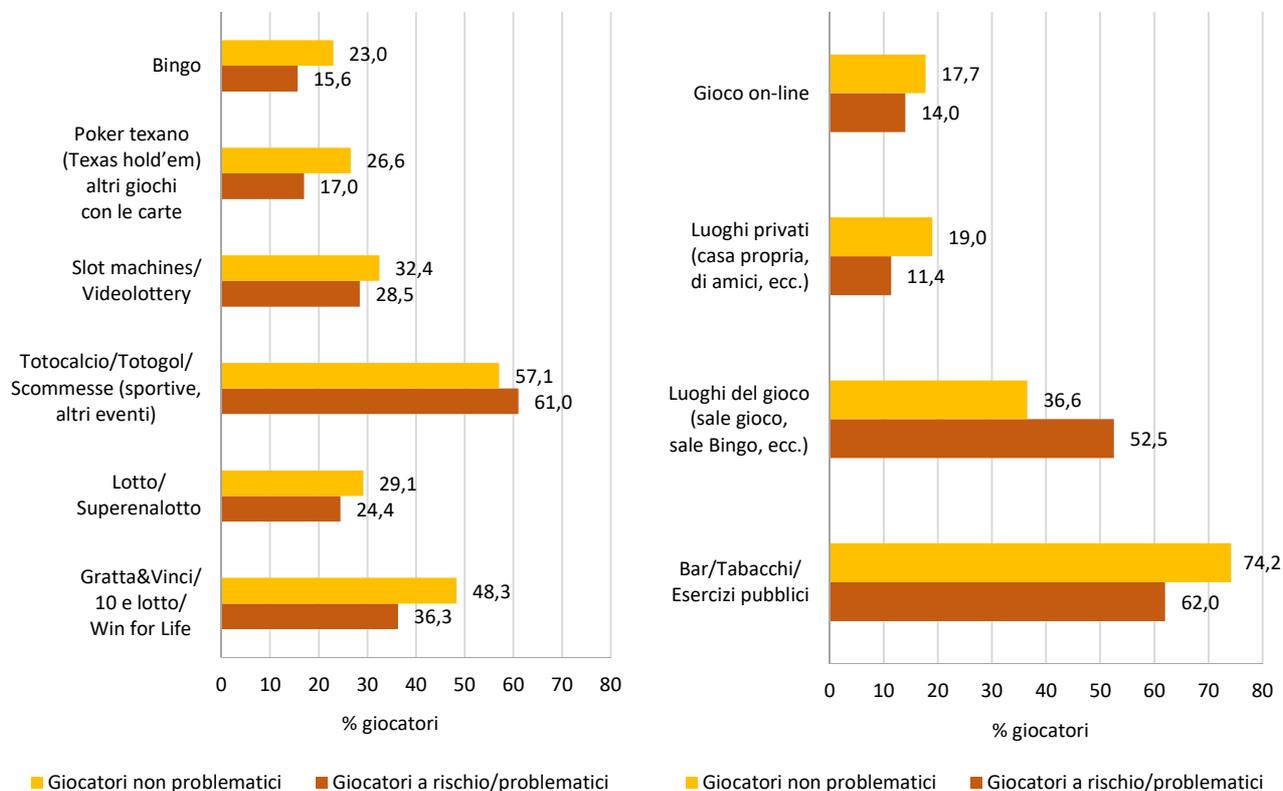


Elaborazione IFC-CNR su dati studio "Milano No-Slot"

Al 52% dei giocatori a rischio/problematici almeno una volta è stato impedito di giocare d'azzardo in quanto minorenni (contro il 37% dei giocatori non problematici).

I giocatori non problematici si distinguono per le quote superiori di coloro ai quali è stato impedito di giocare alle lotterie istantanee, al poker texano e ad altri giochi con le carte, in particolare presso bar/tabacchi/ricevitorie e luoghi privati (abitazioni, ecc.). Ai giocatori a rischio/problematici, invece, è stato impedito di giocare soprattutto presso i luoghi preposti al gioco d'azzardo (sale Bingo, sale gioco, ecc.) (Fig.5.22).

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

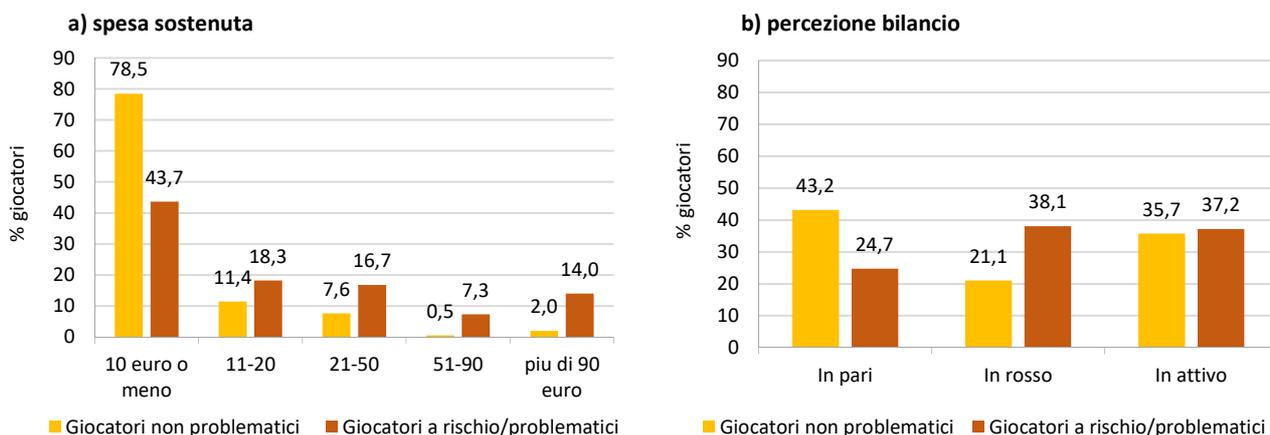


Elaborazione IFC-CNR su dati studio "Milano No-Slot"

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

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

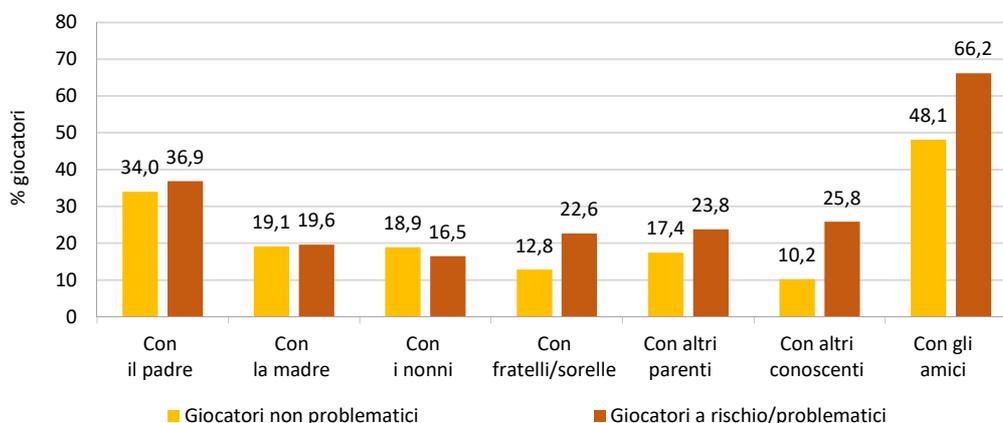
**Figura 5.23: Distribuzione percentuale per tipologie di giocatore della spesa mediamente sostenuta per giocare d'azzardo nell'ultimo mese e la percezione rispetto al bilancio**



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

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

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



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

Nonostante tra le diverse tipologie di giocatore non si rilevi alcuna differenza sulla frequenza di esposizione ai messaggi pubblicitari, l’utilizzo del test IGAQ (si veda Cap.1) ha evidenziato che i giocatori a rischio/problematici risultano mediamente più attenti e ricettivi ai messaggi pubblicitari. Rispetto ai non problematici, oltre a porre più attenzione, i giocatori a rischio/problematici riportano che i messaggi pubblicitari aumentano il loro interesse ma anche il loro coinvolgimento nel gioco, così come le informazioni che ricevono relativamente ai diversi provider e alle nuove possibilità/opzioni di gioco accrescono le conoscenze e curiosità sul gioco stesso (Tab.5.8).

**Tabella 5.8: Punteggi medi per tipologia di giocatore ottenuti su ciascuna dimensione del test IGAQ sull’impatto dei messaggi pubblicitari**

Dimensioni test IGAQ	Punteggio medio	
	Giocatori non problematici	Giocatori a rischio/problematici
Coinvolgimento	1.9	2.1
Attenzione/sensibilizzazione	2.3	2.4
Conoscenza	2.2	2.3

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

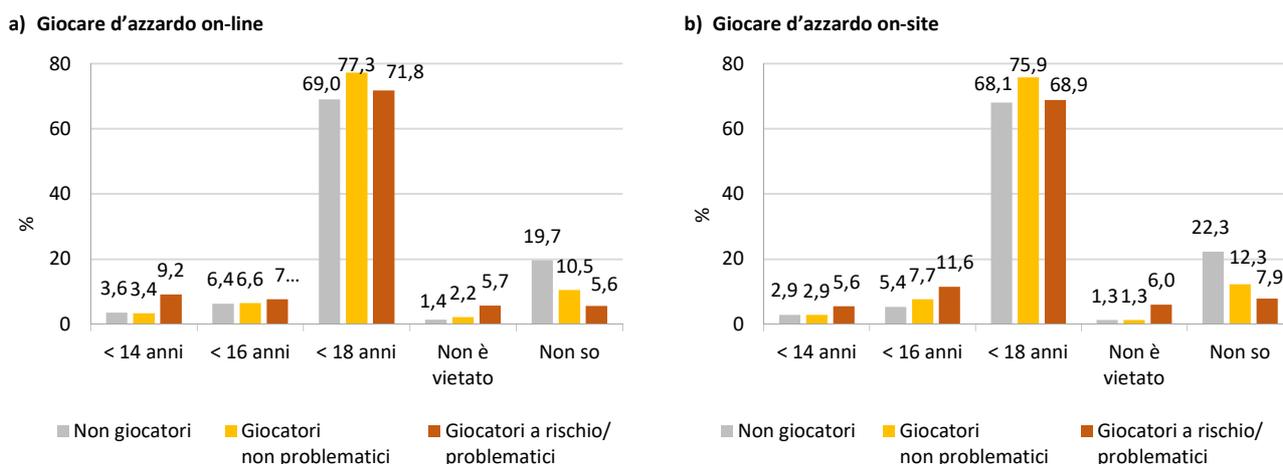
#### 5.4 Profili di giocatore e caratteristiche individuali e socio-familiari

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

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

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

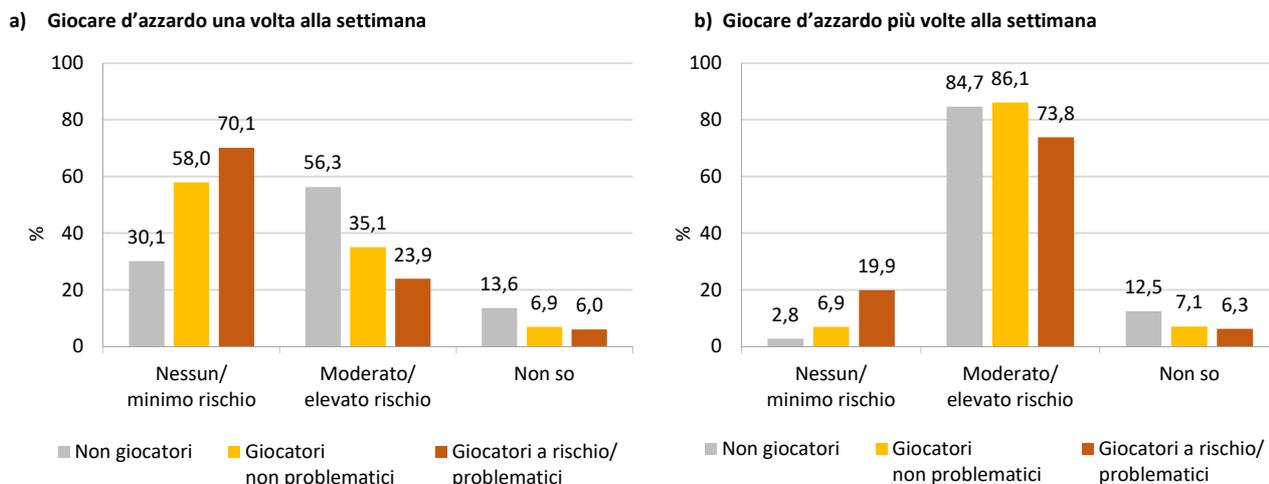
**Figura 5.25: Distribuzione percentuale per tipologia di giocatore secondo le conoscenze sui limiti d'età che regolamentano il gioco d'azzardo**



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

I giocatori a rischio/problematici si distinguono da quelli non problematici e dai non giocatori per le quote più elevate di soggetti che ritengono per niente/minimamente rischioso giocare d'azzardo, sia una volta a settimana sia più frequentemente; i non giocatori, rispetto ad entrambe le tipologie di giocatori, e i giocatori non problematici, rispetto a quelli a rischio/problematici, mostrano quote superiori di studenti che percepiscono il gioco d'azzardo come un comportamento moderatamente/molto rischioso (Fig.5.26; Appendice: Tab.109).

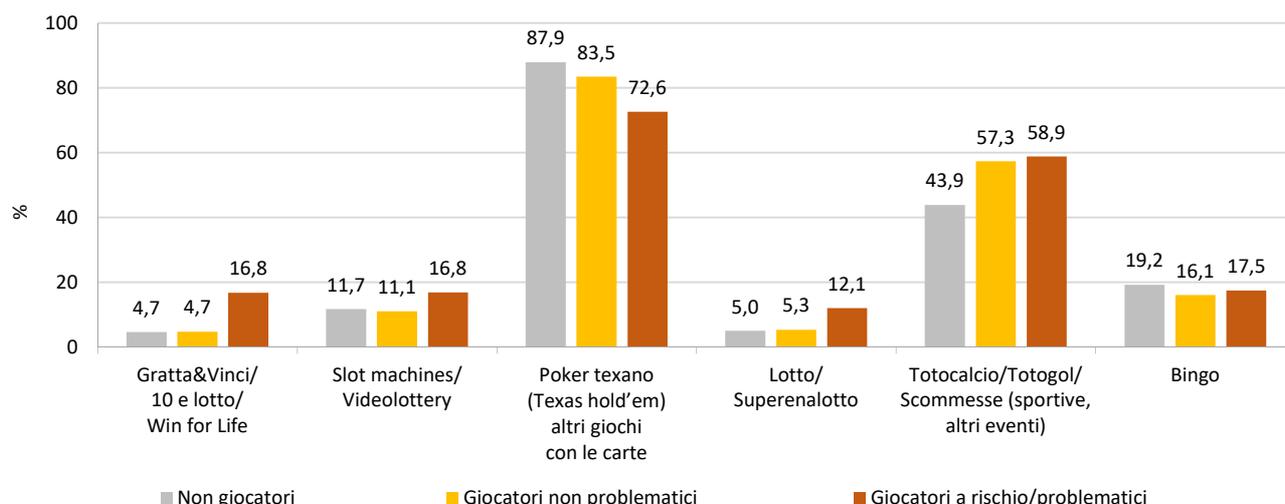
**Figura 5.26: Distribuzione percentuale per tipologia di giocatore secondo il grado di rischio attribuito al gioco d'azzardo**



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

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

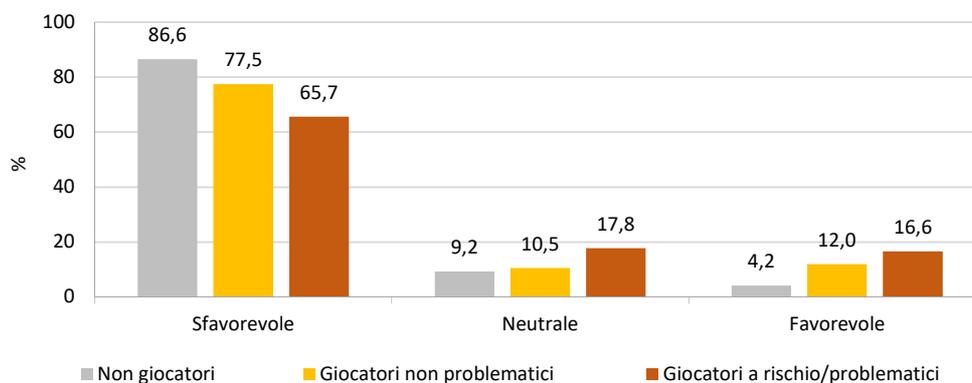
**Figura 5.27: Percentuali degli studenti che considera l'abilità del giocatore una componente importante secondo le tipologie di giochi d'azzardo e i profili di giocatore**



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

I profili dei giocatori si distinguono anche sulla base delle opinioni: se coloro che si dichiarano sfavorevoli risultano in quota significativamente superiore tra i non giocatori e tra i giocatori non problematici, quelli che riferiscono opinioni neutrali e favorevoli risultano, altresì, in quota superiore tra i giocatori a rischio/problematici (Fig.5.28).

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

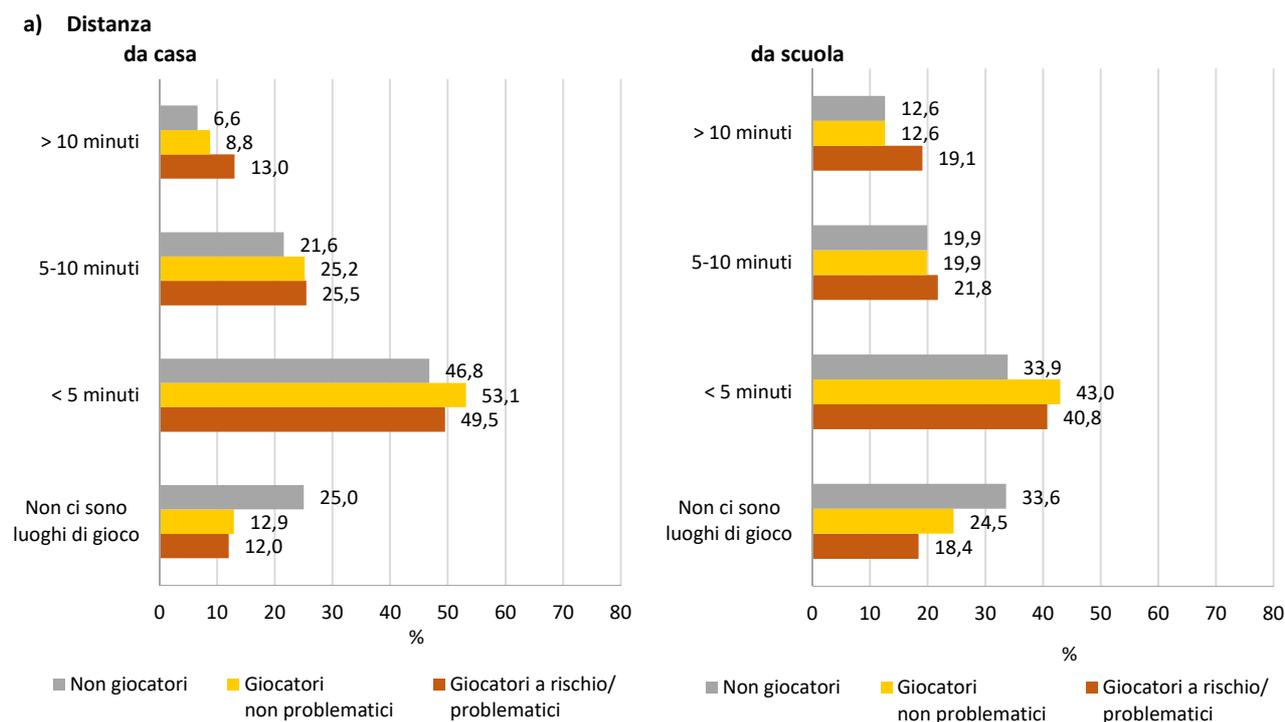


Elaborazione IFC-CNR su dati studio "Milano No-Slot"

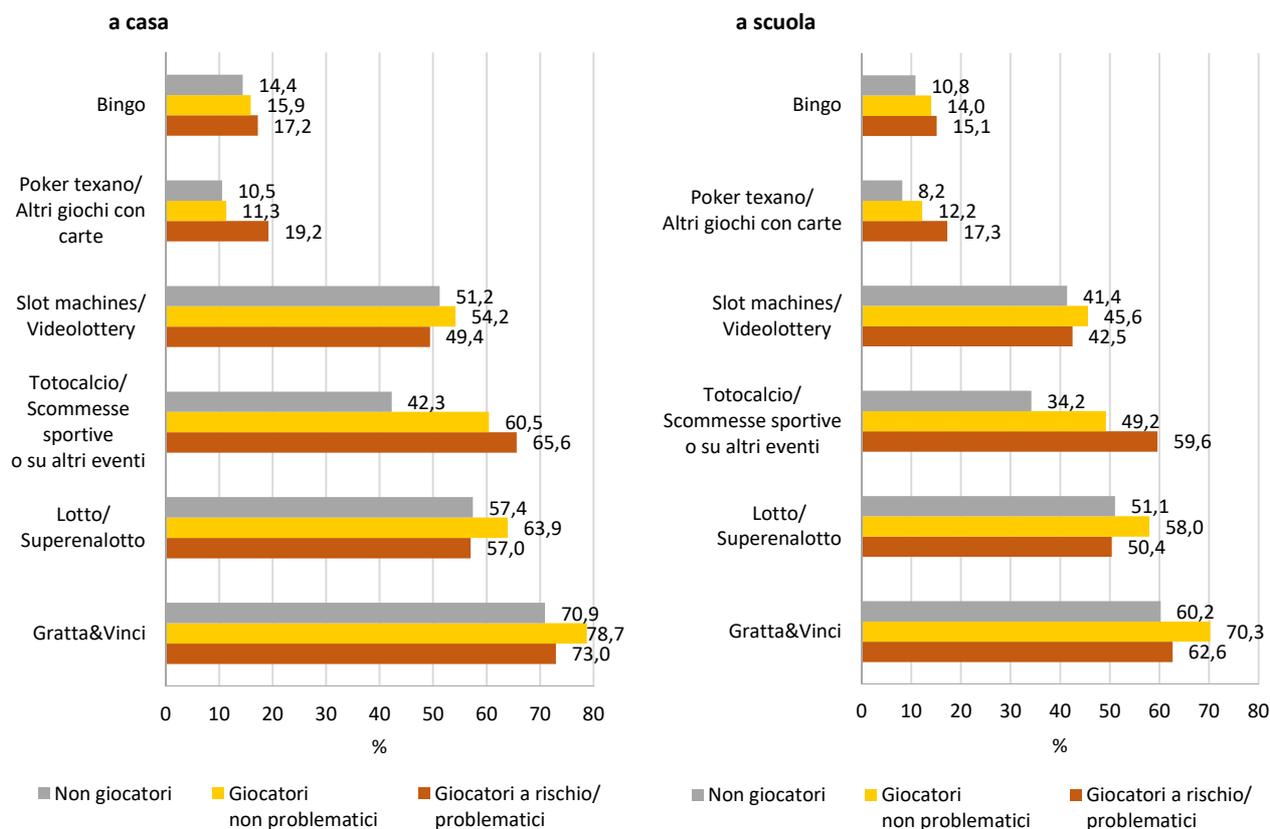
### **Contiguità e contesto familiare**

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

Figura 5.29: Percentuali della distanza dei luoghi in cui si potrebbe giocare d'azzardo on-site da casa e da scuola (a) e della disponibilità dell'offerta dei giochi da casa e da scuola (b) secondo i profili di giocatore



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



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

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

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

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

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

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

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

**Tabella 5.10: Distribuzione percentuale delle tipologie di giocatore che riferiscono le reazioni dei propri genitori se venissero a sapere che il/la figlio/a gioca d'azzardo per genere e classe di età**

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

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

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

Rispetto allo status economico, rilevato attraverso il test FAS (si veda Cap.1), escludendo coloro che hanno riferito di “non poter rispondere alla domanda”, poco meno della metà degli studenti appartenenti a ciascuna tipologia di giocatore definisce “medie” le possibilità di consumo della propria famiglia, mentre per quasi un quarto dei non giocatori sono “elevate”, contro il 17% dei giocatori a rischio/problematici (Tab.5.11).

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

Le tipologie di giocatore si differenziano rispetto allo status sociale dei genitori: la maggior parte degli studenti ha genitori con un titolo di studio medio-alto (maturità e laurea), conseguito soprattutto dalla madre, ma una percentuale superiore si riscontra tra gli studenti non giocatori. Dall'altra parte è tra i giocatori a rischio/problematici che si osservano le percentuali più elevate di chi ha genitori con un titolo di studio basso (licenza elementare) e medio (licenza medie inferiori e qualifica professionale) (Tab.5.11).

È interessante, infine, rilevare che le quote di studenti che riferiscono di avere “un'altra famiglia oltre a quella nella quale vivono abitualmente (es. genitori separati)” risultino superiori tra i giocatori a rischio/problematici (Tab.5.11).

**Tabella 5.11: Distribuzione percentuale per tipologia di giocatore secondo il contesto socio-economico familiare**

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

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

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

Rispetto al monitoraggio genitoriale, tra i giocatori a rischio/problematici si rilevano quote superiori di studenti che riferiscono di avere genitori che non si interessano di dove e con chi trascorrono la sera, che non impongono regole comportamentali e che non regalano facilmente soldi. Tra questa tipologia di giocatori, inoltre, si osservano quote superiori di studenti che riferiscono di non sentirsi affettivamente ed emotivamente supportati dai genitori, così come dai migliori amici (Tab.5.12; Appendice: Tab.101-103).

**Tabella 5.12: Distribuzione percentuale per tipologia di giocatore secondo le caratteristiche familiari**

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

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

### Aspetti individuali

Tendenzialmente le tipologie di giocatore non si differenziano rispetto alla valutazione positiva per le relazioni interpersonali e verso se stessi. Si rileva tuttavia una quota superiore di giocatori d'azzardo a rischio/problematici che afferma di essere insoddisfatto per il proprio stato di salute e per la zona in cui abita (Tab.5.13; Appendice: Tab.105).

**Tabella 5.13: Distribuzione percentuale per tipologia di giocatore secondo le caratteristiche individuali**

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

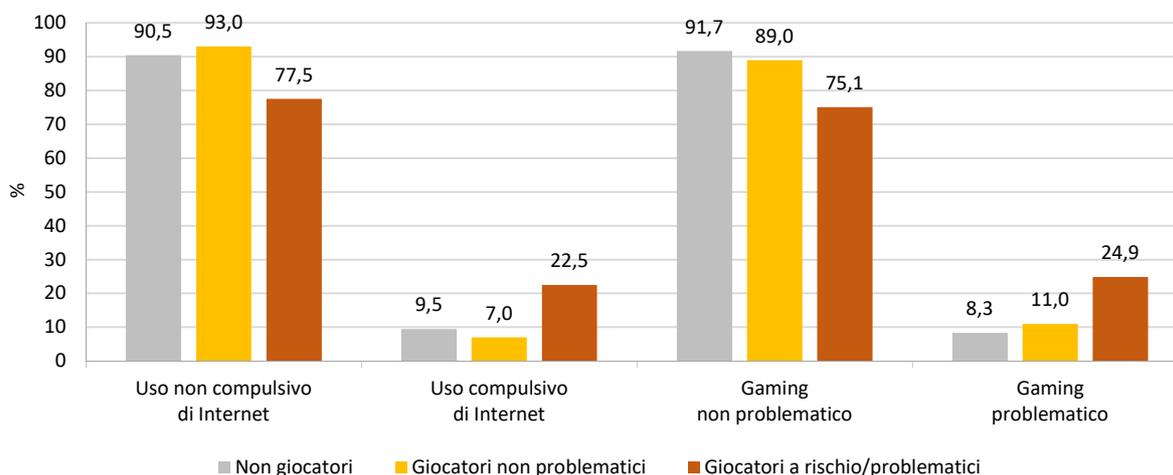
\*% calcolate escludendo coloro che hanno riferito di "non poter rispondere alla domanda"

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

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

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

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



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

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

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

**Tabella 5.14: Distribuzione percentuale per tipologia di giocatore secondo la tendenza a intraprendere condotte antisociali e altri comportamenti rischiosi**

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

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

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

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

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

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

## Capitolo 6

### RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

- Currie, C., Molcho, M., Boyce, W., et al. (2008). Researching health inequalities in adolescents: the development of the Health Behaviour in School-Aged Children (HBSC) family affluence scale. *Soc Sci Med*, 66:1429–36.
- Schwarzer, R., Jerusalem, M. (1995). Generalized Self-Efficacy scale. In J. Weinman, S. Wright, & M. Johnston, *Measures in health psychology: A user's portfolio. Causal and control beliefs* (pp. 35- 37). Windsor, England: NFER-NELSON
- Sibilia L., Schwarzer R., Jerusalem M. (1995). Italian Adaptation of the General Self-Efficacy Scale - Resource document. Ralf Schwarzer web site. <http://userpage.fu-berlin.de/~health/selfscal.htm>
- Meerkerk, G.J., Van den Eijnden, R.J.J.M., Vermulst, A.A., Garretsen, H.F.L. (2009). The Compulsive Internet Use Scale (CIUS): some psychometric properties. *Cyberpsychology & Behavior*, 12(1): 1-6
- Orford J, Griffiths M, Wardle H, Sproston K, Erens B: Negative public attitudes towards gambling: findings from the 2007 British Gambling Prevalence Survey using a new attitude scale. *Int Gambl Stud* 2009, 9:39–54
- Winters, K.C., Stinchfield, R.D., Fulkerson, J.M.A. (1993). Toward the development of an adolescent gambling problem severity scale, *Journal of Gambling Studies*, 9(1), 63-84
- Poulin, C. (2003). An Assessment of the Validity and Reliability of the SOGS-RA, *Journal of Gambling Studies*, 18(1), 66-73
- Colasante, E., Gori, M., Bastiani, L., Scalese, M., Siciliano, V., Molinaro, S. (2013). Italian Adolescent Gambling Behaviour: Psychometric Evaluation of the South Oaks Gambling Screen: Revised for Adolescents (SOGS-RA) Among a Sample of Italian Students, *Journal of Gambling Studies*, 30(4), 789-801
- Hanss, D., Mentzoni R.A., Griffiths, M.D., Pallesen, S. (2015). The Impact of Gambling Advertising: Problem Gamblers Report Stronger Impacts on Involvement, Knowledge, and Awareness Than Recreational Gamblers. *Psychol Addict Behav*;29(2):483-91. doi: 10.1037/adb0000062
- Pápay O., Urbán R., Griffiths M.D. et al. (2013). Psychometric properties of the Problematic Online Gaming Questionnaire Short-Form (POGQ-SF) and prevalence of problematic online gaming in a national sample of adolescents. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 16, 340-348
- S. Legleye, L. Karila, F. Beck, M. Reynaud (2007). Validation of the CAST, a general population Cannabis Abuse Screening Test. *Journal of Substance Use*; 12(4):233-242. DOI: 10.1080/14659890701476532
- L. Bastiani, V. Siciliano, O. Curzio, C. Luppi, M. Gori, M. Grassi, S. Molinaro. Optimal scaling of the CAST and of SDS Scale in a national sample of adolescents. *Addictive Behavior*, 38 (2013), pp. 2060-2067. doi:10.1016/j.addbeh.2012.12.016

## Appendice

### TABELLE

Tabella 1 – Distribuzione percentuale di studenti rispondenti per genere e classe d'età.....	49
Tabella 2 - "Diresti che abiti in una zona...". Distribuzione percentuale per genere e classe d'età.....	49
Tabella 3 - "Quale lingua si parla prevalentemente nella tua famiglia di origine...". Distribuzione percentuale per genere e classe d'età .....	49
Tabella 4 - "Con quale frequenza ti capita di andare in giro con gli amici (al centro commerciale, per strada, ...)". Distribuzione percentuale per genere e classe d'età.....	49
Tabella 5 - "Con quale frequenza ti capita di giocare con il computer e con i videogiochi". Distribuzione percentuale per genere e classe d'età .....	49
Tabella 6 - "Con quale frequenza ti capita di navigare in Internet per svago (chat, in cerca di musica, ...)". Distribuzione percentuale per genere e classe d'età.....	50
Tabella 7 - "Con quale frequenza ti capita di partecipare attivamente ad attività sportive o andare in palestra". Distribuzione percentuale per genere e classe d'età.....	50
Tabella 8 - "Con quale frequenza ti capita di leggere libri per piacere (al di fuori di quelli scolastici)". Distribuzione percentuale per genere e classe d'età.....	50
Tabella 9 - "Con quale frequenza ti capita di uscire la sera (andare in discoteca, al bar, alle feste". Distribuzione percentuale per genere e classe d'età.....	50
Tabella 10 - "Con quale frequenza ti capita di praticare altri hobby (suonare uno strumento, cantare, disegnare, ...)". Distribuzione percentuale per genere e classe d'età.....	50
Tabella 11 - "Quanti giorni di scuola hai perso perché sei stato ammalato negli ULTIMI 30 GIORNI". Distribuzione percentuale per genere e classe d'età.....	50
Tabella 12 - "Quanti giorni di scuola hai perso perché non avevi voglia di andarci negli ULTIMI 30 GIORNI". Distribuzione percentuale per genere e classe d'età.....	51
Tabella 13 - "Quanti giorni di scuola hai perso per altri motivi negli ULTIMI 30 GIORNI". Distribuzione percentuale per genere e classe d'età .....	51
Tabella 14 - "Quale dei seguenti giudizi descrive meglio il tuo andamento scolastico nell'ultimo quadrimestre". Distribuzione percentuale per genere e classe d'età.....	51
Tabella 15 - Percentuale per genere e classe d'età di studenti che hanno partecipato ad attività di prevenzione dei comportamenti a rischio/promozione del benessere e tra questi ultimi a quali tipologie di intervento .....	51
Tabella 16 - Uso di Internet negli ultimi 30 giorni (nei giorni in cui vai a scuola). Distribuzione percentuale per genere e classe d'età .....	52
Tabella 17 - Uso di Internet negli ultimi 30 giorni (nei giorni in cui non vai a scuola). . Distribuzione percentuale per genere e classe d'età .....	52
Tabella 18 - Quante ore passi in media a Chattare/Stare sui Social . Distribuzione percentuale per genere e classe d'età .....	52
Tabella 19 - Quante ore passi in media a Fare giochi on-line . Distribuzione percentuale per genere e classe d'età.....	52
Tabella 20 - Quante ore passi in media a Fare giochi on-line in cui si vincono/perdono soldi . Distribuzione percentuale per genere e classe d'età .....	53
Tabella 21 - Quante ore passi in media a Leggere, navigare, cercare informazioni . Distribuzione percentuale per genere e classe d'età .....	53
Tabella 22 - Quante ore passi in media a Ascoltare/scaricare musica, video, film . Distribuzione percentuale per genere e classe d'età.....	53
Tabella 23 - Quante ore passi in media a Fare ricerche per vendere/ comprare prodotti, giochi, libri, etc. . Distribuzione percentuale per genere e classe d'età.....	53
Tabella 24 – Uso compulsivo di Internet. Distribuzione per genere e classe d'età tra coloro che hanno utilizzato Internet durante l'anno .....	53
Tabella 25 - Prevalenza di gioco on-line per genere e classe d'età .....	54
Tabella 26 - Frequenza di gioco on-line nella vita . Distribuzione percentuale per genere e classe d'età .....	54
Tabella 27 - Frequenza di gioco on-line negli ultimi 12 mesi . Distribuzione percentuale per genere e classe d'età .....	54

Tabella 28 - Frequenza di gioco on-line negli ultimi 30 giorni . Distribuzione percentuale per genere e classe d'età .....	54
Tabella 29 - Percentuale di studenti che hanno giocato d'azzardo on-line nell'ultimo anno secondo le tipologie di gioco praticate per genere e classe d'età.....	54
Tabella 30 - Frequenza di gioco Gratta&Vinci/10 e lotto/Win for Life on-line. Distribuzione percentuale per genere e classe d'età (Tra chi ha giocato on-line ultimi 12 mesi).....	55
Tabella 31 - Frequenza di gioco Lotto/Superenalotto on-line. Distribuzione percentuale per genere e classe d'età (Tra chi ha giocato on-line ultimi 12 mesi).....	55
Tabella 32 - Frequenza di gioco Totocalcio/Totogol/Scommesse sportive on-line. Distribuzione percentuale per genere e classe d'età (Tra chi ha giocato on-line ultimi 12 mesi) .....	55
Tabella 33 - Frequenza di gioco Scommesse su altri eventi on-line. Distribuzione percentuale per genere e classe d'età (Tra chi ha giocato on-line ultimi 12 mesi) .....	55
Tabella 34 - Frequenza di gioco Bingo on-line. Distribuzione percentuale per genere e classe d'età (Tra chi ha giocato on-line ultimi 12 mesi) .....	55
Tabella 35 - Frequenza di gioco Slot machine/Videolottery on-line. Distribuzione percentuale per genere e classe d'età (Tra chi ha giocato on-line ultimi 12 mesi) .....	56
Tabella 36 - Frequenza di gioco Poker texano (Texas hold'em), altri giochi con le carte on-line. Distribuzione percentuale per genere e classe d'età (Tra chi ha giocato on-line ultimi 12 mesi) .....	56
Tabella 37 - Frequenza di gioco Altri giochi di casinò virtuali on-line. Distribuzione percentuale per genere e classe d'età (Tra chi ha giocato on-line ultimi 12 mesi) .....	56
Tabella 38 - "Cosa utilizzi di solito per giocare d'azzardo on-line". Percentuale per genere e classe d'età (Tra chi ha giocato on-line ultimi 12 mesi) .....	56
Tabella 39 - "Dove ti trovi di solito quando giochi d'azzardo on-line". Percentuale per genere e classe d'età (Tra chi ha giocato on-line ultimi 12 mesi) .....	56
Tabella 40 - "Quali account hai utilizzato per fare giochi d'azzardo on-line. Distribuzione percentuale per genere e classe d'età .....	57
Tabella 41 - "Quante volte hai fatto giochi d'azzardo on-line per più di 2 ore di fila negli ultimi 12 mesi (nei giorni in cui vai a scuola)". Distribuzione percentuale per genere e classe d'età .....	57
Tabella 42 - "Quante volte hai fatto giochi d'azzardo on-line per più di 2 ore di fila negli ultimi 12 mesi (nei giorni in cui non vai scuola)". Distribuzione percentuale per genere e classe d'età .....	57
Tabella 43 - Prevalenza di gioco on-site per genere e classe d'età.....	57
Tabella 44 - Frequenza di gioco on-site nella vita. Distribuzione percentuale per genere e classe d'età .....	57
Tabella 45 - Frequenza di gioco on-site negli ultimi 12 mesi. Distribuzione percentuale per genere e classe d'età .....	57
Tabella 46 - Frequenza di gioco on-site negli ultimi 30 giorni. Distribuzione percentuale per genere e classe d'età.....	57
Tabella 47 - "Quante ore in media in un giorno hai trascorso a fare giochi d'azzardo on-site negli ultimi 12 mesi (nei giorni in cui vai a scuola)". Distribuzione percentuale per genere e classe d'età.....	58
Tabella 48 - "Quante ore in media in un giorno hai trascorso a fare giochi d'azzardo on-site negli ultimi 12 mesi (nei giorni in cui non vai a scuola)". Distribuzione percentuale per genere e classe d'età.....	58
Tabella 49 - Percentuale di studenti che hanno giocato d'azzardo on-site nell'ultimo anno secondo le tipologie di gioco praticate. Percentuale per genere e classe d'età .....	58
Tabella 50 - Frequenza di gioco Gratta&Vinci on-site ultimi 12 mesi. Distribuzione percentuale per genere e classe d'età (tra chi ha giocato on-site ultimi 12 mesi) .....	58
Tabella 51 - Frequenza di gioco Lotto on-site ultimi 12 mesi. Distribuzione percentuale per genere e classe d'età (tra chi ha giocato on-site ultimi 12 mesi).....	59
Tabella 52 - Frequenza di gioco Superenalotto on-site ultimi 12 mesi. Distribuzione percentuale per genere e classe d'età (tra chi ha giocato on-site ultimi 12 mesi) .....	59
Tabella 53 - Frequenza di gioco 10 e lotto / Win for Life on-site ultimi 12 mesi. Distribuzione percentuale per genere e classe d'età (tra chi ha giocato on-site ultimi 12 mesi).....	59
Tabella 54 - Frequenza di gioco Totocalcio/Totogol on-site ultimi 12 mesi. Distribuzione percentuale per genere e classe d'età (tra chi ha giocato on-site ultimi 12 mesi).....	59
Tabella 55 - Frequenza di gioco Bingo on-site ultimi 12 mesi. Distribuzione percentuale per genere e classe d'età (tra chi ha giocato on-site ultimi 12 mesi).....	59
Tabella 56 - Frequenza di gioco Slot machine/videolottery on-site ultimi 12 mesi. Distribuzione percentuale per genere e classe d'età (tra chi ha giocato on-site ultimi 12 mesi).....	60
Tabella 57 - Frequenza di gioco scommesse calcistiche on-site ultimi 12 mesi. Distribuzione percentuale per genere e classe d'età (tra chi ha giocato on-site ultimi 12 mesi).....	60

Tabella 58 - Frequenza di gioco scommesse su altri sport on-site ultimi 12 mesi. Distribuzione percentuale per genere e classe d'età (tra chi ha giocato on-site ultimi 12 mesi).....	60
Tabella 59 - Frequenza di gioco scommesse su altri eventi on-site ultimi 12 mesi. Distribuzione percentuale per genere e classe d'età (tra chi ha giocato on-site ultimi 12 mesi).....	60
Tabella 60 - Frequenza di gioco poker texano on-site ultimi 12 mesi. Distribuzione percentuale per genere e classe d'età (tra chi ha giocato on-site ultimi 12 mesi).....	60
Tabella 61 - Frequenza di gioco altri giochi con le carte on-site ultimi 12 mesi. Distribuzione percentuale per genere e classe d'età (tra chi ha giocato on-site ultimi 12 mesi).....	61
Tabella 62 - Frequenza di gioco altri giochi (roulette, dadi) on-site. Distribuzione percentuale per genere e classe d'età (tra chi ha giocato on-site ultimi 12 mesi).....	61
Tabella 63 - "Quante volte hai fatto giochi d'azzardo on-site per più di 2 ore di fila negli ultimi 12 mesi (nei giorni in cui vai a scuola)". Distribuzione percentuale per genere e classe d'età (tra chi ha giocato on-site ultimi 12 mesi).....	61
Tabella 64 - "Quante volte hai fatto giochi d'azzardo on-site per più di 2 ore di fila negli ultimi 12 mesi (nei giorni in cui non vai a scuola)". Distribuzione percentuale per genere e classe d'età (tra chi ha giocato on-site ultimi 12 mesi).....	61
Tabella 65 - "In quali luoghi hai giocato d'azzardo negli ultimi 12 mesi". Percentuale per genere e classe d'età (tra chi ha giocato on-site ultimi 12 mesi). .....	61
Tabella 66 - "Quanto dista a piedi da casa il luogo più vicino dove potresti giocare d'azzardo". Distribuzione percentuale per genere e classe d'età.....	62
Tabella 67 - "Quanto dista a piedi da scuola il luogo più vicino dove potresti giocare d'azzardo". Distribuzione percentuale per genere e classe d'età.....	62
Tabella 68 - "Nel luogo più vicino a casa quali giochi potresti fare". Percentuale per genere e classe d'età (tra coloro che hanno luoghi di gioco nei pressi di casa).....	62
Tabella 69 - "Nel luogo più vicino a scuola quali giochi potresti fare". Percentuale per genere e classe d'età (tra coloro che hanno luoghi di gioco nei pressi della scuola).....	62
Tabella 70 - Prevalenza di gioco on-line e/o on-site per genere e classe d'età.....	63
Tabella 71 - "A che età hai giocato d'azzardo per la prima volta". Distribuzione percentuale per genere e classe d'età.....	63
Tabella 72 - "Quanto hai speso per giocare d'azzardo negli ULTIMI 30 GIORNI". Distribuzione percentuale per genere e classe d'età.....	63
Tabella 73 - "Negli ULTIMI 12 MESI con il gioco, complessivamente, sei rimasto..." . Distribuzione percentuale per genere e classe d'età.....	63
Tabella 74 - "Quali giochi secondo te sono vietati ai minori di 18 anni". Percentuale per genere e classe d'età.....	64
Tabella 75 - "Secondo te, in Italia è vietato giocare d'azzardo on-line". Distribuzione percentuale per genere e classe d'età.....	64
Tabella 76 - "Secondo te, in Italia è vietato giocare d'azzardo on-site". Distribuzione percentuale per genere e classe d'età.....	64
Tabella 77 - "Ti è mai stato impedito, da minorenne, di praticare un gioco in denaro perché vietato ai minori". Distribuzione percentuale per genere e classe d'età.....	64
Tabella 78 - "A quali dei seguenti giochi ti è stato impedito, da minorenne, di giocare perché vietato ai minori". Percentuale per genere e classe d'età.....	64
Tabella 79 - "In quali contesti ti è stato impedito, da minorenne, di giocare perché vietato ai minori". Percentuale per genere e classe d'età.....	64
Tabella 80 - "In quali di questi giochi conta l'abilità del giocatore". Percentuale per genere e classe d'età.....	65
Tabella 81 - "Quanto pensi che rischino di danneggiarsi le persone che giocano soldi meno di una volta alla settimana". Distribuzione percentuale per genere e classe d'età.....	65
Tabella 82 - "Quanto pensi che rischino di danneggiarsi le persone che giocano soldi più di una volta alla settimana". Distribuzione percentuale per genere e classe d'età.....	65
Tabella 83 - Negli ultimi 12 mesi, quanto spesso diresti che vedi/senti pubblicità sul gioco d'azzardo in TV". Distribuzione percentuale per genere e classe d'età.....	66
Tabella 84 - "Negli ultimi 12 mesi, quanto spesso diresti che senti pubblicità sul gioco d'azzardo in radio ". Distribuzione percentuale per genere e classe d'età.....	66
Tabella 85 - "Negli ultimi 12 mesi, quanto spesso diresti che vedi/senti pubblicità sul gioco d'azzardo su Internet". Distribuzione percentuale per genere e classe d'età.....	66
Tabella 86 - "Negli ultimi 12 mesi, quanto spesso diresti che vedi pubblicità sul gioco d'azzardo su manifesti/cartelloni ". Distribuzione percentuale per genere e classe d'età.....	66
Tabella 87 - "Negli ultimi 12 mesi, quanto spesso diresti che vedi pubblicità sul gioco d'azzardo su giornali/quotidiani/ riviste ". Distribuzione percentuale per genere e classe d'età.....	66

Tabella 88 - "Negli ultimi 12 mesi, quanto spesso diresti che vedi/senti pubblicità sul gioco d'azzardo su social media ". Distribuzione percentuale per genere e classe d'età.....	66
Tabella 89 - "Ti è capitato di fare giochi d'azzardo...". Percentuale per genere e classe d'età (tra chi ha giocato almeno una volta nella vita) .....	67
Tabella 90 - "Negli ULTIMI 12 MESI ti è capitato di fare una delle seguenti azioni mentre giocavi d'azzardo on-line". Distribuzione percentuale per genere e classe d'età.....	67
Tabella 91 - "Negli ULTIMI 12 MESI ti è capitato di fare una delle seguenti azioni mentre giocavi d'azzardo on-site". Distribuzione percentuale per genere e classe d'età.....	67
Tabella 92 - Gioco d'azzardo problematico. Distribuzione percentuale per genere e classe di età tra gli studenti che hanno giocato durante l'anno .....	67
Tabella 93 - Distribuzione percentuale di caratteristiche individuali associate alle tipologie di giocatore d'azzardo (1/6) .....	68
Tabella 94 - Distribuzione percentuale di caratteristiche individuali associate alle tipologie di giocatore d'azzardo (2/6) .	69
Tabella 95 - Distribuzione percentuale di caratteristiche individuali associate alle tipologie di giocatore d'azzardo (3/6) .	70
Tabella 96 - Distribuzione percentuale di caratteristiche individuali associate a alle tipologie di giocatore d'azzardo (4/6) ....	71
Tabella 97 - Distribuzione percentuale di caratteristiche individuali associate alle tipologie di giocatore d'azzardo (5/6) .	72
Tabella 98 - Distribuzione percentuale di caratteristiche individuali associate alle tipologie di giocatore d'azzardo (6/6) .	73
Tabella 99 - Distribuzione percentuale di caratteristiche di contesto familiare e sociale associate alle tipologie di giocatore d'azzardo (1/9) .....	74
Tabella 100 - Distribuzione percentuale di caratteristiche di contesto familiare e sociale associate alle tipologie di giocatore d'azzardo (2/9) .....	75
Tabella 101 - Distribuzione percentuale di caratteristiche di contesto familiare e sociale associate alle tipologie di giocatore d'azzardo (3/9) .....	76
Tabella 102 - Distribuzione percentuale di caratteristiche di contesto familiare e sociale associate alle tipologie di giocatore d'azzardo (4/9) .....	77
Tabella 103 - Distribuzione percentuale di caratteristiche di contesto familiare e sociale associate alle tipologie di giocatore d'azzardo (5/9) .....	78
Tabella 104 - Distribuzione percentuale di caratteristiche di contesto familiare e sociale associate alle tipologie di giocatore d'azzardo (6/9) .....	79
Tabella 105 - Distribuzione percentuale di caratteristiche di contesto familiare e sociale associate alle tipologie di giocatore d'azzardo (7/9) .....	80
Tabella 106 - Distribuzione percentuale di caratteristiche di contesto familiare e sociale associate alle tipologie di giocatore d'azzardo (8/9) .....	81
Tabella 107 - Distribuzione percentuale di caratteristiche di contesto familiare e sociale associate alle tipologie di giocatore d'azzardo (9/9) .....	82
Tabella 108 – Distribuzione percentuale di pattern di gioco associati alle tipologie di giocatore (1/5).....	83
Tabella 109 - Distribuzione percentuale di pattern di gioco associati alle tipologie di giocatore (2/5) .....	84
Tabella 110 - Distribuzione percentuale di pattern di gioco associati alle tipologie di giocatore (3/5) .....	85
Tabella 111 - Distribuzione percentuale di pattern di gioco associati alle tipologie di giocatore (4/5) .....	86
Tabella 112 - Distribuzione percentuale di pattern di gioco associati alle tipologie di giocatore (5/5) .....	87
Tabella 113 – Distribuzione percentuale di tipologie e contesti di gioco on-line associati alle tipologie di giocatore (1/4) .	88
Tabella 114 - Distribuzione percentuale di tipologie e contesti di gioco on-line associati alle tipologie di giocatore (2/4) ..	89
Tabella 115 - Distribuzione percentuale di tipologie e contesti di gioco on-line associati alle tipologie di giocatore (3/4) .	90
Tabella 116 - Distribuzione percentuale di tipologie e contesti di gioco on-line associati alle tipologie di giocatore (4/4) .	91
Tabella 117 - Distribuzione percentuale di tipologie e contesti di gioco on-site associati alle tipologie di giocatore (1/4) .	92
Tabella 118 - Distribuzione percentuale di tipologie e contesti di gioco on-site associati alle tipologie di giocatore (2/4) .	93
Tabella 119 - Distribuzione percentuale di tipologie e contesti di gioco on-site associati alle tipologie di giocatore (3/4) .	94
Tabella 120 - Distribuzione percentuale di tipologie e contesti di gioco on-site associati alle tipologie di giocatore (4/4) .	95
Tabella 121 - "Quante volte hai giocato ai videogame nella vita". Distribuzione percentuale per genere e classe d'età	96
Tabella 122 - "Quante volte hai giocato ai videogame negli ultimi 12 mesi". Distribuzione percentuale per genere e classe d'età .....	96
Tabella 123 - "Quante volte hai giocato ai videogame negli ultimi 30 giorni". Distribuzione percentuale per genere e classe d'età .....	96
Tabella 124 - "Pensa agli ULTIMI 30 GIORNI. Quante ore al giorno in media giochi ai videogame (nei giorni in cui vai a scuola)". Distribuzione percentuale per genere e classe d'età.....	96

Tabella 125 - "Pensa agli ULTIMI 30 GIORNI. Quante ore al giorno in media giochi ai videogame (nei giorni in cui non vai a scuola)". Distribuzione percentuale per genere e classe d'età .....	96
Tabella 126 - "Cosa utilizzi di solito per giocare ai videogame". Percentuale per genere e classe d'età .....	97
Tabella 127 - "Dove ti trovi di solito quando giochi ai videogame". Percentuale per genere e classe d'età.....	97
Tabella 128 - "Quanto spesso giochi da solo/a ai videogame" (tra chi gioca ai videogame negli ultimi 12 mesi). Distribuzione percentuale per genere e classe d'età.....	97
Tabella 129 - "Quanto spesso giochi con gli amici ai videogame" (tra chi gioca ai videogame negli ultimi 12 mesi). Distribuzione percentuale per genere e classe d'età.....	97
Tabella 130 - "Quanto spesso giochi con i tuoi genitori ai videogame" (tra chi gioca ai videogame negli ultimi 12 mesi). Distribuzione percentuale per genere e classe d'età.....	97
Tabella 131 - "Quanto spesso giochi con i tuoi fratelli/sorelle ai videogame" (tra chi gioca ai videogame negli ultimi 12 mesi). Distribuzione percentuale per genere e classe d'età.....	97
Tabella 132 - "Quanto spesso giochi con altri giocatori che non conosci personalmente (virtuali) ai videogame" (tra chi gioca ai videogame negli ultimi 12 mesi). Distribuzione percentuale per genere e classe d'età .....	98
Tabella 133 - "Quanto tempo in media dedichi a ogni sessione di gioco senza interruzioni (nei giorni in cui vai a scuola)" (tra chi gioca ai videogame negli ultimi 12 mesi). Distribuzione percentuale per genere e classe d'età .....	98
Tabella 134 - "Quanto tempo in media dedichi a ogni sessione di gioco senza interruzioni (nei giorni in cui non vai a scuola)" (tra chi gioca ai videogame negli ultimi 12 mesi). Distribuzione percentuale per genere e classe d'età .....	98
Tabella 135 - "Pensa agli ULTIMI 30 GIORNI. Hai speso soldi su Internet per acquistare e/o aggiornare videogame o per poter continuare a giocare" (tra chi gioca ai videogame negli ultimi 12 mesi). Distribuzione percentuale per genere e classe d'età .....	98
Tabella 136 - "Negli ULTIMI 12 MESI ti è capitato di fare una delle seguenti azioni mentre giocavi ai videogiochi". Distribuzione percentuale per genere e classe d'età.....	99
Tabella 137 - Gaming problematico (Problematic On-line Gaming Questionnaire Short Form - POGQ-SF). Distribuzione percentuale per genere e classe d'età.....	99
Tabella 138 - Distribuzione percentuale di caratteristiche individuali associate al gaming per tipologia di giocatore (1/5).....	99
Tabella 139 - Distribuzione percentuale di caratteristiche individuali associate al gaming per tipologia di giocatore (2/5)...	100
Tabella 140 - Distribuzione percentuale di caratteristiche individuali associate al gaming per tipologia di giocatore (3/5)...	101
Tabella 141 - Distribuzione percentuale di caratteristiche individuali associate al gaming per tipologia di giocatore (4/5)...	102
Tabella 142 - Distribuzione percentuale di caratteristiche individuali associate al gaming per tipologia di giocatore (5/5)...	103
Tabella 143 - Distribuzione percentuale di caratteristiche di contesto familiare e sociale associate al gaming per tipologia di giocatore (1/9) .....	104
Tabella 144 - Distribuzione percentuale di caratteristiche di contesto familiare e sociale associate al gaming per tipologia di giocatore (2/9) .....	105
Tabella 145 -Distribuzione percentuale di caratteristiche di contesto familiare e sociale associate al gaming per tipologia di giocatore (3/9) .....	106
Tabella 146 - Distribuzione percentuale di caratteristiche di contesto familiare e sociale associate al gaming per tipologia di giocatore (4/9) .....	107
Tabella 147 - Distribuzione percentuale di caratteristiche di contesto familiare e sociale associate al gaming per tipologia di giocatore (5/9) .....	108
Tabella 148 -Distribuzione percentuale di caratteristiche di contesto familiare e sociale associate al gaming per tipologia di giocatore (6/9) .....	109
Tabella 149 - Distribuzione percentuale di caratteristiche di contesto familiare e sociale associate al gaming per tipologia di giocatore (7/9) .....	110
Tabella 150 - Distribuzione percentuale di caratteristiche di contesto familiare e sociale associate al gaming per tipologia di giocatore (8/9) .....	111
Tabella 151 - Distribuzione percentuale di caratteristiche di contesto familiare e sociale associate al gaming per tipologia di giocatore (9/9) .....	112
Tabella 152 - Prevalenza d'uso di sigarette per genere e classe d'età .....	113
Tabella 153 - Prevalenza d'uso di alcolici per genere e classe d'età.....	113
Tabella 154 - Prevalenza d'uso di energy drink per genere e classe d'età .....	113
Tabella 155 - Prevalenza d'uso di cannabis per genere e classe d'età.....	113
Tabella 156 - Prevalenza d'uso nella vita di altre sostanze psicoattive per genere e classe d'età .....	113
Tabella 157 - Prevalenza d'uso negli ultimi 12 mesi di altre sostanze psicoattive per genere e classe d'età .....	114
Tabella 158 - Prevalenza d'uso negli ultimi 30 giorni di altre sostanze psicoattive per genere e classe d'età .....	114

Tabella 159 - Prevalenza d'uso di psicofarmaci per genere e classe d'età .....	114
Tabella 160 - Prevalenza d'uso di altre sostanze per genere e classe d'età .....	114

## ASPETTI GENERALI

**Tabella 1 – Distribuzione percentuale di studenti rispondenti per genere e classe d'età**

	Totale	15 anni	16 anni	17 anni	18 anni	19 anni
Maschi	52,0	19,3	20,8	19,9	18,5	21,5
Femmine	48,0	20,5	21,0	19,7	18,0	20,8
Totale	100,0	19,9	20,9	19,8	18,3	21,2

**Tabella 2 - "Diresti che abiti in una zona...". Distribuzione percentuale per genere e classe d'età**

	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
Urbana (città)	57,2	58,1	56,1	58,7	54,9
Semi-urbana (periferia, sobborgo, etc.)	30,5	31,7	29,2	29,3	32,3
Semi-rurale (paese)	11,5	9,3	13,9	11,1	12,0
Rurale (campagna, montagna, etc.)	0,9	0,9	0,8	0,9	0,9

**Tabella 3 - "Quale lingua si parla prevalentemente nella tua famiglia di origine...". Distribuzione percentuale per genere e classe d'età**

	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
Italiana	79,7	80,8	79,0	79,2	80,4
Spagnola/Portoghese	5,1	4,9	5,0	4,8	5,6
Inglese/Tedesca	0,5	0,4	0,6	0,4	0,7
Francese	0,2	0,1	0,4	0,2	0,3
Slava	0,4	0,4	0,4	0,5	0,3
Cinese	1,6	1,3	1,8	2,0	0,9
Araba	3,1	3,3	2,9	3,4	2,7
Indiana/Filippina	5,4	5,0	5,8	5,6	5,0
Senegalese/Ghanese/Nigeriana	0,4	0,6	0,2	0,5	0,4
Albanese	0,6	0,7	0,5	0,7	0,5
Altra lingua	3,0	2,5	3,5	2,7	3,3

**Tabella 4 - "Con quale frequenza ti capita di andare in giro con gli amici (al centro commerciale, per strada, ...)". Distribuzione percentuale per genere e classe d'età**

	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
Mai	1,7	2,1	1,3	2,1	1,2
Poche volte l'anno	5,2	6,0	4,3	5,2	5,1
1-2 volte al mese	13,8	11,3	16,6	14,9	12,1
Almeno 1 volta alla settimana	49,2	47,1	51,6	49,2	49,3
Quasi ogni giorno	30,1	33,6	26,2	28,7	32,2

**Tabella 5 - "Con quale frequenza ti capita di giocare con il computer e con i videogiochi". Distribuzione percentuale per genere e classe d'età**

	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
Mai	17,4	6,8	29,0	15,5	20,2
Poche volte l'anno	17,4	9,0	26,7	16,3	19,0
1-2 volte al mese	14,7	12,2	17,2	12,7	17,7
Almeno 1 volta alla settimana	21,7	28,0	14,9	23,0	19,5
Quasi ogni giorno	28,9	44,0	12,2	32,4	23,5

**Tabella 6 - "Con quale frequenza ti capita di navigare in Internet per svago (chat, in cerca di musica, ...)". Distribuzione percentuale per genere e classe d'età**

	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
<i>Mai</i>	0,6	1,0	0,3	0,8	0,4
<i>Poche volte l'anno</i>	0,8	1,1	0,5	0,9	0,7
<i>1-2 volte al mese</i>	1,4	2,0	0,8	1,6	1,2
<i>Almeno 1 volta alla settimana</i>	6,2	7,4	4,9	6,3	6,1
<i>Quasi ogni giorno</i>	90,9	88,5	93,4	90,4	91,6

**Tabella 7 - "Con quale frequenza ti capita di partecipare attivamente ad attività sportive o andare in palestra". Distribuzione percentuale per genere e classe d'età**

	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
<i>Mai</i>	9,0	5,6	12,6	9,4	8,5
<i>Poche volte l'anno</i>	10,4	8,1	13,0	9,1	12,4
<i>1-2 volte al mese</i>	9,8	7,7	12,0	7,7	13,1
<i>Almeno 1 volta alla settimana</i>	40,5	41,0	40,5	42,2	38,0
<i>Quasi ogni giorno</i>	30,3	37,7	21,8	31,6	28,1

**Tabella 8 - "Con quale frequenza ti capita di leggere libri per piacere (al di fuori di quelli scolastici)". Distribuzione percentuale per genere e classe d'età**

	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
<i>Mai</i>	26,9	35,3	17,8	28,0	25,1
<i>Poche volte l'anno</i>	31,4	32,9	29,8	31,6	31,2
<i>1-2 volte al mese</i>	20,2	16,8	23,9	19,6	21,1
<i>Almeno 1 volta alla settimana</i>	11,4	9,3	13,7	10,4	12,9
<i>Quasi ogni giorno</i>	10,1	5,7	14,9	10,4	9,7

**Tabella 9 - "Con quale frequenza ti capita di uscire la sera (andare in discoteca, al bar, alle feste)". Distribuzione percentuale per genere e classe d'età**

	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
<i>Mai</i>	10,2	9,3	11,0	13,7	4,8
<i>Poche volte l'anno</i>	15,9	14,4	17,6	20,2	9,3
<i>1-2 volte al mese</i>	22,5	20,1	25,3	24,9	18,8
<i>Almeno 1 volta alla settimana</i>	42,1	44,1	40,0	34,1	54,4
<i>Quasi ogni giorno</i>	9,3	12,1	6,1	7,1	12,8

**Tabella 10 - "Con quale frequenza ti capita di praticare altri hobby (suonare uno strumento, cantare, disegnare, ...)". Distribuzione percentuale per genere e classe d'età**

	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
<i>Mai</i>	22,0	24,0	19,5	23,1	20,2
<i>Poche volte l'anno</i>	15,1	15,0	15,4	15,8	14,1
<i>1-2 volte al mese</i>	16,7	15,5	18,0	15,6	18,6
<i>Almeno 1 volta alla settimana</i>	24,2	23,6	24,9	23,2	25,6
<i>Quasi ogni giorno</i>	22,0	21,9	22,2	22,3	21,6

**Tabella 11 - "Quanti giorni di scuola hai perso perché sei stato ammalato negli ULTIMI 30 GIORNI". Distribuzione percentuale per genere e classe d'età**

	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
<i>Nessuno</i>	48,0	52,1	43,4	48,3	47,5
<i>1 giorno</i>	19,2	17,2	21,1	18,5	20,3
<i>2 giorni</i>	16,4	15,5	17,5	16,8	15,8
<i>3 o più giorni</i>	16,4	15,1	18,0	16,4	16,4

**Tabella 12 - "Quanti giorni di scuola hai perso perché non avevi voglia di andarci negli ULTIMI 30 GIORNI" . Distribuzione percentuale per genere e classe d'età**

	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
<i>Nessuno</i>	66,7	68,2	64,8	71,0	59,9
<i>1 giorno</i>	17,3	15,7	18,8	16,4	18,6
<i>2 giorni</i>	8,9	8,1	9,9	6,9	12,0
<i>3 o più giorni</i>	7,2	7,9	6,4	5,7	9,5

**Tabella 13 - "Quanti giorni di scuola hai perso per altri motivi negli ULTIMI 30 GIORNI" . Distribuzione percentuale per genere e classe d'età**

	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
<i>Nessuno</i>	52,0	55,2	48,3	55,8	46,0
<i>1 giorno</i>	24,3	23,4	25,4	22,7	26,7
<i>2 giorni</i>	12,8	11,5	14,3	12,1	13,9
<i>3 o più giorni</i>	10,9	10,0	12,0	9,4	13,4

**Tabella 14 - "Quale dei seguenti giudizi descrive meglio il tuo andamento scolastico nell'ultimo quadrimestre" . Distribuzione percentuale per genere e classe d'età**

	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
<i>Ottimo</i>	7,2	7,2	7,3	7,0	7,6
<i>Buono</i>	37,0	32,5	41,8	35,3	39,7
<i>Medio (più che sufficiente, sufficiente, appena sufficiente)</i>	48,2	50,4	46,0	49,5	46,2
<i>Basso (insufficiente, molto insufficiente, pessimo)</i>	7,6	10,0	5,0	8,2	6,5

**Tabella 15 - Percentuale per genere e classe d'età di studenti che hanno partecipato ad attività di prevenzione dei comportamenti a rischio/promozione del benessere e tra questi ultimi a quali tipologie di intervento**

	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
<i>Sì</i>	53,8	50,8	57,8	54,7	52,6
<i>Relative a gioco d'azzardo *</i>	14,0	16,4	11,8	12,4	16,5
<i>Relative a uso di sostanze psicoattive/droghe *</i>	66,6	65,5	68,1	64,4	70,0
<i>Relative a uso di tabacco/alcol *</i>	60,3	59,5	61,6	58,9	62,6
<i>Relative a utilizzo di Internet *</i>	40,5	43,2	37,7	45,2	33,2
<i>Relative a bullismo e/o cyberbullismo *</i>	71,4	66,0	76,6	76,6	63,3
<i>Relative a videogiochi *</i>	7,6	12,2	3,2	8,6	6,1
<i>Relative a guida sicura *</i>	16,6	14,8	18,7	10,6	26,0

\*= % calcolata tra chi ha partecipato

# INTERNET

**Tabella 16 - Uso di Internet negli ultimi 30 giorni (nei giorni in cui vai a scuola). Distribuzione percentuale per genere e classe d'età**

	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
<i>Non ho usato Internet</i>	2,3	2,5	2,1	2,6	1,7
<i>Meno di 30 minuti</i>	8,0	9,7	6,3	9,3	6,1
<i>Fino a 1 ora</i>	13,2	12,6	13,7	13,3	13,1
<i>Fino a 2 ore</i>	22,3	23,9	20,2	23,3	20,9
<i>Fino a 3 ore</i>	20,5	20,8	20,7	19,4	22,1
<i>Fino a 4 ore</i>	13,8	12,1	15,4	12,3	16,1
<i>Fino a 5 ore</i>	7,4	6,1	8,8	7,2	7,6
<i>6 ore o più</i>	12,5	12,4	12,8	12,6	12,4

**Tabella 17 - Uso di Internet negli ultimi 30 giorni (nei giorni in cui non vai a scuola). Distribuzione percentuale per genere e classe d'età**

	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
<i>Non ho usato Internet</i>	0,7	0,8	0,5	0,9	0,4
<i>Meno di 30 minuti</i>	2,9	3,3	2,3	3,2	2,4
<i>Fino a 1 ora</i>	6,4	7,4	5,4	6,7	6,0
<i>Fino a 2 ore</i>	13,3	14,9	11,6	14,0	12,2
<i>Fino a 3 ore</i>	17,3	18,3	15,8	16,4	18,7
<i>Fino a 4 ore</i>	17,5	17,8	17,5	17,7	17,2
<i>Fino a 5 ore</i>	14,5	12,4	17,0	13,8	15,6
<i>6 ore o più</i>	27,4	25,1	29,8	27,4	27,4

## Tipologie e contesti di uso di Internet

**Tabella 18 - Quante ore passi in media a Chattare/Stare sui Social . Distribuzione percentuale per genere e classe d'età**

	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
<i>Nessuna</i>	1,3	2,0	0,5	1,5	1,0
<i>Meno di 30 minuti</i>	12,4	17,0	7,2	14,1	9,8
<i>Fino a 1 ora</i>	19,7	23,7	15,4	21,8	16,5
<i>Fino a 2 ore</i>	20,4	20,6	20,3	20,8	19,8
<i>Fino a 3 ore</i>	15,0	12,9	17,0	13,6	17,2
<i>Fino a 4 ore</i>	9,5	7,3	12,3	8,7	10,7
<i>Fino a 5 ore</i>	7,4	5,3	9,7	7,0	8,1
<i>6 ore o più</i>	14,2	11,3	17,6	12,5	16,9

**Tabella 19 - Quante ore passi in media a Fare giochi on-line . Distribuzione percentuale per genere e classe d'età**

	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
<i>Nessuna</i>	41,8	23,5	62,2	37,5	48,4
<i>Meno di 30 minuti</i>	17,3	14,2	20,1	18,3	15,7
<i>Fino a 1 ora</i>	13,1	16,8	9,0	14,3	11,2
<i>Fino a 2 ore</i>	11,4	18,1	4,2	12,7	9,4
<i>Fino a 3 ore</i>	7,0	11,4	1,9	7,5	6,2
<i>Fino a 4 ore</i>	4,0	6,3	1,4	4,0	4,0
<i>Fino a 5 ore</i>	2,0	3,5	0,4	2,1	1,7
<i>6 ore o più</i>	3,6	6,1	0,7	3,7	3,3

**Tabella 20 - Quante ore passi in media a Fare giochi on-line in cui si vincono/perdono soldi . Distribuzione percentuale per genere e classe d'età**

	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
<i>Nessuna</i>	93,0	89,0	97,7	93,4	92,2
<i>Meno di 30 minuti</i>	3,4	5,3	1,1	3,3	3,5
<i>Fino a 1 ora</i>	1,5	2,3	0,6	1,2	1,9
<i>Fino a 2 ore</i>	0,7	1,1	0,3	0,6	1,0
<i>Fino a 3 ore</i>	0,3	0,6	0,0	0,4	0,2
<i>Fino a 4 ore</i>	0,3	0,5	0,1	0,4	0,3
<i>Fino a 5 ore</i>	0,1	0,2	0,0	0,1	0,1
<i>6 ore o più</i>	0,6	0,9	0,2	0,6	0,7

**Tabella 21 - Quante ore passi in media a Leggere, navigare, cercare informazioni . Distribuzione percentuale per genere e classe d'età**

	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
<i>Nessuna</i>	5,2	7,5	2,5	6,5	3,1
<i>Meno di 30 minuti</i>	29,9	33,5	25,9	34,3	23,0
<i>Fino a 1 ora</i>	29,9	30,1	29,9	28,7	31,7
<i>Fino a 2 ore</i>	18,7	16,1	21,5	16,8	21,7
<i>Fino a 3 ore</i>	8,0	6,1	9,9	6,6	10,2
<i>Fino a 4 ore</i>	3,3	2,5	4,2	2,9	3,9
<i>Fino a 5 ore</i>	2,2	1,6	2,9	1,7	2,9
<i>6 ore o più</i>	2,9	2,6	3,2	2,4	3,5

**Tabella 22 - Quante ore passi in media a Ascoltare/scaricare musica, video, film . Distribuzione percentuale per genere e classe d'età**

	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
<i>Nessuna</i>	2,3	3,2	1,3	2,8	1,4
<i>Meno di 30 minuti</i>	13,1	14,6	11,0	15,2	9,8
<i>Fino a 1 ora</i>	22,1	24,3	19,5	22,6	21,3
<i>Fino a 2 ore</i>	21,8	21,8	22,1	20,0	24,7
<i>Fino a 3 ore</i>	14,3	12,2	16,8	13,3	15,9
<i>Fino a 4 ore</i>	9,4	8,8	10,2	9,3	9,4
<i>Fino a 5 ore</i>	6,4	5,2	7,4	6,0	7,0
<i>6 ore o più</i>	10,7	9,9	11,7	10,8	10,6

**Tabella 23 - Quante ore passi in media a Fare ricerche per vendere/ comprare prodotti, giochi, libri, etc. . Distribuzione percentuale per genere e classe d'età**

	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
<i>Nessuna</i>	43,0	41,7	44,7	46,9	37,0
<i>Meno di 30 minuti</i>	33,1	34,3	31,7	31,9	35,1
<i>Fino a 1 ora</i>	13,9	13,8	13,9	12,5	16,0
<i>Fino a 2 ore</i>	4,4	3,9	5,0	3,9	5,3
<i>Fino a 3 ore</i>	2,5	2,5	2,4	1,9	3,3
<i>Fino a 4 ore</i>	1,1	1,2	1,1	1,1	1,1
<i>Fino a 5 ore</i>	0,8	0,9	0,8	0,7	1,1
<i>6 ore o più</i>	1,1	1,7	0,5	1,1	1,2

### **Uso problematico di Internet**

**Tabella 24 – Uso compulsivo di Internet. Distribuzione per genere e classe d'età tra coloro che hanno utilizzato Internet durante l'anno**

	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
<i>Utilizzatori non compulsivi</i>	89,8	92,4	87,0	88,9	91,2
<i>Utilizzatori compulsivi</i>	10,2	7,6	13,0	11,1	8,8

# GIOCO D'AZZARDO

## Giochi d'azzardo on-line

**Tabella 25 - Prevalenza di gioco on-line per genere e classe d'età**

	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
<i>Nella vita</i>	33,4	44,1	21,1	32,1	35,3
<i>Negli ultimi 12 mesi</i>	31,2	41,6	19,3	30,1	32,9
<i>Negli ultimi 30 giorni</i>	16,2	25,2	6,0	14,6	18,7

**Tabella 26 - Frequenza di gioco on-line nella vita . Distribuzione percentuale per genere e classe d'età**

	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
<i>Mai</i>	66,6	55,9	78,9	67,9	64,7
<i>1-5 volte</i>	20,2	23,4	16,5	20,6	19,6
<i>6-19 volte</i>	6,0	9,0	2,5	5,3	7,0
<i>20 o più volte</i>	7,2	11,7	2,1	6,2	8,8

**Tabella 27 - Frequenza di gioco on-line negli ultimi 12 mesi . Distribuzione percentuale per genere e classe d'età**

	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
<i>Mai</i>	68,8	58,4	80,7	69,9	67,1
<i>1-5 volte</i>	19,4	23,3	14,9	19,8	18,9
<i>6-19 volte</i>	7,0	10,6	2,9	6,2	8,2
<i>20 o più volte</i>	4,8	7,8	1,5	4,2	5,8

**Tabella 28 - Frequenza di gioco on-line negli ultimi 30 giorni . Distribuzione percentuale per genere e classe d'età**

	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
<i>Mai</i>	83,8	74,8	94,0	85,4	81,3
<i>1-5 volte</i>	12,8	19,8	5,0	11,5	14,8
<i>6-19 volte</i>	1,9	2,9	0,6	1,8	2,1
<i>20 o più volte</i>	1,5	2,4	0,4	1,3	1,7

### Tipologie e contesti di gioco d'azzardo on-line

*(percentuali calcolate sugli studenti che hanno riferito di aver giocato on-line nell'ultimo anno)*

**Tabella 29 - Percentuale di studenti che hanno giocato d'azzardo on-line nell'ultimo anno secondo le tipologie di gioco praticate per genere e classe d'età**

	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
<i>Gratta&amp;Vinci/10 e lotto/Win for Life</i>	53,4	48,0	66,4	55,5	50,5
<i>Lotto/Superenalotto</i>	24,4	20,5	32,7	26,6	21,3
<i>Totocalcio/Totogol/Scommesse sportive</i>	52,6	67,4	18,0	49,2	57,3
<i>Scommesse su altri eventi</i>	20,5	24,2	10,2	20,9	19,8
<i>Bingo</i>	16,3	13,1	21,8	17,6	14,4
<i>Slot machines/Videolottery</i>	16,6	18,6	11,9	14,5	19,7
<i>Poker texano (Texas hold'em)</i>	20,8	22,7	14,6	19,5	22,6
<i>Altri giochi di casinò virtuali</i>	13,9	15,5	8,8	14,1	13,7

**Tabella 30 - Frequenza di gioco Gratta&Vinci/10 e lotto/Win for Life on-line. Distribuzione percentuale per genere e classe d'età (Tra chi ha giocato on-line ultimi 12 mesi)**

	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
<i>Mai</i>	46,6	52,0	33,6	44,5	49,5
<i>Meno di 1 volta al mese</i>	36,5	29,6	52,2	40,5	30,8
<i>1-3 volte al mese</i>	9,0	9,0	9,4	7,8	10,6
<i>1-2 volte a settimana</i>	4,6	5,4	3,0	3,9	5,6
<i>3-6 volte a settimana</i>	1,4	1,6	1,0	1,6	1,1
<i>Tutti i giorni</i>	2,0	2,4	0,9	1,7	2,4

**Tabella 31 - Frequenza di gioco Lotto/Superenalotto on-line. Distribuzione percentuale per genere e classe d'età (Tra chi ha giocato on-line ultimi 12 mesi)**

	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
<i>Mai</i>	75,6	79,5	67,3	73,4	78,7
<i>Meno di 1 volta al mese</i>	16,5	11,7	26,6	18,7	13,4
<i>1-3 volte al mese</i>	3,8	3,9	3,6	3,4	4,4
<i>1-2 volte a settimana</i>	2,3	2,6	1,9	2,7	1,8
<i>3-6 volte a settimana</i>	0,7	0,9	0,0	0,5	0,9
<i>Tutti i giorni</i>	1,1	1,4	0,6	1,3	0,7

**Tabella 32 - Frequenza di gioco Totocalcio/Totogol/Scommesse sportive on-line. Distribuzione percentuale per genere e classe d'età (Tra chi ha giocato on-line ultimi 12 mesi)**

	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
<i>Mai</i>	47,4	32,6	82,0	50,8	42,7
<i>Meno di 1 volta al mese</i>	19,2	24,0	9,5	19,1	19,4
<i>1-3 volte al mese</i>	16,6	21,1	4,3	16,3	17,0
<i>1-2 volte a settimana</i>	10,6	14,3	2,7	8,6	13,3
<i>3-6 volte a settimana</i>	3,1	3,7	1,0	1,9	4,7
<i>Tutti i giorni</i>	3,2	4,3	0,6	3,3	3,0

**Tabella 33 - Frequenza di gioco Scommesse su altri eventi on-line. Distribuzione percentuale per genere e classe d'età (Tra chi ha giocato on-line ultimi 12 mesi)**

	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
<i>Mai</i>	79,5	75,8	89,8	79,1	80,2
<i>Meno di 1 volta al mese</i>	10,3	11,4	6,6	10,7	9,8
<i>1-3 volte al mese</i>	3,1	3,9	1,5	3,0	3,3
<i>1-2 volte a settimana</i>	3,9	5,0	0,3	4,0	3,7
<i>3-6 volte a settimana</i>	1,1	1,4	0,6	1,2	0,9
<i>Tutti i giorni</i>	2,1	2,5	1,2	2,0	2,1

**Tabella 34 - Frequenza di gioco Bingo on-line. Distribuzione percentuale per genere e classe d'età (Tra chi ha giocato on-line ultimi 12 mesi)**

	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
<i>Mai</i>	83,7	86,9	78,2	82,4	85,6
<i>Meno di 1 volta al mese</i>	9,4	6,7	14,8	11,5	6,5
<i>1-3 volte al mese</i>	3,2	2,8	3,9	2,4	4,3
<i>1-2 volte a settimana</i>	0,9	0,7	0,9	0,3	1,6
<i>3-6 volte a settimana</i>	1,5	1,2	1,0	1,7	1,1
<i>Tutti i giorni</i>	1,4	1,5	1,2	1,7	0,9

**Tabella 35 - Frequenza di gioco Slot machine/Videolottery on-line. Distribuzione percentuale per genere e classe d'età (Tra chi ha giocato on-line ultimi 12 mesi)**

	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
<i>Mai</i>	83,4	81,4	88,1	85,5	80,3
<i>Meno di 1 volta al mese</i>	7,9	8,1	7,4	7,3	8,6
<i>1-3 volte al mese</i>	3,8	4,6	2,4	2,3	5,9
<i>1-2 volte a settimana</i>	1,7	2,5	0,0	0,9	2,8
<i>3-6 volte a settimana</i>	0,9	0,9	0,9	0,8	0,9
<i>Tutti i giorni</i>	2,4	2,5	1,2	3,1	1,4

**Tabella 36 - Frequenza di gioco Poker texano (Texas hold'em), altri giochi con le carte on-line. Distribuzione percentuale per genere e classe d'età (Tra chi ha giocato on-line ultimi 12 mesi)**

	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
<i>Mai</i>	79,2	77,3	85,4	80,5	77,4
<i>Meno di 1 volta al mese</i>	8,5	9,1	6,6	8,1	9,2
<i>1-3 volte al mese</i>	6,0	6,5	4,7	4,9	7,5
<i>1-2 volte a settimana</i>	2,1	2,3	1,5	1,9	2,3
<i>3-6 volte a settimana</i>	2,5	3,0	0,3	2,5	2,6
<i>Tutti i giorni</i>	1,7	1,7	1,6	2,2	1,0

**Tabella 37 - Frequenza di gioco Altri giochi di casinò virtuali on-line. Distribuzione percentuale per genere e classe d'età (Tra chi ha giocato on-line ultimi 12 mesi)**

	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
<i>Mai</i>	86,1	84,5	91,2	85,9	86,3
<i>Meno di 1 volta al mese</i>	5,6	6,6	3,5	5,0	6,5
<i>1-3 volte al mese</i>	3,3	3,6	2,0	3,4	3,1
<i>1-2 volte a settimana</i>	2,6	2,6	1,6	2,9	2,1
<i>3-6 volte a settimana</i>	0,6	0,6	0,6	0,5	0,6
<i>Tutti i giorni</i>	1,8	2,1	1,2	2,1	1,4

**Tabella 38 - "Cosa utilizzi di solito per giocare d'azzardo on-line". Percentuale per genere e classe d'età (Tra chi ha giocato on-line ultimi 12 mesi)**

	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
<i>Smartphone</i>	74,7	75,7	73,4	71,3	78,9
<i>Tablet</i>	17,9	16,5	21,5	21,7	13,1
<i>Computer fisso o portatile</i>	28,8	28,4	34,9	29,7	27,8
<i>TV</i>	8,8	8,8	9,5	10,9	6,1
<i>Console</i>	10,1	9,6	9,6	14,0	5,1

**Tabella 39 - "Dove ti trovi di solito quando giochi d'azzardo on-line". Percentuale per genere e classe d'età (Tra chi ha giocato on-line ultimi 12 mesi)**

	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
<i>A scuola</i>	17,9	18,3	12,5	18,1	17,7
<i>A casa mia</i>	57,0	57,4	57,1	56,3	58,0
<i>A casa di amici</i>	29,0	27,7	36,8	31,9	25,0
<i>In luoghi pubblici chiusi (es. sale giochi, Internet point, bar)</i>	29,3	31,5	23,5	23,6	37,1
<i>In luoghi pubblici aperti (es. piazza, parco)</i>	15,0	14,4	18,7	15,8	13,8
<i>Sui mezzi di trasporto (es. tram, autobus, metro, treno, auto.)</i>	14,2	13,9	13,7	11,4	18,1

**Tabella 40 - "Quali account hai utilizzato per fare giochi d'azzardo on-line. Distribuzione percentuale per genere e classe d'età"**

	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
<i>Account personale</i>	59,1	60,7	51,3	47,8	75,0
<i>Account di mio padre/madre</i>	14,7	15,2	15,6	18,8	9,0
<i>Account di mio fratello/sorella maggiorenne</i>	10,2	10,5	7,5	12,1	7,6
<i>Account di un maggiorenne (altri parenti/amici)</i>	26,3	23,4	39,2	30,2	20,9

**Tabella 41 - "Quante volte hai fatto giochi d'azzardo on-line per più di 2 ore di fila negli ultimi 12 mesi (nei giorni in cui vai a scuola)". Distribuzione percentuale per genere e classe d'età"**

	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
<i>Mai</i>	93,3	92,1	96,2	93,9	92,6
<i>1-5 volte</i>	4,1	4,7	3,2	3,8	4,5
<i>6-19 volte</i>	1,0	1,2	0,3	1,2	0,7
<i>20 volte o più</i>	1,5	2,0	0,3	1,0	2,2

**Tabella 42 - "Quante volte hai fatto giochi d'azzardo on-line per più di 2 ore di fila negli ultimi 12 mesi (nei giorni in cui non vai scuola)". Distribuzione percentuale per genere e classe d'età"**

	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
<i>Mai</i>	86,8	84,5	91,1	86,8	86,8
<i>1-5 volte</i>	8,4	9,4	7,1	8,5	8,2
<i>6-19 volte</i>	2,5	3,0	1,2	2,3	2,8
<i>20 volte o più</i>	2,3	3,1	0,6	2,3	2,2

## Giochi d'azzardo on-site

**Tabella 43 - Prevalenza di gioco on-site per genere e classe d'età"**

	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
<i>Nella vita</i>	30,2	37,5	22,4	27,2	34,8
<i>Negli ultimi 12 mesi</i>	21,1	29,1	12,7	18,6	25,0
<i>Negli ultimi 30 giorni</i>	10,8	17,3	3,7	8,6	14,3

**Tabella 44 - Frequenza di gioco on-site nella vita. Distribuzione percentuale per genere e classe d'età"**

	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
<i>Mai</i>	69,8	62,5	77,6	72,8	65,2
<i>1-5 volte</i>	16,4	17,0	15,8	16,0	17,1
<i>6-19 volte</i>	6,8	8,6	4,9	6,2	7,6
<i>20 volte o più</i>	7,0	12,0	1,7	5,0	10,0

**Tabella 45 - Frequenza di gioco on-site negli ultimi 12 mesi. Distribuzione percentuale per genere e classe d'età"**

	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
<i>Mai</i>	78,9	70,9	87,3	81,4	75,0
<i>1-5 volte</i>	14,2	17,2	11,2	13,8	14,9
<i>6 volte o più</i>	3,7	6,2	1,1	3,0	4,9
<i>20 o più volte</i>	3,2	5,7	0,4	1,8	5,3

**Tabella 46 - Frequenza di gioco on-site negli ultimi 30 giorni. Distribuzione percentuale per genere e classe d'età"**

	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
<i>Mai</i>	89,2	82,7	96,3	91,4	85,7
<i>1-5 volte</i>	7,8	12,2	3,2	6,5	9,8
<i>6-19 volte</i>	1,8	3,1	0,3	1,3	2,7
<i>20 o più volte</i>	1,2	2,1	0,2	0,8	1,8

### Tipologie e contesti di gioco d'azzardo on-site

(percentuali calcolate sugli studenti che hanno riferito di aver giocato nell'ultimo anno)

**Tabella 47 - "Quante ore in media in un giorno hai trascorso a fare giochi d'azzardo on-site negli ultimi 12 mesi (nei giorni in cui vai a scuola)". Distribuzione percentuale per genere e classe d'età**

	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
Nessuna	65,1	59,3	79,4	70,8	58,7
Meno di 30 minuti	25,5	28,6	16,9	21,1	30,4
Fino a 1 ora	4,7	6,1	1,8	4,2	5,3
Fino a 2 ore	2,1	2,6	0,9	1,7	2,5
Fino a 3 ore	0,5	0,7	0,0	0,6	0,3
Più di 3 ore	2,1	2,7	0,9	1,5	2,8

**Tabella 48 - "Quante ore in media in un giorno hai trascorso a fare giochi d'azzardo on-site negli ultimi 12 mesi (nei giorni in cui non vai a scuola)". Distribuzione percentuale per genere e classe d'età**

	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
Nessuna	33,2	28,3	44,8	36,7	29,3
Meno di 30 minuti	45,0	44,4	46,0	42,6	47,7
Fino a 1 ora	11,2	13,5	5,5	12,1	10,1
Fino a 2 ore	5,6	7,3	1,4	5,1	6,1
Fino a 3 ore	1,6	2,2	0,5	0,9	2,5
Più di 3 ore	3,4	4,2	1,8	2,6	4,4

**Tabella 49 - Percentuale di studenti che hanno giocato d'azzardo on-site nell'ultimo anno secondo le tipologie di gioco praticate. Percentuale per genere e classe d'età**

	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
Gratta&Vinci	67,5	61,5	82,1	65,9	69,2
Lotto	19,3	18,8	20,8	21,9	16,4
Superenalotto	22,1	18,9	29,6	24,5	19,3
10 e lotto / Win for Life	14,5	16	10,6	14,9	14
Totocalcio/Totogol	34,5	43,6	11,1	38,7	29,7
Bingo	12,1	11	13,9	12,2	12
Slot machine, videolottery	19,7	22,8	12,3	17,5	22,3
Scommesse calcistiche	57,5	73,5	18,2	52,4	63,2
Scommesse su altri sport	21,5	27,1	6,8	19,3	24
Scommesse su altri eventi	13,4	16,4	6	15,1	11,5
Poker texano	15,2	18,3	6,4	14,6	15,9
Altri giochi con le carte	20,1	20,3	19,2	20,7	19,4
Altri giochi (roulette, dadi)	13,9	15	10,8	15,5	12

**Tabella 50 - Frequenza di gioco Gratta&Vinci on-site ultimi 12 mesi. Distribuzione percentuale per genere e classe d'età (tra chi ha giocato on-site ultimi 12 mesi)**

	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
Mai	32,5	38,5	17,9	34,1	30,8
Meno di 1 volta al mese	43,5	36,3	60,1	44,9	41,9
1-3 volte al mese	16,6	16,1	18,8	13,4	20,2
1-2 volte a settimana	3,9	4,8	1,5	3,5	4,3
3-6 volte a settimana	1,5	2,0	0,4	1,4	1,5
Tutti i giorni	20,8	25,2	6,5	28,0	14,9

**Tabella 51 - Frequenza di gioco Lotto on-site ultimi 12 mesi. Distribuzione percentuale per genere e classe d'età (tra chi ha giocato on-site ultimi 12 mesi)**

	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
<i>Mai</i>	80,7	81,2	79,2	78,1	83,6
<i>Meno di 1 volta al mese</i>	12,5	11,6	14,7	12,7	12,2
<i>1-3 volte al mese</i>	3,4	2,9	4,8	4,5	2,1
<i>1-2 volte a settimana</i>	1,5	1,8	0,4	2,1	0,9
<i>3-6 volte a settimana</i>	0,3	0,5	0,0	0,6	0,0
<i>Tutti i giorni</i>	1,7	2,0	0,9	2,0	1,3

**Tabella 52 - Frequenza di gioco Superenalotto on-site ultimi 12 mesi. Distribuzione percentuale per genere e classe d'età (tra chi ha giocato on-site ultimi 12 mesi)**

	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
<i>Mai</i>	77,9	81,1	70,4	75,5	80,7
<i>Meno di 1 volta al mese</i>	13,6	9,8	23,6	14,7	12,4
<i>1-3 volte al mese</i>	5,1	5,1	4,2	5,7	4,5
<i>1-2 volte a settimana</i>	1,3	1,6	0,9	1,2	1,4
<i>3-6 volte a settimana</i>	0,3	0,5	0,0	0,6	0,0
<i>Tutti i giorni</i>	1,7	2,1	0,9	2,3	1,0

**Tabella 53 - Frequenza di gioco 10 e lotto / Win for Life on-site ultimi 12 mesi. Distribuzione percentuale per genere e classe d'età (tra chi ha giocato on-site ultimi 12 mesi)**

	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
<i>Mai</i>	85,5	84,0	89,4	85,1	86,0
<i>Meno di 1 volta al mese</i>	7,6	7,9	7,0	6,5	8,9
<i>1-3 volte al mese</i>	3,1	3,8	1,8	3,8	2,4
<i>1-2 volte a settimana</i>	1,6	2,0	0,4	2,0	1,2
<i>3-6 volte a settimana</i>	0,3	0,2	0,5	0,5	0,0
<i>Tutti i giorni</i>	1,8	2,0	0,9	2,0	1,6

**Tabella 54 - Frequenza di gioco Totocalcio/Totogol on-site ultimi 12 mesi. Distribuzione percentuale per genere e classe d'età (tra chi ha giocato on-site ultimi 12 mesi)**

	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
<i>Mai</i>	65,5	56,4	88,9	61,3	70,3
<i>Meno di 1 volta al mese</i>	10,4	12,7	5,5	10,8	10,0
<i>1-3 volte al mese</i>	10,8	13,7	3,3	13,9	7,3
<i>1-2 volte a settimana</i>	7,1	9,8	0,9	6,3	8,1
<i>3-6 volte a settimana</i>	3,7	4,2	0,9	5,1	2,2
<i>Tutti i giorni</i>	2,4	3,3	0,5	2,6	2,2

**Tabella 55 - Frequenza di gioco Bingo on-site ultimi 12 mesi. Distribuzione percentuale per genere e classe d'età (tra chi ha giocato on-site ultimi 12 mesi)**

	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
<i>Mai</i>	87,9	89,0	86,1	87,8	88,0
<i>Meno di 1 volta al mese</i>	6,0	5,1	8,1	6,0	6,0
<i>1-3 volte al mese</i>	3,0	2,7	4,1	2,6	3,5
<i>1-2 volte a settimana</i>	0,7	1,1	0,0	0,3	1,2
<i>3-6 volte a settimana</i>	0,6	0,4	0,0	0,8	0,3
<i>Tutti i giorni</i>	1,7	1,6	1,8	2,5	0,9

**Tabella 56 - Frequenza di gioco Slot machine/videolottery on-site ultimi 12 mesi. Distribuzione percentuale per genere e classe d'età (tra chi ha giocato on-site ultimi 12 mesi)**

	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
<i>Mai</i>	80,3	77,2	87,7	82,5	77,7
<i>Meno di 1 volta al mese</i>	9,1	10,3	7,0	9,3	8,9
<i>1-3 volte al mese</i>	4,9	5,9	2,6	2,4	7,9
<i>1-2 volte a settimana</i>	1,8	2,0	0,9	0,6	3,1
<i>3-6 volte a settimana</i>	2,1	2,5	0,9	2,8	1,3
<i>Tutti i giorni</i>	1,8	2,1	0,9	2,3	1,3

**Tabella 57 - Frequenza di gioco scommesse calcistiche on-site ultimi 12 mesi. Distribuzione percentuale per genere e classe d'età (tra chi ha giocato on-site ultimi 12 mesi)**

	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
<i>Mai</i>	42,5	26,5	81,8	47,6	36,8
<i>Meno di 1 volta al mese</i>	16,9	20,6	9,1	15,5	18,5
<i>1-3 volte al mese</i>	15,6	19,8	5,1	14,9	16,4
<i>1-2 volte a settimana</i>	15,4	21,3	1,8	13,1	18,1
<i>3-6 volte a settimana</i>	5,9	7,2	0,9	4,9	7,1
<i>Tutti i giorni</i>	3,6	4,6	1,3	4,0	3,1

**Tabella 58 - Frequenza di gioco scommesse su altri sport on-site ultimi 12 mesi. Distribuzione percentuale per genere e classe d'età (tra chi ha giocato on-site ultimi 12 mesi)**

	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
<i>Mai</i>	78,5	72,9	93,2	80,7	76,0
<i>Meno di 1 volta al mese</i>	9,1	11,2	4,6	7,4	11,1
<i>1-3 volte al mese</i>	4,8	5,8	0,9	5,0	4,6
<i>1-2 volte a settimana</i>	3,8	5,3	0,0	3,5	4,1
<i>3-6 volte a settimana</i>	1,5	1,8	0,9	1,4	1,6
<i>Tutti i giorni</i>	2,3	3,1	0,5	2,0	2,5

**Tabella 59 - Frequenza di gioco scommesse su altri eventi on-site ultimi 12 mesi. Distribuzione percentuale per genere e classe d'età (tra chi ha giocato on-site ultimi 12 mesi)**

	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
<i>Mai</i>	86,6	83,6	94,0	84,9	88,5
<i>Meno di 1 volta al mese</i>	5,3	6,1	3,3	5,6	5,0
<i>1-3 volte al mese</i>	2,9	3,4	1,3	3,7	1,8
<i>1-2 volte a settimana</i>	1,9	2,6	0,5	2,3	1,5
<i>3-6 volte a settimana</i>	1,1	1,4	0,5	1,2	1,0
<i>Tutti i giorni</i>	2,3	2,9	0,5	2,3	2,2

**Tabella 60 - Frequenza di gioco poker texano on-site ultimi 12 mesi. Distribuzione percentuale per genere e classe d'età (tra chi ha giocato on-site ultimi 12 mesi)**

	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
<i>Mai</i>	84,8	81,7	93,6	85,4	84,1
<i>Meno di 1 volta al mese</i>	6,9	7,7	3,6	5,4	8,6
<i>1-3 volte al mese</i>	3,7	4,6	1,8	4,0	3,4
<i>1-2 volte a settimana</i>	1,8	2,4	0,0	2,0	1,6
<i>3-6 volte a settimana</i>	0,6	0,9	0,0	0,6	0,6
<i>Tutti i giorni</i>	2,1	2,7	0,9	2,6	1,7

**Tabella 61 - Frequenza di gioco altri giochi con le carte on-site ultimi 12 mesi. Distribuzione percentuale per genere e classe d'età (tra chi ha giocato on-site ultimi 12 mesi)**

	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
<i>Mai</i>	79,9	79,7	80,8	79,3	80,6
<i>Meno di 1 volta al mese</i>	10,5	9,7	12,9	9,5	11,8
<i>1-3 volte al mese</i>	4,7	4,9	4,1	4,9	4,5
<i>1-2 volte a settimana</i>	1,3	1,3	0,9	1,4	1,2
<i>3-6 volte a settimana</i>	1,4	1,8	0,0	2,1	0,6
<i>Tutti i giorni</i>	2,1	2,5	1,4	2,8	1,3

**Tabella 62 - Frequenza di gioco altri giochi (roulette, dadi) on-site. Distribuzione percentuale per genere e classe d'età (tra chi ha giocato on-site ultimi 12 mesi)**

	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
<i>Mai</i>	86,1	85,0	89,2	84,5	88,0
<i>Meno di 1 volta al mese</i>	6,9	7,1	6,3	7,7	5,9
<i>1-3 volte al mese</i>	3,7	4,0	2,6	3,8	3,5
<i>1-2 volte a settimana</i>	0,9	0,9	0,5	1,2	0,6
<i>3-6 volte a settimana</i>	0,4	0,7	0,0	0,6	0,3
<i>Tutti i giorni</i>	1,9	2,3	1,4	2,2	1,6

**Tabella 63 - "Quante volte hai fatto giochi d'azzardo on-site per più di 2 ore di fila negli ultimi 12 mesi (nei giorni in cui vai a scuola)". Distribuzione percentuale per genere e classe d'età (tra chi ha giocato on-site ultimi 12 mesi)**

	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
<i>Mai</i>	90,5	88,6	94,6	90,5	90,4
<i>1-5 volte</i>	6,4	7,2	4,5	6,7	6,1
<i>6-19 volte</i>	1,1	1,6	0,0	1,5	0,6
<i>20 volte o più</i>	2,1	2,6	0,9	1,4	2,8

**Tabella 64 - "Quante volte hai fatto giochi d'azzardo on-site per più di 2 ore di fila negli ultimi 12 mesi (nei giorni in cui non vai a scuola)". Distribuzione percentuale per genere e classe d'età (tra chi ha giocato on-site ultimi 12 mesi)**

	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
<i>Mai</i>	77,7	75,7	83,1	79,2	76,1
<i>1-5 volte</i>	15,1	15,8	13,7	12,8	17,6
<i>6-19 volte</i>	5,0	6,2	1,4	4,9	5,0
<i>20 volte o più</i>	2,2	2,3	1,8	3,1	1,3

**Tabella 65 - "In quali luoghi hai giocato d'azzardo negli ultimi 12 mesi". Percentuale per genere e classe d'età (tra chi ha giocato on-site ultimi 12 mesi).**

	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
<i>Sale scommessa</i>	41,6	51,3	14,8	34,0	49,9
<i>Sale bingo</i>	6,6	5,9	8,7	4,8	8,5
<i>Casinò</i>	7,3	8,2	4,7	6,4	8,2
<i>Circoli ricreativi</i>	5,7	5,5	6,4	5,9	5,5
<i>Bar/tabacchi/pub</i>	55,1	52,2	62,3	51,3	59,2
<i>Sale giochi</i>	11,1	12,3	8,7	8,5	13,9
<i>A casa mia o di amici</i>	38,2	38,3	38,9	45,4	30,3

## Disponibilità delle occasioni di gioco d'azzardo on-site

**Tabella 66 - "Quanto dista a piedi da casa il luogo più vicino dove potresti giocare d'azzardo". Distribuzione percentuale per genere e classe d'età**

	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
<i>Non ce ne sono</i>	20,8	18,7	22,4	22,6	18,1
<i>Meno di 5 minuti</i>	48,7	51,2	46,6	47,6	50,5
<i>5-10 minuti</i>	22,7	22,0	23,5	22,0	23,7
<i>Più di 10 minuti</i>	7,8	8,1	7,5	7,9	7,7

**Tabella 67 - "Quanto dista a piedi da scuola il luogo più vicino dove potresti giocare d'azzardo". Distribuzione percentuale per genere e classe d'età**

	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
<i>Non ce ne sono</i>	29,8	27,4	31,8	33,2	24,6
<i>Meno di 5 minuti</i>	36,9	39,8	34,0	33,1	42,6
<i>5-10 minuti</i>	20,1	19,5	21,0	19,7	20,7
<i>Più di 10 minuti</i>	13,2	13,3	13,1	13,9	12,0

**Tabella 68 - "Nel luogo più vicino a casa quali giochi potresti fare". Percentuale per genere e classe d'età (tra coloro che hanno luoghi di gioco nei pressi di casa)**

	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
<i>Gratta e vinci/10 e lotto/Win for life</i>	83,2	77,8	89,1	81,5	85,6
<i>Lotto/Superalotto</i>	69,4	64,9	74,6	68,0	71,5
<i>Totocalcio, scommesse sportive o su altri eventi</i>	60,6	67,2	52,6	57,1	65,7
<i>Slot machine, videolottery</i>	62,6	61,8	63,5	60,2	66,0
<i>Poker texano, altri giochi con le carte</i>	14,0	14,4	13,1	13,8	14,3
<i>Bingo</i>	18,3	17,5	18,2	19,1	17,2

**Tabella 69 - "Nel luogo più vicino a scuola quali giochi potresti fare". Percentuale per genere e classe d'età (tra coloro che hanno luoghi di gioco nei pressi della scuola)**

	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
<i>Gratta e vinci/10 e lotto/Win for life</i>	83,0	79,0	87,4	80,7	85,8
<i>Lotto/superalotto</i>	71,9	68,2	76,1	68,9	75,6
<i>Totocalcio, scommesse sportive o su altri eventi</i>	56,4	63,9	47,2	51,6	62,3
<i>Slot machine, videolottery</i>	59,4	60,2	58,1	56,1	63,5
<i>Poker texano, altri giochi con le carte</i>	14,1	15,0	12,4	14,5	13,5
<i>Bingo</i>	16,5	17,4	14,7	16,9	16,0

## Giochi d'azzardo e pattern di gioco

**Tabella 70 - Prevalenza di gioco on-line e/o on-site per genere e classe d'età**

	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
<i>Nella vita</i>	45,2	56,2	33,1	42,3	49,7
<i>Negli ultimi 12 mesi</i>	38,9	50,6	25,7	36,6	42,4
<i>Negli ultimi 30 giorni</i>	19,4	29,9	7,7	17,1	23,1

**Tabella 71 - "A che età hai giocato d'azzardo per la prima volta". Distribuzione percentuale per genere e classe d'età**

	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
<i>9 anni o meno</i>	13,0	11,4	16,5	15,9	9,8
<i>10 anni</i>	4,9	3,2	8,7	6,1	3,6
<i>11 anni</i>	7,0	5,0	10,6	9,5	4,3
<i>12 anni</i>	6,7	6,9	5,9	8,5	4,6
<i>13 anni</i>	6,0	6,5	5,5	7,8	4,0
<i>14 anni</i>	19,3	19,7	18,7	23,9	14,0
<i>15 anni</i>	14,7	16,7	9,7	16,8	12,3
<i>16 anni</i>	13,6	16,3	8,5	9,4	18,4
<i>17 anni</i>	9,0	9,9	7,7	0,8	18,2
<i>18 anni o più</i>	5,8	4,3	8,2	1,2	10,9

**Tabella 72 - "Quanto hai speso per giocare d'azzardo negli ULTIMI 30 GIORNI". Distribuzione percentuale per genere e classe d'età**

	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
<i>10 o meno</i>	62,0	60,5	69,1	64,9	59,4
<i>11-20</i>	14,8	14,9	15,2	15,9	13,9
<i>21-50</i>	11,6	11,6	10,6	9,8	13,2
<i>51-90</i>	3,6	3,8	2,0	4,5	2,7
<i>Più di 90</i>	8,0	9,2	3,1	5,0	10,7

**Tabella 73 - "Negli ULTIMI 12 MESI con il gioco, complessivamente, sei rimasto..." . Distribuzione percentuale per genere e classe d'età**

	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
<i>In pari</i>	37,1	29,3	63,7	38,8	35,4
<i>In rosso</i>	27,1	31,0	15,1	22,3	32,2
<i>In attivo</i>	35,7	39,8	21,2	38,9	32,4

## Conoscenza della normativa vigente e divieti ricevuti

**Tabella 74 - "Quali giochi secondo te sono vietati ai minori di 18 anni". Percentuale per genere e classe d'età**

	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
<i>Gratta e vinci/10 e lotto/win for life</i>	68,7	75,2	61,3	66,9	71,4
<i>Slot machine, videolottery</i>	87,5	88,2	87,1	86,3	89,3
<i>Poker texano, altri giochi con le carte</i>	84,1	85,6	82,7	83,0	85,7
<i>Lotto/superenalotto</i>	72,4	78,6	65,8	71,2	74,2
<i>Totocalcio, scommesse sportive o su altri eventi</i>	69,0	74,0	63,8	65,6	74,2
<i>Bingo</i>	63,9	69,4	58,0	61,7	67,2

**Tabella 75 - "Secondo te, in Italia è vietato giocare d'azzardo on-line". Distribuzione percentuale per genere e classe d'età**

	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
<i>Ai minori di 14 anni</i>	4,4	4,3	4,5	5,0	3,4
<i>Ai minori di 16 anni</i>	6,7	5,5	7,8	8,1	4,6
<i>Ai minori di 18 anni</i>	70,8	75,1	66,4	66,3	77,6
<i>Non è vietato</i>	2,0	2,1	1,8	2,0	1,9
<i>Non so</i>	16,1	13,0	19,4	18,5	12,5

**Tabella 76 - "Secondo te, in Italia è vietato giocare d'azzardo on-site". Distribuzione percentuale per genere e classe d'età**

	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
<i>Ai minori di 14 anni</i>	3,3	3,1	3,4	3,7	2,6
<i>Ai minori di 16 anni</i>	6,6	6,3	6,7	7,5	5,2
<i>Ai minori di 18 anni</i>	69,9	73,9	66,0	65,3	77,0
<i>Non è vietato</i>	1,8	2,1	1,4	1,8	1,8
<i>Non so</i>	18,4	14,6	22,4	21,7	13,3

**Tabella 77 - "Ti è mai stato impedito, da minorenni, di praticare un gioco in denaro perché vietato ai minori". Distribuzione percentuale per genere e classe d'età**

	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
<i>Si</i>	27,7	32,1	22,6	27,8	27,6

**Tabella 78 - "A quali dei seguenti giochi ti è stato impedito, da minorenni, di giocare perché vietato ai minori". Percentuale per genere e classe d'età**

	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
<i>Gratta e vinci/10 e lotto/Win for life</i>	55,6	46,9	69,7	57,3	53,2
<i>Lotto/superenalotto</i>	36,1	32,4	42,4	41,8	27,9
<i>Totocalcio, scommesse sportive o su altri eventi</i>	54,9	65,1	37,6	54,6	55,3
<i>Slot machine, videolottery</i>	41,8	36,8	50,4	47,1	33,9
<i>Poker texano, altri giochi con le carte</i>	32,4	29,0	38,1	37,7	24,6
<i>Bingo</i>	27,3	22,4	34,4	31,4	21,3

**Tabella 79 - "In quali contesti ti è stato impedito, da minorenni, di giocare perché vietato ai minori". Percentuale per genere e classe d'età**

	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
<i>Bar/tabacchi/esercizi pubblici</i>	76,4	73,5	81,3	77,4	74,8
<i>Luoghi del gioco (sale gioco)</i>	42,0	46,8	33,5	39,5	45,6
<i>Luoghi privati (casa mia, di amici)</i>	20,4	17,9	23,4	23,7	15,4
<i>Gioco on-line</i>	21,1	20,7	22,0	22,3	19,3

## Opinioni e percezione del rischio

**Tabella 80 - "In quali di questi giochi conta l'abilità del giocatore". Percentuale per genere e classe d'età**

	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
<i>Gratta e vinci/10 e lotto/win for life</i>	6,4	6,8	5,7	6,7	5,9
<i>Slot machine, videolottery</i>	12,0	8,1	16,0	13,7	9,4
<i>Poker texano, altri giochi con le carte</i>	84,2	82,0	87,2	83,5	85,2
<i>Lotto/superenalotto</i>	6,0	5,8	6,1	6,1	5,8
<i>Totocalcio, scommesse sportive o su altri eventi</i>	48,8	56,2	40,1	46,4	52,5
<i>Bingo</i>	18,5	12,8	24,8	20,0	16,3

**Tabella 81 - "Quanto pensi che rischino di danneggiarsi le persone che giocano soldi meno di una volta alla settimana". Distribuzione percentuale per genere e classe d'età**

	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
<i>Nessun rischio</i>	10,9	15,5	6,1	11,4	10,0
<i>Rischio minimo</i>	30,7	32,9	28,8	29,4	32,8
<i>Rischio moderato</i>	33,1	28,6	37,5	32,4	34,2
<i>Rischio elevato</i>	14,2	12,0	16,1	14,3	13,9
<i>Non so</i>	11,1	11,0	11,5	12,4	9,1

**Tabella 82 - "Quanto pensi che rischino di danneggiarsi le persone che giocano soldi più di una volta alla settimana". Distribuzione percentuale per genere e classe d'età**

	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
<i>Nessun rischio</i>	3,6	5,3	1,5	3,7	3,3
<i>Rischio minimo</i>	2,5	3,6	1,4	2,9	1,9
<i>Rischio moderato</i>	13,0	15,7	10,0	13,3	12,7
<i>Rischio elevato</i>	70,3	64,7	76,5	67,9	74,0
<i>Non so</i>	10,5	10,7	10,7	12,2	8,0

## Esposizione ai messaggi pubblicitari

**Tabella 83 - Negli ultimi 12 mesi, quanto spesso diresti che vedi/senti pubblicità sul gioco d'azzardo in TV". Distribuzione percentuale per genere e classe d'età**

	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
<i>Mai</i>	15,1	14,5	15,9	17,1	12,1
<i>Meno di 1 volta al mese</i>	12,6	9,7	15,5	12,9	12,1
<i>1-3 giorni al mese</i>	17,0	14,5	19,7	17,3	16,5
<i>1-2 giorni a settimana</i>	24,3	23,3	25,4	23,8	25,0
<i>3 o più giorni a settimana</i>	31,0	38,0	23,4	28,9	34,2

**Tabella 84 - "Negli ultimi 12 mesi, quanto spesso diresti che senti pubblicità sul gioco d'azzardo in radio ". Distribuzione percentuale per genere e classe d'età**

	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
<i>Mai</i>	56,8	55,8	58,5	60,5	51,1
<i>Meno di 1 volta al mese</i>	18,3	16,3	19,9	16,9	20,5
<i>1-3 giorni al mese</i>	11,5	11,5	11,5	11,0	12,2
<i>1-2 giorni a settimana</i>	8,3	9,5	7,2	7,2	10,0
<i>3 o più giorni a settimana</i>	5,0	6,9	2,9	4,3	6,1

**Tabella 85 - "Negli ultimi 12 mesi, quanto spesso diresti che vedi/senti pubblicità sul gioco d'azzardo su Internet". Distribuzione percentuale per genere e classe d'età**

	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
<i>Mai</i>	10,1	10,6	9,6	12,2	7,0
<i>Meno di 1 volta al mese</i>	9,4	7,7	11,1	10,7	7,5
<i>1-3 giorni al mese</i>	16,2	13,9	18,6	17,5	14,2
<i>1-2 giorni a settimana</i>	24,3	22,3	26,5	23,9	24,8
<i>3 o più giorni a settimana</i>	40,0	45,5	34,3	35,8	46,5

**Tabella 86 - "Negli ultimi 12 mesi, quanto spesso diresti che vedi pubblicità sul gioco d'azzardo su manifesti/cartelloni ". Distribuzione percentuale per genere e classe d'età**

	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
<i>Mai</i>	37,3	35,7	39,5	40,6	32,3
<i>Meno di 1 volta al mese</i>	24,4	21,8	27,4	24,0	25,0
<i>1-3 giorni al mese</i>	19,4	20,1	18,4	18,5	20,8
<i>1-2 giorni a settimana</i>	12,1	13,0	11,2	10,8	14,0
<i>3 o più giorni a settimana</i>	6,8	9,4	3,6	6,1	7,9

**Tabella 87 - "Negli ultimi 12 mesi, quanto spesso diresti che vedi pubblicità sul gioco d'azzardo su giornali/quotidiani/riviste ". Distribuzione percentuale per genere e classe d'età**

	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
<i>Mai</i>	42,8	41,4	44,4	47,9	34,9
<i>Meno di 1 volta al mese</i>	23,2	21,7	25,1	23,3	22,9
<i>1-3 giorni al mese</i>	17,6	17,8	17,3	15,5	20,9
<i>1-2 giorni a settimana</i>	9,2	10,0	8,3	7,7	11,5
<i>3 o più giorni a settimana</i>	7,3	9,1	4,9	5,6	9,8

**Tabella 88 - "Negli ultimi 12 mesi, quanto spesso diresti che vedi/senti pubblicità sul gioco d'azzardo su social media ". Distribuzione percentuale per genere e classe d'età**

	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
<i>Mai</i>	23,3	22,7	24,1	28,7	15,0
<i>Meno di 1 volta al mese</i>	15,2	13,5	17,1	17,0	12,6
<i>1-3 giorni al mese</i>	17,9	16,5	19,4	16,9	19,5
<i>1-2 giorni a settimana</i>	19,8	20,2	19,4	17,3	23,6
<i>3 o più giorni a settimana</i>	23,7	27,0	19,9	20,0	29,3

**Tabella 89 - "Ti è capitato di fare giochi d'azzardo...". Percentuale per genere e classe d'età (tra chi ha giocato almeno una volta nella vita)**

	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
<i>Giocare con tuo padre</i>	34,1	35,5	32,0	35,1	32,9
<i>Giocare con tua madre</i>	19,1	15,9	24,9	18,1	20,2
<i>Giocare con i tuoi fratelli/sorelle</i>	14,4	15,3	12,8	14,1	14,7
<i>Giocare con i tuoi amici</i>	46,1	57,4	26,7	40,1	53,6
<i>Giocare con i tuoi nonni</i>	18,7	17,3	21,4	20,4	16,5
<i>Giocare con altri parenti</i>	18,2	18,6	17,6	18,5	17,8
<i>Giocare con altri conoscenti</i>	12,1	13,6	9,6	10,7	13,9

### Uso concomitante di sostanze

**Tabella 90 - "Negli ULTIMI 12 MESI ti è capitato di fare una delle seguenti azioni mentre giocavi d'azzardo on-line". Distribuzione percentuale per genere e classe d'età**

	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
<i>Fumare sigarette</i>	7,3	8,3	4,3	6,5	8,3
<i>Bere alcolici</i>	3,2	3,5	2,6	3,3	3,1
<i>Bere energy drink</i>	3,7	5,1	0,3	4,2	2,9
<i>Fumare cannabis</i>	2,1	2,8	0,6	2,4	1,8
<i>Nessuna di queste</i>	83,8	80,4	92,1	83,7	83,9

**Tabella 91 - "Negli ULTIMI 12 MESI ti è capitato di fare una delle seguenti azioni mentre giocavi d'azzardo on-site". Distribuzione percentuale per genere e classe d'età**

	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
<i>Fumare sigarette</i>	10,5	11,3	8,4	7,0	14,4
<i>Bere alcolici</i>	3,4	4,3	1,4	3,1	3,7
<i>Bere energy drink</i>	3,4	4,4	0,5	5,2	1,4
<i>Fumare cannabis</i>	5,0	6,4	1,9	5,8	4,1
<i>Nessuna di queste</i>	77,7	73,6	87,8	78,9	76,3

### Gioco d'azzardo problematico

**Tabella 92 - Gioco d'azzardo problematico. Distribuzione percentuale per genere e classe di età tra gli studenti che hanno giocato durante l'anno**

	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
<i>Non problematico</i>	73,3	68,4	84,2	76,8	68,9
<i>A rischio</i>	14,8	16,8	10,7	12,5	17,7
<i>Problematico</i>	11,8	14,9	5,1	10,7	13,4

## Caratteristiche individuali associate alle tipologie di giocatore d'azzardo

**Tabella 93 - Distribuzione percentuale di caratteristiche individuali associate alle tipologie di giocatore d'azzardo (1/6)**

	Giocatore	Non giocatore	Giocatore a rischio/problematico	Giocatore non problematico
<b>"Diresti che abiti in una zona..."</b>				
<i>Urbana (città)</i>	53,4	59,5	52,6	52,2
<i>Semi-urbana (periferia, sobborgo, etc.)</i>	33,2	28,8	33,6	34,3
<i>Semi-rurale (paese)</i>	12,0	11,1	11,8	12,5
<i>Rurale (campagna, montagna, etc.)</i>	1,4	0,6	2,0	1,0
<b>"Quale lingua si parla prevalentemente nella tua famiglia di origine"</b>				
<i>Italiana</i>	78,5	80,4	74,7	81,6
<i>Spagnola/Portoghese</i>	6,0	4,6	4,9	6,1
<i>Arabo</i>	2,6	3,5	3,6	2,2
<i>Altre lingue</i>	12,9	11,5	16,8	10,1
<b>"Con quale frequenza ti capita di andare in giro con gli amici (al centro commerciale, per strada, ...)"</b>				
<i>Mai</i>	1,7	1,7	3,2	0,9
<i>Poche volte l'anno</i>	3,3	6,4	3,6	3,0
<i>1-2 volte al mese</i>	9,2	16,6	6,9	9,5
<i>Almeno 1 volta alla settimana</i>	45,4	51,7	37,9	49,2
<i>Quasi ogni giorno</i>	40,3	23,6	48,4	37,4
<b>"Con quale frequenza ti capita di giocare con il computer e con i videogiochi"</b>				
<i>Mai</i>	11,9	20,8	9,7	11,0
<i>Poche volte l'anno</i>	14,1	19,6	12,5	13,4
<i>1-2 volte al mese</i>	14,4	14,9	12,1	15,5
<i>Almeno 1 volta alla settimana</i>	26,6	18,4	30,1	26,9
<i>Quasi ogni giorno</i>	33,0	26,2	35,6	33,2

**Tabella 94 - Distribuzione percentuale di caratteristiche individuali associate alle tipologie di giocatore d'azzardo giocatore (2/6)**

	Giocatore	Non giocatore	Giocatore a rischio/problematico	Giocatore non problematico
<b>"Con quale frequenza ti capita di navigare in Internet per svago (chat, in cerca di musica, ...)"</b>				
<i>Mai</i>	0,8	0,5	2,2	0,5
<i>Poche volte l'anno</i>	0,9	0,7	1,0	0,7
<i>1-2 volte al mese</i>	1,7	1,2	2,2	1,3
<i>Almeno 1 volta alla settimana</i>	5,1	6,9	4,0	4,9
<i>Quasi ogni giorno</i>	91,5	90,6	90,6	92,6
<b>"Con quale frequenza ti capita di partecipare attivamente ad attività sportive o andare in palestra"</b>				
<i>Mai</i>	7,5	10,1	6,6	7,7
<i>Poche volte l'anno</i>	9,0	11,3	8,3	9,2
<i>1-2 volte al mese</i>	9,4	10,0	11,4	9,1
<i>Almeno 1 volta alla settimana</i>	38,2	41,9	35,8	39,4
<i>Quasi ogni giorno</i>	35,9	26,7	37,9	34,6
<b>"Con quale frequenza ti capita di leggere libri per piacere (al di fuori di quelli scolastici)"</b>				
<i>Mai</i>	34,9	21,9	45,4	31,6
<i>Poche volte l'anno</i>	31,8	31,0	28,5	33,7
<i>1-2 volte al mese</i>	17,1	22,2	10,7	19,4
<i>Almeno 1 volta alla settimana</i>	9,8	12,6	8,6	9,5
<i>Quasi ogni giorno</i>	6,4	12,3	6,8	5,8
<b>"Con quale frequenza ti capita di uscire la sera (andare in discoteca, al bar, alle feste)"</b>				
<i>Mai</i>	6,2	12,7	5,0	6,0
<i>Poche volte l'anno</i>	10,0	19,8	8,1	10,9
<i>1-2 volte al mese</i>	19,2	24,5	15,4	20,0
<i>Almeno 1 volta alla settimana</i>	48,3	38,2	41,3	51,7
<i>Quasi ogni giorno</i>	16,4	4,8	30,2	11,4
<b>"Con quale frequenza ti capita di praticare altri hobby (suonare uno strumento, cantare, disegnare, ...)"</b>				
<i>Mai</i>	23,9	20,7	22,3	24,8
<i>Poche volte l'anno</i>	16,3	14,4	19,2	17,0
<i>1-2 volte al mese</i>	17,6	16,2	19,6	16,1
<i>Almeno 1 volta alla settimana</i>	24,0	24,2	21,9	24,7
<i>Quasi ogni giorno</i>	18,2	24,5	17,0	17,4

**Tabella 95 - Distribuzione percentuale di caratteristiche individuali associate alle tipologie di giocatore d'azzardo (3/6)**

	Giocatore	Non giocatore	Giocatore a rischio/problematico	Giocatore non problematico
<b>"Quanti giorni di scuola hai perso perché sei stato ammalato negli ultimi 30 giorni"</b>				
<i>Nessuno</i>	45,5	49,6	44,4	46,5
<i>1 giorno</i>	19,0	19,3	17,2	20,2
<i>2 giorni</i>	19,3	14,6	19,1	20,1
<i>3 o più giorni</i>	16,1	16,4	19,3	13,2
<b>"Quanti giorni di scuola hai perso perché non avevi voglia di andarci negli ultimi 30 giorni"</b>				
<i>Nessuno</i>	58,8	71,9	45,1	64,6
<i>1 giorno</i>	19,1	16,1	22,1	17,8
<i>2 giorni</i>	11,6	7,0	15,4	10,1
<i>3 o più giorni</i>	10,5	5,1	17,3	7,6
<b>"Quanti giorni di scuola hai perso per altri motivi negli ultimi 30 giorni"</b>				
<i>Nessuno</i>	49,2	53,9	46,1	51,1
<i>1 giorno</i>	23,6	24,5	25,2	23,7
<i>2 giorni</i>	14,1	12,0	12,7	14,8
<i>3 o più giorni</i>	13,0	9,6	16,1	10,4
<b>"Quale dei seguenti giudizi descrive meglio il tuo andamento scolastico nell'ultimo quadrimestre"</b>				
<i>Ottimo</i>	6,8	7,6	6,9	6,6
<i>Buono</i>	31,8	40,5	24,0	35,0
<i>Medio (più che sufficiente, sufficiente, appena sufficiente)</i>	52,0	45,6	56,9	50,8
<i>Basso (insufficiente, molto insufficiente, pessimo)</i>	9,4	6,3	12,3	7,6
<b>"Hai partecipato ad attività di prevenzione dei comportamenti a rischio/promozione del benessere?"</b>				
<i>Sì</i>	51,6	55,1	46,4	54,0

**Tabella 96 - Distribuzione percentuale di caratteristiche individuali associate a alle tipologie di giocatore d'azzardo (4/6)**

	Giocatore	Non giocatore	Giocatore a rischio/problematico	Giocatore non problematico
<b>Sigarette</b>				
<i>Sigarette nella vita</i>	69,1	51,2	76,7	67,8
<i>Sigarette elettroniche nella vita</i>	62,2	42,5	68,0	61,0
<i>Sigarette senza combustione (Iqos) nella vita</i>	12,7	6,1	20,7	9,2
<i>Sigarette negli ultimi 12 mesi</i>	55,8	38,1	64,8	53,2
<i>Sigarette negli ultimi 30 giorni</i>	48,3	30,5	59,6	44,0
<i>Forte fumatore (≥6 sigarette/die nell'ultimo anno)</i>	20,2	10,4	31,8	17,0
<b>Alcolici</b>				
<i>Alcolici nella vita</i>	90,0	79,3	93,8	89,8
<i>Alcolici negli ultimi 12 mesi</i>	83,4	71,1	90,4	82,3
<i>Alcolici negli ultimi 30 giorni</i>	71,7	54,8	80,6	69,4
<i>Binge drinking (≥5 bevute di fila negli ultimi 30 giorni)</i>	52,6	32,3	66,2	48,1
<i>Ubriacato nella vita</i>	57,0	40,5	70,8	54,6
<i>Ubriacato negli ultimi 12 mesi</i>	44,4	29,2	59,1	40,9
<i>Ubriacato negli ultimi 30 giorni</i>	23,8	12,8	34,6	20,3
<b>Energy drink</b>				
<i>Energy drink nella vita</i>	75,3	56,5	83,7	74,0
<i>Energy drink negli ultimi 12 mesi</i>	55,1	31,9	66,3	52,2
<i>Energy drink negli ultimi 30 giorni</i>	35,4	17,7	48,6	31,4
<b>Cannabis</b>				
<i>Cannabis nella vita</i>	55,6	35,4	72,0	49,5
<i>Cannabis negli ultimi 12 mesi</i>	47,1	28,0	65,6	40,6
<i>Cannabis negli ultimi 30 giorni</i>	35,6	17,9	51,8	30,0
<i>Uso frequente di cannabis (≥20 volte al mese)</i>	12,1	3,6	21,1	8,8
<i>Consumo problematico (% sui consumatori ultimo anno)</i>	35,5	22,2	50,6	27,1

**Tabella 97 - Distribuzione percentuale di caratteristiche individuali associate alle tipologie di giocatore d'azzardo (5/6)**

	Giocatore	Non giocatore	Giocatore a rischio/problematico	Giocatore non problematico
<b>Altre sostanze psicoattive, uso nella vita</b>				
<i>Cocaina e/o crack</i>	7,7	1,9	17,7	3,3
<i>Eroina</i>	4,8	0,9	11,8	1,2
<i>Stimolanti</i>	6,5	2,0	14,9	3,3
<i>Allucinogeni</i>	6,4	2,6	12,3	3,4
<i>NPS</i>	6,4	2,7	12,6	4,1
<i>Cannabis sintetica</i>	18,1	9,7	30,5	12,5
<b>Altre sostanze psicoattive, uso negli ultimi 12 mesi</b>				
<i>Cocaina e/o crack</i>	6,1	1,1	14,4	2,2
<i>Eroina</i>	4,2	0,8	10,5	1,0
<i>Stimolanti</i>	4,7	1,1	11,0	1,7
<i>Allucinogeni</i>	3,7	1,3	7,2	1,3
<i>NPS</i>	4,7	1,9	11,2	2,1
<i>Cannabis sintetica</i>	13,2	6,2	24,9	7,9
<b>Altre sostanze psicoattive, uso negli ultimi 30 giorni</b>				
<i>Cocaina e/o crack</i>	4,4	0,8	9,8	1,3
<i>Eroina</i>	3,0	0,6	8,0	0,4
<i>Stimolanti</i>	3,0	0,9	7,2	0,9
<i>Allucinogeni</i>	3,0	0,7	5,5	0,9
<i>NPS</i>	3,3	1,6	7,5	1,5
<i>Cannabis sintetica</i>	8,1	3,9	15,7	4,8
<b>Psicofarmaci</b>				
<i>Uso psicofarmaci con prescrizione medica per meno di 3 settimane</i>	11,5	6,4	15,1	9,9
<i>Uso psicofarmaci con prescrizione medica per 3 settimane o più</i>	4,2	3,4	5,8	3,6
<i>Psicofarmaci SPM nella vita</i>	13,2	9,1	18,9	11,0
<i>Psicofarmaci SPM negli ultimi 12 mesi</i>	8,3	5,5	15,1	6,0
<i>Psicofarmaci SPM negli ultimi 30 giorni</i>	4,3	3,3	7,0	3,0

SPM= Senza Prescrizione Medica

**Tabella 98 - Distribuzione percentuale di caratteristiche individuali associate alle tipologie di giocatore d'azzardo (6/6)**

	Giocatore	Non giocatore	Giocatore a rischio/problematico	Giocatore non problematico
<b>Altre sostanze</b>				
<i>Antidolorifici per sballare (painkillers) nella vita</i>	10,2	3,5	18,5	5,4
<i>Sostanze psicoattive senza sapere cosa stavi prendendo nella vita</i>	5,4	2,0	13,2	2,0
<b>Gaming Problematico</b>				
<i>Giocatori non problematici</i>	85,8	91,7	75,1	89,0
<i>Giocatori problematici</i>	14,2	8,3	24,9	11,0
<b>Uso compulsivo di Internet</b>				
<i>Utilizzatori non compulsivi</i>	88,8	90,5	77,5	93,0
<i>Utilizzatori compulsivi</i>	11,2	9,5	22,5	7,0

## Caratteristiche di contesto familiare e sociale associate alle tipologie di giocatore d'azzardo

**Tabella 99 - Distribuzione percentuale di caratteristiche di contesto familiare e sociale associate alle tipologie di giocatore d'azzardo (1/9)**

	Giocatore	Non giocatore	Giocatore a rischio/problematico	Giocatore non problematico
<b>"Come è composta la famiglia nella quale vivi per la maggior parte del tuo tempo?"</b>				
Madre	86,7	92,2	82,5	91,7
Padre	73,7	78,8	68,2	78,8
Sorella/e	34,8	40,4	33,8	37,6
Fratello/i	41,3	45,7	43,7	41,9
Compagno/marito di mia madre	6,8	5,0	9,0	5,9
Compagna/moglie di mio padre	2,7	2,3	4,7	2,1
Nonno/a/i	16,5	15,7	16,7	16,1
Altri familiari	7,9	6,7	8,8	8,3
Altre persone non familiari	5,3	3,3	6,7	4,3
Vivo da solo	1,9	0,7	6,3	0,2
Altri	4,3	2,7	5,5	3,2
<b>"Hai un'altra casa o un'altra famiglia (come nel caso in cui i tuoi genitori siano separati/divorziati)?"</b>				
Sì	25,3	19,8	26,6	24,1
<b>Condizione occupazionale del padre</b>				
Lavoratore dipendente	57,4	59,5	52,8	58,9
Lavoratore autonomo	25,3	24,9	23,6	26,9
Casalingo	1,6	0,6	1,8	1,0
Altro	4,9	5,0	7,1	4,6
Disoccupato	1,7	2,3	1,9	1,2
Ritirato dal lavoro	1,5	1,7	2,2	1,3
Non può lavorare	0,9	0,5	1,8	0,7
Non so	1,3	1,7	1,4	1,2
Non posso rispondere alla domanda	5,4	3,7	7,3	4,3

**Tabella 100 - Distribuzione percentuale di caratteristiche di contesto familiare e sociale associate alle tipologie di giocatore d'azzardo (2/9)**

	Giocatore	Non giocatore	Giocatore a rischio/problematico	Giocatore non problematico
<b>Condizione occupazionale della madre</b>				
<i>Lavoratrice dipendente</i>	56,9	58,3	53,0	59,2
<i>Lavoratrice autonoma</i>	13,8	15,4	12,2	14,9
<i>Casalinga</i>	13,6	14,4	11,8	14,4
<i>Altro</i>	5,4	4,6	9,2	3,7
<i>Disoccupata/in cerca di nuova occupazione</i>	2,9	2,7	2,3	3,1
<i>Ritirata dal lavoro</i>	0,6	0,6	1,1	0,1
<i>Non può lavorare</i>	1,6	0,9	1,5	1,3
<i>Non so</i>	1,3	1,1	2,0	0,7
<i>Non posso rispondere alla domanda</i>	3,9	2,0	6,9	2,6
<b>"Qual è il più elevato titolo di studio conseguito da tuo padre"</b>				
<i>Licenza elementare o meno</i>	3,7	2,6	5,9	2,5
<i>Licenza medie inferiori</i>	20,1	13,1	22,4	20,4
<i>Qualifica professionale biennale/triennale</i>	9,7	8,3	9,4	11,0
<i>Maturità superiore</i>	28,7	30,1	22,5	31,7
<i>Laurea</i>	21,7	32,1	22,0	20,5
<i>Non so</i>	11,2	10,9	10,8	10,4
<i>Non posso rispondere alla domanda</i>	4,8	3,0	7,0	3,5
<b>"Qual è il più elevato titolo di studio conseguito da tua madre"</b>				
<i>Licenza elementare o meno</i>	2,0	1,5	0,7	1,5
<i>Licenza medie inferiori</i>	12,4	8,9	15,7	12,4
<i>Qualifica professionale biennale/triennale</i>	9,8	7,8	12,0	9,2
<i>Maturità superiore</i>	35,1	35,2	32,3	37,4
<i>Laurea</i>	25,7	34,7	21,2	27,3
<i>Non so</i>	10,4	9,5	10,7	9,1
<i>Non posso rispondere alla domanda</i>	4,7	2,4	7,3	3,1

**Tabella 101 - Distribuzione percentuale di caratteristiche di contesto familiare e sociale associate alle tipologie di giocatore d'azzardo (3/9)**

	Giocatore	Non giocatore	Giocatore a rischio/problematico	Giocatore non problematico
<b>"Come ritieni stia economicamente la tua famiglia rispetto alla media delle altre famiglie italiane?"</b>				
<i>Tantissimo/molto al di sotto</i>	2,5	1,2	5,3	1,3
<i>Al di sotto</i>	11,4	10,3	16,0	10,1
<i>Nella media</i>	66,7	72,1	61,5	69,8
<i>Al di sopra</i>	15,1	14,8	11,2	16,1
<i>Molto/tantissimo al di sopra</i>	4,3	1,6	6,0	2,8
<b>"I miei genitori fissano regole sul mio comportamento a casa"</b>				
<i>Quasi sempre</i>	23,8	21,1	23,7	22,2
<i>Spesso</i>	29,3	30,5	32,4	28,2
<i>Qualche volta</i>	23,0	24,1	19,9	24,4
<i>Di rado</i>	12,5	12,9	11,7	13,4
<i>Quasi mai</i>	11,5	11,3	12,4	11,8
<b>"I miei genitori fissano regole sul mio comportamento fuori casa"</b>				
<i>Quasi sempre</i>	15,6	15,5	14,7	14,1
<i>Spesso</i>	24,5	27,3	23,0	23,6
<i>Qualche volta</i>	25,7	24,3	28,2	25,2
<i>Di rado</i>	18,1	17,0	17,7	20,2
<i>Quasi mai</i>	16,2	15,9	16,4	16,9
<b>"Mio padre e/o mia madre sanno con chi sono la sera"</b>				
<i>Quasi sempre</i>	47,7	60,1	33,7	53,2
<i>Spesso</i>	26,0	23,3	30,8	24,4
<i>Qualche volta</i>	15,3	9,3	19,7	13,7
<i>Di rado</i>	5,1	3,6	6,6	4,0
<i>Quasi mai</i>	5,9	3,6	9,1	4,7

**Tabella 102 - Distribuzione percentuale di caratteristiche di contesto familiare e sociale associate alle tipologie di giocatore d'azzardo (4/9)**

	Giocatore	Non giocatore	Giocatore a rischio/problematico	Giocatore non problematico
<b>"Mio padre e/o mia madre sanno dove sono la sera"</b>				
<i>Quasi sempre</i>	47,9	61,7	33,5	52,5
<i>Spesso</i>	24,7	22,7	24,3	24,7
<i>Qualche volta</i>	16,1	9,6	20,9	15,0
<i>Di rado</i>	6,0	2,6	9,9	4,5
<i>Quasi mai</i>	5,4	3,5	11,4	3,4
<b>"Mi sento accolto e amato da mia madre e/o mio padre"</b>				
<i>Quasi sempre</i>	55,2	58,4	45,5	60,8
<i>Spesso</i>	23,1	23,7	22,3	22,3
<i>Qualche volta</i>	13,8	11,3	18,1	12,2
<i>Di rado</i>	4,5	3,2	6,9	3,1
<i>Quasi mai</i>	3,5	3,4	7,2	1,5
<b>"Mi sento sostenuto affettivamente da mia madre e/o mio padre"</b>				
<i>Quasi sempre</i>	52,9	56,0	44,5	57,0
<i>Spesso</i>	23,9	24,4	24,1	23,5
<i>Qualche volta</i>	13,9	11,6	16,8	13,4
<i>Di rado</i>	6,0	4,1	8,7	4,6
<i>Quasi mai</i>	3,3	3,8	5,8	1,5
<b>"Mia madre e/o mio padre mi danno soldi senza problemi"</b>				
<i>Quasi sempre</i>	31,0	27,9	25,2	32,9
<i>Spesso</i>	28,7	33,9	30,6	29,6
<i>Qualche volta</i>	25,4	24,0	27,2	24,9
<i>Di rado</i>	9,8	9,6	11,9	8,4
<i>Quasi mai</i>	5,1	4,7	5,1	4,2
<b>"Ricevo facilmente soldi in regalo da mia madre e/o mio padre"</b>				
<i>Quasi sempre</i>	15,4	11,5	12,8	15,7
<i>Spesso</i>	18,5	16,3	20,3	18,7
<i>Qualche volta</i>	30,3	30,9	32,2	28,9
<i>Di rado</i>	21,0	25,0	19,4	22,1
<i>Quasi mai</i>	14,8	16,4	15,3	14,6

**Tabella 103 - Distribuzione percentuale di caratteristiche di contesto familiare e sociale associate alle tipologie di giocatore d'azzardo (5/9)**

	Giocatore	Non giocatore	Giocatore a rischio/problematico	Giocatore non problematico
<b>"Mi sento accolto e compreso dal mio migliore amico"</b>				
<i>Quasi sempre</i>	40,1	46,4	36,3	42,1
<i>Spesso</i>	33,9	29,7	37,6	33,7
<i>Qualche volta</i>	15,6	13,1	13,8	15,7
<i>Di rado</i>	4,9	4,8	6,2	4,1
<i>Quasi mai</i>	5,5	6,0	6,1	4,5
<b>"Mi sento sostenuto affettivamente dal mio migliore amico"</b>				
<i>Quasi sempre</i>	40,4	48,3	36,5	42,4
<i>Spesso</i>	32,7	28,2	33,9	33,2
<i>Qualche volta</i>	14,3	12,3	13,8	14,4
<i>Di rado</i>	5,8	5,0	5,9	5,2
<i>Quasi mai</i>	6,9	6,3	9,8	4,8
<b>"In genere quanto sei soddisfatto del rapporto con tua madre"</b>				
<i>Molto soddisfatto</i>	46,0	46,9	48,0	44,9
<i>Soddisfatto</i>	32,5	32,0	26,1	36,0
<i>Né soddisfatto né insoddisfatto</i>	11,0	10,9	12,3	10,7
<i>Non tanto soddisfatto</i>	4,8	5,9	6,6	4,2
<i>Per niente soddisfatto</i>	2,8	2,4	4,7	1,9
<i>Non posso rispondere a questa domanda</i>	2,8	1,9	2,3	2,3
<b>"In genere quanto sei soddisfatto del rapporto con tuo padre"</b>				
<i>Molto soddisfatto</i>	36,4	35,6	35,2	36,1
<i>Soddisfatto</i>	33,4	32,8	29,9	36,2
<i>Né soddisfatto né insoddisfatto</i>	12,7	12,6	14,5	12,1
<i>Non tanto soddisfatto</i>	8,3	9,4	10,8	7,6
<i>Per niente soddisfatto</i>	4,9	5,5	4,3	4,9
<i>Non posso rispondere a questa domanda</i>	4,3	4,1	5,4	3,1

**Tabella 104 - Distribuzione percentuale di caratteristiche di contesto familiare e sociale associate alle tipologie di giocatore d'azzardo (6/9)**

	Giocatore	Non giocatore	Giocatore a rischio/problematico	Giocatore non problematico
<b>"In genere quanto sei soddisfatto del rapporto con i tuoi fratelli/sorelle"</b>				
<i>Molto soddisfatto</i>	31,7	31,8	31,7	31,1
<i>Soddisfatto</i>	30,8	30,0	29,0	32,1
<i>Né soddisfatto né insoddisfatto</i>	12,9	14,0	14,7	11,8
<i>Non tanto soddisfatto</i>	4,9	6,7	6,9	3,7
<i>Per niente soddisfatto</i>	2,7	3,1	4,3	1,7
<i>Non posso rispondere a questa domanda</i>	17,0	14,3	13,3	19,6
<b>"In genere quanto sei soddisfatto del rapporto con i tuoi amici"</b>				
<i>Molto soddisfatto</i>	43,2	39,6	50,9	40,0
<i>Soddisfatto</i>	43,6	44,6	36,6	46,9
<i>Né soddisfatto né insoddisfatto</i>	8,1	10,2	7,1	8,0
<i>Non tanto soddisfatto</i>	3,6	3,6	2,3	4,0
<i>Per niente soddisfatto</i>	1,6	2,0	3,1	1,1
<b>"In genere quanto sei soddisfatto del rapporto con i tuoi insegnanti"</b>				
<i>Molto soddisfatto</i>	8,9	7,1	11,0	7,3
<i>Soddisfatto</i>	35,5	36,9	34,5	36,1
<i>Né soddisfatto né insoddisfatto</i>	39,6	40,0	35,3	42,3
<i>Non tanto soddisfatto</i>	10,9	12,0	13,1	10,1
<i>Per niente soddisfatto</i>	5,1	4,1	6,1	4,3
<b>"In genere quanto sei soddisfatto del rapporto con i tuoi compagni di classe"</b>				
<i>Molto soddisfatto</i>	19,4	15,1	21,8	18,7
<i>Soddisfatto</i>	46,4	43,5	45,3	47,2
<i>Né soddisfatto né insoddisfatto</i>	21,9	26,4	19,9	22,9
<i>Non tanto soddisfatto</i>	8,1	10,9	8,5	7,4
<i>Per niente soddisfatto</i>	4,1	4,1	4,5	3,7
<b>"In genere quanto sei soddisfatto di te stesso"</b>				
<i>Molto soddisfatto</i>	34,1	25,9	31,2	35,0
<i>Soddisfatto</i>	32,6	36,1	30,9	34,5
<i>Né soddisfatto né insoddisfatto</i>	17,6	19,6	18,5	16,1
<i>Non tanto soddisfatto</i>	10,5	12,4	10,0	10,5
<i>Per niente soddisfatto</i>	5,3	6,0	9,3	4,0

**Tabella 105 - Distribuzione percentuale di caratteristiche di contesto familiare e sociale associate alle tipologie di giocatore d'azzardo (7/9)**

	Giocatore	Non giocatore	Giocatore a rischio/problematico	Giocatore non problematico
<b>"In genere quanto sei soddisfatto della tua salute"</b>				
<i>Molto soddisfatto</i>	35,3	33,6	33,4	34,8
<i>Soddisfatto</i>	38,9	39,8	31,0	43,2
<i>Né soddisfatto né insoddisfatto</i>	15,0	16,2	20,0	14,1
<i>Non tanto soddisfatto</i>	7,8	7,6	9,3	6,6
<i>Per niente soddisfatto</i>	2,9	2,8	6,2	1,3
<b>"In genere quanto sei soddisfatto della condizione economica della tua famiglia"</b>				
<i>Molto soddisfatto</i>	24,5	23,7	21,2	24,8
<i>Soddisfatto</i>	43,1	43,4	42,4	43,2
<i>Né soddisfatto né insoddisfatto</i>	19,0	19,9	19,9	19,5
<i>Non tanto soddisfatto</i>	9,0	9,7	10,8	8,9
<i>Per niente soddisfatto</i>	4,4	3,3	5,7	3,6
<b>"In genere quanto sei soddisfatto della zona in cui abiti"</b>				
<i>Molto soddisfatto</i>	29,5	27,8	28,7	29,9
<i>Soddisfatto</i>	37,6	37,8	35,2	40,0
<i>Né soddisfatto né insoddisfatto</i>	19,3	19,2	18,2	18,0
<i>Non tanto soddisfatto</i>	8,2	9,7	11,0	7,4
<i>Per niente soddisfatto</i>	5,4	5,4	6,9	4,7
<b>"In genere quanto sei soddisfatto della zona in cui trascorri la maggior parte del tuo tempo"</b>				
<i>Molto soddisfatto</i>	31,8	30,2	34,6	30,6
<i>Soddisfatto</i>	44,7	44,7	42,2	47,1
<i>Né soddisfatto né insoddisfatto</i>	16,5	18,2	13,0	16,8
<i>Non tanto soddisfatto</i>	4,1	4,7	5,6	3,5
<i>Per niente soddisfatto</i>	2,9	2,2	4,7	2,0

**Tabella 106 - Distribuzione percentuale di caratteristiche di contesto familiare e sociale associate alle tipologie di giocatore d'azzardo (8/9)**

	Giocatore	Non giocatore	Giocatore a rischio/problematico	Giocatore non problematico
<b>Ti sei trovato in alcune delle seguenti situazioni:</b>				
<b>"Gravi problemi nei rapporti con i tuoi genitori"</b>				
<i>Mai</i>	44,3	49,4	41,9	45,4
<i>Sì, una volta</i>	32,4	27,3	30,8	32,5
<i>Sì, più di una volta</i>	23,3	23,3	27,4	22,1
<b>"Gravi problemi nei rapporti con i tuoi amici"</b>				
<i>Mai</i>	44,1	48,8	40,5	46,1
<i>Sì, una volta</i>	37,0	33,5	39,0	36,8
<i>Sì, più di una volta</i>	18,9	17,8	20,5	17,1
<b>"Gravi problemi nei rapporti con gli insegnanti"</b>				
<i>Mai</i>	46,6	63,3	34,9	51,7
<i>Sì, una volta</i>	32,2	24,0	37,0	29,7
<i>Sì, più di una volta</i>	21,3	12,8	28,2	18,6
<b>"Problemi con la Polizia e/o segnalazioni al Prefetto"</b>				
<i>Mai</i>	76,7	91,5	60,9	83,0
<i>Sì, una volta</i>	15,9	7,1	27,0	12,7
<i>Sì, più di una volta</i>	7,4	1,4	12,0	4,3
<b>"Zuffe o risse"</b>				
<i>Mai</i>	60,4	81,7	48,4	64,4
<i>Sì, una volta</i>	23,3	13,1	25,8	22,0
<i>Sì, più di una volta</i>	16,3	5,3	25,7	13,6
<b>"Essere stato vittima di rapine o furti"</b>				
<i>Mai</i>	75,0	81,5	67,4	78,3
<i>Sì, una volta</i>	19,0	15,0	22,7	17,5
<i>Sì, più di una volta</i>	6,0	3,5	10,0	4,2
<b>"Rubare qualcosa"</b>				
<i>Mai</i>	64,2	79,1	47,8	70,1
<i>Sì, una volta</i>	21,1	14,4	26,9	18,2
<i>Sì, più di una volta</i>	14,7	6,5	25,3	11,7
<b>"Vendere oggetti rubati"</b>				
<i>Mai</i>	85,1	95,4	73,3	91,2
<i>Sì, una volta</i>	9,0	3,2	13,8	5,4
<i>Sì, più di una volta</i>	6,0	1,3	12,9	3,4

**Tabella 107 - Distribuzione percentuale di caratteristiche di contesto familiare e sociale associate alle tipologie di giocatore d'azzardo (9/9)**

	Giocatore	Non giocatore	Giocatore a rischio/problematico	Giocatore non problematico
<b>"Danneggiare beni pubblici o privati di proposito"</b>				
<i>Mai</i>	73,9	87,8	62,4	78,5
<i>Sì, una volta</i>	17,5	8,7	24,0	15,6
<i>Sì, più di una volta</i>	8,6	3,5	13,6	5,9
<b>"Essere stato coinvolto in rapporti sessuali non protetti"</b>				
<i>Mai</i>	69,7	85,6	51,9	75,1
<i>Sì, una volta</i>	12,1	6,1	18,8	9,8
<i>Sì, più di una volta</i>	18,2	8,3	29,3	15,0
<b>"Essere stato vittima di molestie sessuali"</b>				
<i>Mai</i>	88,7	92,7	81,5	93,3
<i>Sì, una volta</i>	7,5	5,1	13,6	4,3
<i>Sì, più di una volta</i>	3,8	2,2	4,9	2,4
<b>"Guardare una scena di violenza filmata da qualcun altro"</b>				
<i>Mai</i>	70,2	80,6	58,0	73,7
<i>Sì, una volta</i>	17,7	12,9	23,6	16,5
<i>Sì, più di una volta</i>	12,1	6,6	18,4	9,8
<b>"Filmare con il tuo cellulare una scena di violenza"</b>				
<i>Mai</i>	91,4	97,1	83,0	95,9
<i>Sì, una volta</i>	5,9	1,8	12,4	2,6
<i>Sì, più di una volta</i>	2,8	1,1	4,6	1,6
<b>"Guidare utilizzando lo smartphone per messaggiare, chattare, filmare, etc."</b>				
<i>Mai</i>	82,9	93,1	71,3	87,8
<i>Sì, una volta</i>	9,1	3,9	14,1	6,9
<i>Sì, più di una volta</i>	8,0	3,0	14,6	5,3

**Pattern di gioco associati alle tipologie di giocatore d'azzardo**

**Tabella 108 – Distribuzione percentuale di pattern di gioco associati alle tipologie di giocatore (1/5)**

	Giacatore a rischio/problematico	Giacatore non problematico
<b>A che età hai giocato d'azzardo per la prima volta</b>		
<i>9 anni o meno</i>	10,9	10,3
<i>10 anni</i>	2,1	4,8
<i>11 anni</i>	5,9	6,3
<i>12 anni</i>	7,9	4,7
<i>13 anni</i>	6,0	6,6
<i>14 anni</i>	20,3	18,9
<i>15 anni</i>	16,0	15,9
<i>16 anni</i>	19,3	15,1
<i>17 anni</i>	8,2	10,8
<i>18 anni o più</i>	3,5	6,6
<b>"Quanto hai speso negli ultimi trenta giorni al gioco".</b>		
<i>0 euro</i>	32,3	66,2
<i>10 euro o meno</i>	29,6	26,5
<i>11-50 euro</i>	23,7	6,4
<i>51 euro o più</i>	14,4	0,8
<b>"Secondo te negli ULTIMI 12 MESI con il gioco, complessivamente, sei rimasto in pari, sei andato "in rosso" o sei "in attivo"?"</b>		
<i>In pari</i>	24,7	43,2
<i>In rosso</i>	38,1	21,1
<i>In attivo</i>	37,2	35,7

**Tabella 109 - Distribuzione percentuale di pattern di gioco associati alle tipologie di giocatore (2/5)**

	Giocatore a rischio/problematico	Giocatore non problematico
<b>"In quali di questi giochi conta l'abilità del giocatore"</b>		
<i>Gratta e vinci/10 e lotto/win for life</i>	16,8	4,7
<i>Slot machines, videolottery</i>	16,8	11,1
<i>Poker texano, altri giochi con le carte</i>	72,6	83,5
<i>Lotto/superenalotto</i>	12,1	5,3
<i>Totocalcio, scommesse sportive o su altri eventi</i>	58,9	57,3
<i>Bingo</i>	17,5	16,1
<b>"Quanto pensi che rischino di danneggiarsi le persone che giocano soldi meno di una volta alla settimana"</b>		
<i>Nessun rischio</i>	31,8	15,7
<i>Rischio minimo</i>	38,3	42,3
<i>Rischio moderato</i>	19,3	27,7
<i>Rischio elevato</i>	4,6	7,4
<i>Non so</i>	6,0	6,9
<b>"Quanto pensi che rischino di danneggiarsi le persone che giocano soldi più di una volta alla settimana"</b>		
<i>Nessun rischio</i>	9,2	3,3
<i>Rischio minimo</i>	10,7	3,6
<i>Rischio moderato</i>	27,5	17,7
<i>Rischio elevato</i>	46,3	68,4
<i>Non so</i>	6,3	7,1
<b>"Quanto spesso diresti che vedi/senti pubblicità sul gioco d'azzardo in TV negli ULTIMI 12 MESI"</b>		
<i>Mai</i>	18,4	11,2
<i>Meno di 1 volta al mese</i>	11,3	10,9
<i>1-3 giorni al mese</i>	13,4	16,2
<i>1-2 giorni a settimana</i>	20,6	25,4
<i>3 o più giorni a settimana</i>	36,3	36,3
<b>"Quanto spesso diresti che senti pubblicità sul gioco d'azzardo in radio negli ULTIMI 12 MESI"</b>		
<i>Mai</i>	46,1	54,0
<i>Meno di 1 volta al mese</i>	19,3	20,8
<i>1-3 giorni al mese</i>	12,9	11,9
<i>1-2 giorni a settimana</i>	13,2	9,1
<i>3 o più giorni a settimana</i>	8,6	4,2

**Tabella 110 - Distribuzione percentuale di pattern di gioco associati alle tipologie di giocatore (3/5)**

	Giocatore a rischio/problematico	Giocatore non problematico
<b>"Quanto spesso diresti che vedi/senti pubblicità sul gioco d'azzardo su internet negli ULTIMI 12 MESI"</b>		
<i>Mai</i>	11,0	7,9
<i>Meno di 1 volta al mese</i>	8,2	8,3
<i>1-3 giorni al mese</i>	18,9	16,1
<i>1-2 giorni a settimana</i>	20,5	22,8
<i>3 o più giorni a settimana</i>	41,3	44,9
<b>"Quanto spesso diresti che vedi pubblicità sul gioco d'azzardo su manifesti/cartelloni negli ULTIMI 12 MESI"</b>		
<i>Mai</i>	32,5	33,9
<i>Meno di 1 volta al mese</i>	21,4	25,4
<i>1-3 giorni al mese</i>	18,9	21,7
<i>1-2 giorni a settimana</i>	18,2	12,2
<i>3 o più giorni a settimana</i>	9,1	6,7
<b>"Quanto spesso diresti che vedi pubblicità sul gioco d'azzardo su giornali/quotidiani/riviste negli ULTIMI 12 MESI"</b>		
<i>Mai</i>	34,5	41,7
<i>Meno di 1 volta al mese</i>	18,3	24,9
<i>1-3 giorni al mese</i>	21,3	17,0
<i>1-2 giorni a settimana</i>	13,3	9,8
<i>3 o più giorni a settimana</i>	12,5	6,6
<b>"Quanto spesso diresti che vedi/senti pubblicità sul gioco d'azzardo su social media negli ULTIMI 12 MESI"</b>		
<i>Mai</i>	17,1	18,8
<i>Meno di 1 volta al mese</i>	11,2	15,3
<i>1-3 giorni al mese</i>	16,9	17,1
<i>1-2 giorni a settimana</i>	23,5	23,3
<i>3 o più giorni a settimana</i>	31,3	25,5
<b>"Ti è capitato di fare giochi d'azzardo..."</b>		
<i>Con tuo padre</i>	36,9	34,0
<i>Con tua madre</i>	19,6	19,1
<i>Con i tuoi fratelli/sorelle</i>	22,6	12,8
<i>Con i tuoi amici</i>	66,2	48,1
<i>Con i tuoi nonni</i>	16,5	18,9
<i>Con altri parenti</i>	23,8	17,4
<i>Con altri conoscenti</i>	25,8	10,2
<i>Con i tuoi amici</i>	66,2	48,1

**Tabella 111 - Distribuzione percentuale di pattern di gioco associati alle tipologie di giocatore (4/5)**

	Giocatore a rischio/problematico	Giocatore non problematico
<b>"Qualcuno dei tuoi fratelli/sorelle maggiori gioca o ha giocato d'azzardo?"</b>		
No	31,7	39,6
Sì	31,7	18,7
Non ho fratelli/sorelle maggiori	24,8	32,7
Non so	11,8	9,0
<b>"Secondo te qualcuno dei tuoi fratelli/sorelle maggiori gioca o ha giocato un po' troppo?"</b>		
No	55,8	64,4
Sì	11,0	1,9
Non posso rispondere alla domanda	23,6	24,9
Non so	9,6	8,8
<b>"I tuoi genitori giocano o hanno giocato d'azzardo?"</b>		
Nessuno dei miei genitori	26,3	34,3
Solo mio padre	27,9	22,4
Solo mia madre	4,6	3,8
Entrambi i miei genitori	18,4	18,7
Nessuno dei miei genitori	7,2	3,4
Non so	15,7	17,5
<b>"Secondo te i tuoi genitori giocano o hanno giocato un po' troppo?"</b>		
Nessuno dei miei genitori	59,2	71,3
Solo mio padre	13,1	6,0
Solo mia madre	0,8	0,7
Entrambi i miei genitori	3,1	0,9
Nessuno dei miei genitori	9,1	5,1
Non so	14,8	16,0
<b>"Ci sono altri adulti importanti per te che giocano o hanno giocato d'azzardo?"</b>		
Nonno/a/i	8,8	12,8
Zio/a/i	25,0	16,8
Compagna/o di mio/a padre/madre	1,7	1,6
Non posso rispondere alla domanda	13,1	11,0
Non so	51,4	57,8
<b>"Secondo te, tra gli adulti importanti per te, qualcuno gioca o ha giocato un po' troppo?"</b>		
No	41,4	54,4
Sì	27,1	15,1
Non posso rispondere a questa domanda	9,2	6,9
Non so	22,2	23,5

**Tabella 112 - Distribuzione percentuale di pattern di gioco associati alle tipologie di giocatore (5/5)**

	Giocatore a rischio/problematico	Giocatore non problematico
<b>"Qualcuno dei tuoi amici gioca o ha giocato d'azzardo?"</b>		
<i>Nessuno</i>	6,3	12,9
<i>Pochi/alcuni</i>	47,5	53,0
<i>La maggior parte/tutti</i>	34,7	16,9
<i>Non so</i>	11,5	17,2
<b>"Secondo te i tuoi amici giocano o hanno giocato un po' troppo?"</b>		
<i>Nessuno</i>	20,1	42,7
<i>Pochi/alcuni</i>	52,5	31,7
<i>La maggior parte/tutti</i>	11,0	4,0
<i>Non so</i>	16,3	21,6
<b>Come pensi reagirebbero i tuoi genitori e altri adulti importanti per te (nonni, zii, compagni dei tuoi genitori, ...) se sapessero che spendi soldi per giocare d'azzardo?</b>		
<b>Padre</b>		
<i>Non me lo permetterebbe</i>	34,1	43,7
<i>Me lo sconsiglierebbe</i>	37,1	29,0
<i>Sarebbe indifferente</i>	12,3	10,4
<i>Lo approverebbe</i>	4,1	2,2
<i>Non so</i>	4,8	8,6
<i>Non posso rispondere a questa domanda</i>	7,7	6,1
<b>Madre</b>		
<i>Non me lo permetterebbe</i>	34,8	50,8
<i>Me lo sconsiglierebbe</i>	42,0	27,5
<i>Sarebbe indifferente</i>	9,0	6,9
<i>Lo approverebbe</i>	1,9	1,2
<i>Non so</i>	5,7	8,0
<i>Non posso rispondere a questa domanda</i>	6,6	5,6
<b>Altri adulti</b>		
<i>Non me lo permetterebbe</i>	20,9	29,3
<i>Me lo sconsiglierebbe</i>	34,7	34,3
<i>Sarebbe indifferente</i>	12,6	10,2
<i>Lo approverebbe</i>	3,8	1,9
<i>Non so</i>	18,5	18,1
<i>Non posso rispondere a questa domanda</i>	9,4	6,2

## Tipologie e contesti di gioco d'azzardo on-line associati alle tipologie di giocatore d'azzardo

**Tabella 113 – Distribuzione percentuale di tipologie e contesti di gioco on-line associati alle tipologie di giocatore (1/4)**

	Giocatore a rischio/problematico	Giocatore non problematico
<b>Giochi praticati on-line ultimi 12 mesi</b>		
<i>Gratta&amp;Vinci/10 e lotto/Win for Life</i>	58,3	53,4
<i>Lotto/Superenalotto</i>	36,5	20,7
<i>Totocalcio/Totogol/Scommesse sportive</i>	76,9	44,6
<i>Scommesse su altri eventi</i>	44,8	10,7
<i>Bingo</i>	27,4	11,0
<i>Slot machines/Videolottery</i>	34,7	8,0
<i>Poker texano (Texas hold'em)</i>	38,3	13,2
<i>Altri giochi di casinò virtuali</i>	31,5	5,8
<b>Frequenza di gioco Gratta&amp;Vinci/10 e lotto/Win for Life on-line ultimi 12 mesi</b>		
<i>Mai</i>	41,7	46,6
<i>Meno di 1 volta al mese</i>	26,7	41,9
<i>1-3 volte al mese</i>	14,5	8,0
<i>1-2 volte alla settimana</i>	8,0	2,8
<i>3 o più volte alla settimana</i>	9,0	0,7
<b>Frequenza di gioco Lotto/Superenalotto on-line ultimi 12 mesi</b>		
<i>Mai</i>	63,5	79,3
<i>Meno di 1 volta al mese</i>	20,9	16,2
<i>1-3 volte al mese</i>	5,2	3,1
<i>1-2 volte alla settimana</i>	5,4	1,0
<i>3 o più volte alla settimana</i>	5,0	0,4

**Tabella 114 - Distribuzione percentuale di tipologie e contesti di gioco on-line associati alle tipologie di giocatore (2/4)**

	Giocatore a rischio/problematico	Giocatore non problematico
<b>Frequenza di gioco Totocalcio/Totogol/Scommesse sportive on-line ultimi 12 mesi</b>		
<i>Mai</i>	23,1	55,4
<i>Meno di 1 volta al mese</i>	14,5	22,0
<i>1-3 volte al mese</i>	23,5	14,9
<i>1-2 volte alla settimana</i>	23,0	5,9
<i>3 o più volte alla settimana</i>	15,9	1,8
<b>Frequenza di gioco Scommesse su altri eventi on-line ultimi 12 mesi</b>		
<i>Mai</i>	55,2	89,3
<i>Meno di 1 volta al mese</i>	18,0	7,4
<i>1-3 volte al mese</i>	6,2	1,7
<i>1-2 volte alla settimana</i>	12,6	0,8
<i>3 o più volte alla settimana</i>	7,9	0,7
<b>Frequenza di gioco Bingo on-line ultimi 12 mesi</b>		
<i>Mai</i>	72,6	89,0
<i>Meno di 1 volta al mese</i>	10,8	8,8
<i>1-3 volte al mese</i>	6,7	1,7
<i>1-2 volte alla settimana</i>	1,7	0,2
<i>3 o più volte alla settimana</i>	8,2	0,3
<b>Frequenza di gioco Slot machines/Videolottery on-line ultimi 12 mesi</b>		
<i>Mai</i>	65,3	92,0
<i>Meno di 1 volta al mese</i>	12,4	5,3
<i>1-3 volte al mese</i>	9,5	1,5
<i>1-2 volte alla settimana</i>	3,8	0,7
<i>3 o più volte alla settimana</i>	9,0	0,5
<b>Frequenza di gioco Poker texano (Texas hold'em), altri giochi con le carte on-line ultimi 12 mesi</b>		
<i>Mai</i>	61,7	86,8
<i>Meno di 1 volta al mese</i>	11,5	7,0
<i>1-3 volte al mese</i>	11,5	3,7
<i>1-2 volte alla settimana</i>	4,9	1,2
<i>3 o più volte alla settimana</i>	10,4	1,2
<b>Frequenza di gioco Altri giochi di casinò virtuali on-line ultimi 12 mesi</b>		
<i>Mai</i>	68,5	94,2
<i>Meno di 1 volta al mese</i>	10,6	3,9
<i>1-3 volte al mese</i>	8,7	0,5
<i>1-2 volte alla settimana</i>	5,4	1,2
<i>3 o più volte alla settimana</i>	6,8	0,2

**Tabella 115 - Distribuzione percentuale di tipologie e contesti di gioco on-line associati alle tipologie di giocatore (3/4)**

	Giocatore a rischio/problematico	Giocatore non problematico
<b>Cosa utilizzi di solito per giocare d'azzardo on-line</b>		
<i>Smartphone</i>	70,2	80,2
<i>Tablet</i>	21,9	12,2
<i>Computer fisso o portatile</i>	32,1	27,8
<i>TV</i>	13,5	2,8
<i>Console</i>	12,8	4,6
<b>Dove ti trovi di solito quando giochi d'azzardo on-line</b>		
<i>A scuola</i>	21,7	12,4
<i>A casa mia</i>	61,2	56,7
<i>A casa di amici</i>	30,0	26,7
<i>In luoghi pubblici chiusi (sale giochi, Internet point, bar, ecc.)</i>	34,9	24,1
<i>In luoghi pubblici aperti (piazza, parco, ecc)</i>	19,9	13,3
<i>Sui mezzi di trasporto (tram, autobus, metro, treno, auto, ecc)</i>	17,1	10,3
<b>Quali account hai utilizzato per fare giochi d'azzardo on-line negli ultimi 12 mesi</b>		
<i>Account personale</i>	60,4	55,4
<i>Account di mio padre/madre</i>	15,6	14,8
<i>Account di mio fratello/sorella maggiorenne</i>	11,6	6,5
<i>Account di un maggiorenne (altri parenti/amici)</i>	25,7	31,3
<b>Quante volte hai fatto giochi d'azzardo on-line per più di 2 ore di fila negli ultimi 12 mesi (nei giorni in cui vai a scuola)</b>		
<i>Mai</i>	88,0	97,8
<i>1-5 volte</i>	5,7	1,8
<i>6 volte o più</i>	6,3	0,4

**Tabella 116 - Distribuzione percentuale di tipologie e contesti di gioco on-line associati alle tipologie di giocatore (4/4)**

	Giocatore a rischio/problematico	Giocatore non problematico
<b>Quante volte hai fatto giochi d'azzardo on-line per più di 2 ore di fila negli ultimi 12 mesi (nei giorni in cui non vai scuola)</b>		
<i>Mai</i>	75,8	94,8
<i>1-5 volte</i>	14,3	3,7
<i>6 volte o più</i>	9,9	1,5
<b>Negli ULTIMI 12 MESI ti è capitato di fare una delle seguenti azioni mentre giocavi d'azzardo on-line</b>		
<i>Fumare sigarette</i>	13,0	4,9
<i>Bere alcolici</i>	8,2	0,9
<i>Bere energy drink</i>	5,2	2,6
<i>Fumare cannabis</i>	5,6	0,2
<i>Nessuna di queste</i>	68,0	91,4

## Tipologie e contesti di gioco d'azzardo on-site associati alle tipologie di giocatore d'azzardo

**Tabella 117 - Distribuzione percentuale di tipologie e contesti di gioco on-site associati alle tipologie di giocatore (1/4)**

	Giocatore a rischio/problematico	Giocatore non problematico
<b>Giochi praticati on-site ultimi 12 mesi</b>		
<i>Gratta&amp;Vinci</i>	68,2	68,2
<i>Lotto</i>	33,9	12,0
<i>Superenalotto</i>	34,4	15,6
<i>10 e lotto / Win for Life</i>	30,7	6,8
<i>Totocalcio/Totogol</i>	48,4	26,4
<i>Bingo</i>	24,1	5,7
<i>Slot machines, videolottery</i>	38,7	10,6
<i>Scommesse calcistiche</i>	81,0	47,1
<i>Scommesse su altri sport</i>	43,1	10,9
<i>Scommesse su altri eventi</i>	30,0	5,4
<i>Poker texano</i>	29,7	8,0
<i>Altri giochi con le carte</i>	34,9	12,5
<i>Altri giochi (roulette, dadi)</i>	28,5	5,7
<b>Frequenza di gioco Gratta&amp;Vinci on-site ultimi 12 mesi</b>		
<i>Mai</i>	31,8	31,8
<i>Meno di 1 volta al mese</i>	33,0	48,9
<i>1-3 volte al mese</i>	21,5	15,6
<i>Almeno 1 volta alla settimana</i>	13,6	3,7
<b>Frequenza di gioco Lotto on-site ultimi 12 mesi</b>		
<i>Mai</i>	66,1	88,0
<i>Meno di 1 volta al mese</i>	20,7	8,2
<i>1-3 volte al mese</i>	6,1	2,6
<i>Almeno 1 volta alla settimana</i>	7,1	1,2

**Tabella 118 - Distribuzione percentuale di tipologie e contesti di gioco on-site associati alle tipologie di giocatore (2/4)**

	Giocatore a rischio/problematico	Giocatore non problematico
<b>Frequenza di gioco Superenalotto on-site ultimi 12 mesi</b>		
<i>Mai</i>	65,6	84,4
<i>Meno di 1 volta al mese</i>	17,2	11,8
<i>1-3 volte al mese</i>	8,8	2,3
<i>Almeno 1 volta alla settimana</i>	8,3	1,5
<b>Frequenza di gioco 10 e lotto / Win for Life on-site ultimi 12 mesi</b>		
<i>Mai</i>	69,3	93,2
<i>Meno di 1 volta al mese</i>	13,7	4,6
<i>1-3 volte al mese</i>	7,7	1,0
<i>Almeno 1 volta alla settimana</i>	9,2	1,2
<b>Frequenza di gioco Totocalcio/Totogol on-site ultimi 12 mesi</b>		
<i>Mai</i>	51,6	73,6
<i>Meno di 1 volta al mese</i>	7,6	12,5
<i>1-3 volte al mese</i>	11,8	8,3
<i>1-2 volte alla settimana</i>	15,0	3,4
<i>3 o più volte alla settimana</i>	14,0	2,2
<b>Frequenza di gioco Bingo on-site ultimi 12 mesi</b>		
<i>Mai</i>	75,9	94,3
<i>Meno di 1 volta al mese</i>	9,4	4,0
<i>1-3 volte al mese</i>	7,0	1,5
<i>Almeno 1 volta alla settimana</i>	7,7	0,2
<b>Frequenza di gioco Slot machines, videolottery on-site ultimi 12 mesi</b>		
<i>Mai</i>	61,3	89,4
<i>Meno di 1 volta al mese</i>	13,8	7,0
<i>1-3 volte al mese</i>	10,5	2,3
<i>1-2 volte alla settimana</i>	4,3	0,7
<i>3 o più volte alla settimana</i>	10,1	0,5
<b>Frequenza di gioco scommesse calcistiche on-site ultimi 12 mesi</b>		
<i>Mai</i>	19,0	52,9
<i>Meno di 1 volta al mese</i>	9,2	21,3
<i>1-3 volte al mese</i>	21,0	14,1
<i>1-2 volte alla settimana</i>	30,6	8,0
<i>3 o più volte alla settimana</i>	20,2	3,7

**Tabella 119 - Distribuzione percentuale di tipologie e contesti di gioco on-site associati alle tipologie di giocatore (3/4)**

	Giocatore a rischio/problematico	Giocatore non problematico
<b>Frequenza di gioco scommesse su altri sport on-site ultimi 12 mesi</b>		
<i>Mai</i>	56,9	89,1
<i>Meno di 1 volta al mese</i>	12,7	7,2
<i>1-3 volte al mese</i>	9,4	2,2
<i>Almeno 1 volta alla settimana</i>	21,0	1,4
<b>Frequenza di gioco scommesse su altri eventi on-site ultimi 12 mesi</b>		
<i>Mai</i>	70,0	94,6
<i>Meno di 1 volta al mese</i>	9,9	3,4
<i>1-3 volte al mese</i>	5,7	1,2
<i>Almeno 1 volta alla settimana</i>	14,4	0,7
<b>Frequenza di gioco poker texano on-site ultimi 12 mesi</b>		
<i>Mai</i>	70,3	92,0
<i>Meno di 1 volta al mese</i>	9,9	5,3
<i>1-3 volte al mese</i>	7,9	1,6
<i>Almeno 1 volta alla settimana</i>	11,8	1,0
<b>Frequenza di gioco altri giochi con le carte on-site ultimi 12 mesi</b>		
<i>Mai</i>	65,1	87,5
<i>Meno di 1 volta al mese</i>	15,9	8,5
<i>1-3 volte al mese</i>	8,9	2,6
<i>Almeno 1 volta alla settimana</i>	10,1	1,5
<b>Frequenza di gioco altri giochi (roulette, dadi) on-site ultimi 12 mesi</b>		
<i>Mai</i>	71,5	94,3
<i>Meno di 1 volta al mese</i>	11,3	5,1
<i>1-3 volte al mese</i>	8,9	0,4
<i>Almeno 1 volta alla settimana</i>	8,3	0,3
<b>Quante volte hai fatto giochi d'azzardo on-site per più di 2 ore di fila negli ultimi 12 mesi (nei giorni in cui vai a scuola)</b>		
<i>Mai</i>	82,4	97,5
<i>1-5 volte</i>	11,0	2,3
<i>6 volte o più</i>	6,6	0,3

**Tabella 120 - Distribuzione percentuale di tipologie e contesti di gioco on-site associati alle tipologie di giocatore (4/4)**

	Giocatore a rischio/problematico	Giocatore non problematico
<b>Quante volte hai fatto giochi d'azzardo on-site per più di 2 ore di fila negli ultimi 12 mesi (nei giorni in cui non vai a scuola)</b>		
<i>Mai</i>	68,3	92,0
<i>1-5 volte</i>	20,1	6,6
<i>6 volte o più</i>	11,7	1,4
<b>In quali luoghi hai giocato d'azzardo negli ultimi 12 mesi?</b>		
<i>Sale scommessa</i>	63,1	32,9
<i>Sale bingo</i>	12,7	3,0
<i>Casinò</i>	15,6	3,2
<i>Circoli ricreativi</i>	11,4	2,5
<i>Bar/tabacchi/pub</i>	55,0	56,2
<i>Sale giochi</i>	25,3	4,4
<i>A casa mia o di amici</i>	41,5	36,6
<b>Quanto dista a piedi da casa il luogo più vicino dove potresti giocare d'azzardo?</b>		
<i>Non ce ne sono</i>	12,0	12,9
<i>Meno di 5 minuti</i>	49,5	53,1
<i>5-10 minuti</i>	25,5	25,2
<i>Più di 10 minuti</i>	13,0	8,8
<b>Quanto dista a piedi da scuola il luogo più vicino dove potresti giocare d'azzardo?</b>		
<i>Non ce ne sono</i>	18,4	24,5
<i>Meno di 5 minuti</i>	40,8	43,0
<i>5-10 minuti</i>	21,8	19,9
<i>Più di 10 minuti</i>	19,1	12,6
<b>Negli ULTIMI 12 MESI ti è capitato di fare una delle seguenti azioni mentre giocavi d'azzardo on-site</b>		
<i>Fumare sigarette</i>	18,1	7,5
<i>Bere alcolici</i>	5,9	1,3
<i>Bere energy drink</i>	5,8	1,6
<i>Fumare cannabis</i>	11,8	1,9
<i>Nessuna di queste</i>	58,4	87,6

# VIDEOGAME E GAMING

**Tabella 121 - "Quante volte hai giocato ai videogame nella vita". Distribuzione percentuale per genere e classe d'età**

	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
<i>Mai</i>	7,8	5,0	10,4	7,9	7,6
<i>1-5 volte</i>	12,9	4,3	21,9	13,1	12,5
<i>6-19 volte</i>	9,5	3,4	16,2	9,1	10,1
<i>20 o più volte</i>	69,9	87,2	51,6	70,0	69,8

**Tabella 122 - "Quante volte hai giocato ai videogame negli ultimi 12 mesi". Distribuzione percentuale per genere e classe d'età**

	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
<i>Mai</i>	21,0	7,8	35,0	19,3	23,7
<i>1-5 volte</i>	23,3	12,9	34,9	22,3	25,0
<i>6-19 volte</i>	16,5	15,7	17,2	16,4	16,5
<i>20 o più volte</i>	39,2	63,6	12,8	42,0	34,8

**Tabella 123 - "Quante volte hai giocato ai videogame negli ultimi 30 giorni". Distribuzione percentuale per genere e classe d'età**

	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
<i>Mai</i>	36,2	15,5	58,8	33,1	40,9
<i>1-5 volte</i>	24,4	22,6	26,1	23,6	25,8
<i>6-19 volte</i>	15,6	21,6	9,2	16,9	13,6
<i>20 o più volte</i>	23,8	40,3	5,9	26,4	19,7

## Tipologie e contesti di gaming

**Tabella 124 - "Pensa agli ULTIMI 30 GIORNI. Quante ore al giorno in media giochi ai videogame (nei giorni in cui vai a scuola)". Distribuzione percentuale per genere e classe d'età**

	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
<i>Nessuna</i>	42,4	22,1	64,3	38,9	47,9
<i>Meno di 30 minuti</i>	17,7	16,8	18,8	18,8	16,0
<i>Fino a 1 ora</i>	15,8	21,6	9,4	16,9	14,0
<i>Fino a 2 ore</i>	12,3	19,7	4,3	13,3	10,6
<i>Fino a 3 ore</i>	5,2	8,8	1,4	5,5	4,9
<i>Fino a 4 ore</i>	2,7	4,0	1,4	2,7	2,7
<i>Fino a 5 ore</i>	1,1	2,0	0,2	0,9	1,4
<i>6 ore o più</i>	2,8	5,0	0,2	2,9	2,5

**Tabella 125 - "Pensa agli ULTIMI 30 GIORNI. Quante ore al giorno in media giochi ai videogame (nei giorni in cui non vai a scuola)". Distribuzione percentuale per genere e classe d'età**

	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
<i>Nessuna</i>	33,4	15,5	53,0	30,2	38,3
<i>Meno di 30 minuti</i>	14,6	10,2	19,4	15,1	14,0
<i>Fino a 1 ora</i>	13,0	14,3	11,4	13,0	13,1
<i>Fino a 2 ore</i>	14,2	20,4	7,6	14,9	13,1
<i>Fino a 3 ore</i>	9,3	14,0	4,4	10,5	7,5
<i>Fino a 4 ore</i>	5,8	9,5	1,8	6,4	4,8
<i>Fino a 5 ore</i>	3,6	5,7	1,0	3,5	3,7
<i>6 ore o più</i>	6,1	10,4	1,4	6,4	5,5

**Tabella 126 - "Cosa utilizzi di solito per giocare ai videogame". Percentuale per genere e classe d'età**

	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
<i>Smartphone</i>	65,3	60,8	71,8	64,7	66,2
<i>Computer fisso o portatile</i>	29,4	31,2	27,3	29,2	29,6
<i>Console</i>	57,8	70,6	39,8	56,7	59,5
<i>Tablet</i>	21,9	19,0	25,2	24,1	18,4
<i>TV</i>	14,8	14,4	15,6	15,6	13,4

**Tabella 127 - "Dove ti trovi di solito quando giochi ai videogame". Percentuale per genere e classe d'età**

	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
<i>A scuola</i>	21,7	24,6	17,7	18,5	26,8
<i>A casa mia</i>	91,9	93,2	89,9	92,2	91,3
<i>A casa di amici</i>	46,7	52,3	39,1	45,7	48,4
<i>In luoghi pubblici chiusi (sale giochi, Internet point, bar)</i>	9,1	10,9	6,9	8,9	9,4
<i>In luoghi pubblici aperti (piazza, parco)</i>	10,5	11,5	9,5	9,5	12,2
<i>Sui mezzi di trasporto</i>	31,4	29,5	34,4	29,6	34,5

**Tabella 128 - "Quanto spesso giochi da solo/a ai videogame" (tra chi gioca ai videogame negli ultimi 12 mesi). Distribuzione percentuale per genere e classe d'età**

	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
<i>Mai</i>	23,7	11,3	36,7	21,7	26,8
<i>Raramente</i>	20,3	16,0	25,1	21,0	19,1
<i>Qualche volta</i>	22,7	24,4	20,9	22,7	22,6
<i>Spesso</i>	20,7	28,9	11,9	22,2	18,3
<i>Molto spesso</i>	12,6	19,3	5,3	12,3	13,1

**Tabella 129 - "Quanto spesso giochi con gli amici ai videogame" (tra chi gioca ai videogame negli ultimi 12 mesi). Distribuzione percentuale per genere e classe d'età**

	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
<i>Mai</i>	28,3	11,7	46,3	26,2	31,6
<i>Raramente</i>	22,2	17,2	27,4	22,5	21,8
<i>Qualche volta</i>	25,2	30,8	18,9	24,4	26,3
<i>Spesso</i>	15,1	24,2	5,5	16,9	12,5
<i>Molto spesso</i>	9,2	16,1	1,8	10,1	7,9

**Tabella 130 - "Quanto spesso giochi con i tuoi genitori ai videogame" (tra chi gioca ai videogame negli ultimi 12 mesi). Distribuzione percentuale per genere e classe d'età**

	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
<i>Mai</i>	79,2	76,3	82,5	75,4	85,0
<i>Raramente</i>	13,1	15,3	10,7	15,3	9,8
<i>Qualche volta</i>	5,7	6,0	5,2	6,9	3,7
<i>Spesso</i>	1,2	1,1	1,3	1,2	1,1
<i>Molto spesso</i>	0,9	1,4	0,3	1,2	0,4

**Tabella 131 - "Quanto spesso giochi con i tuoi fratelli/sorelle ai videogame" (tra chi gioca ai videogame negli ultimi 12 mesi). Distribuzione percentuale per genere e classe d'età**

	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
<i>Mai</i>	52,5	48,7	56,7	49,2	57,4
<i>Raramente</i>	20,9	22,6	19,1	21,7	19,6
<i>Qualche volta</i>	17,7	17,9	17,3	18,8	16,1
<i>Spesso</i>	6,4	7,6	5,2	7,5	4,7
<i>Molto spesso</i>	2,6	3,2	1,7	2,8	2,2

**Tabella 132 - "Quanto spesso giochi con altri giocatori che non conosci personalmente (virtuali) ai videogame" (tra chi gioca ai videogame negli ultimi 12 mesi). Distribuzione percentuale per genere e classe d'età**

	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
<i>Mai</i>	57,5	35,3	81,6	55,8	60,0
<i>Raramente</i>	13,7	18,0	8,8	14,1	13,0
<i>Qualche volta</i>	11,0	16,8	4,8	11,6	10,2
<i>Spesso</i>	9,4	15,8	2,6	9,4	9,6
<i>Molto spesso</i>	8,3	14,1	2,1	9,1	7,2

**Tabella 133 - "Quanto tempo in media dedichi a ogni sessione di gioco senza interruzioni (nei giorni in cui vai a scuola)" (tra chi gioca ai videogame negli ultimi 12 mesi). Distribuzione percentuale per genere e classe d'età**

	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
<i>Meno di 30 minuti</i>	46,0	33,5	71,2	44,9	47,7
<i>Fino a 1 ora</i>	29,9	35,2	18,6	31,1	27,8
<i>Fino a 2 ore</i>	14,5	18,4	6,9	13,7	15,8
<i>Fino a 3 ore</i>	4,7	6,2	2,0	5,4	3,6
<i>Fino a 4 ore</i>	2,0	2,7	0,7	1,5	2,8
<i>Fino a 5 ore</i>	0,9	1,3	0,0	0,8	0,9
<i>6 ore o più</i>	2,0	2,6	0,6	2,4	1,3

**Tabella 134 - "Quanto tempo in media dedichi a ogni sessione di gioco senza interruzioni (nei giorni in cui non vai a scuola)" (tra chi gioca ai videogame negli ultimi 12 mesi). Distribuzione percentuale per genere e classe d'età**

	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
<i>Meno di 30 minuti</i>	33,0	19,5	55,3	31,7	35,3
<i>Fino a 1 ora</i>	25,0	24,6	25,3	24,4	25,9
<i>Fino a 2 ore</i>	21,0	27,1	10,6	21,6	19,9
<i>Fino a 3 ore</i>	9,9	13,1	4,8	10,5	8,9
<i>Fino a 4 ore</i>	4,1	5,5	1,7	4,3	3,7
<i>Fino a 5 ore</i>	2,8	4,0	1,1	2,5	3,4
<i>6 ore o più</i>	4,3	6,2	1,3	5,0	3,0

**Tabella 135 - "Pensa agli ULTIMI 30 GIORNI. Hai speso soldi su Internet per acquistare e/o aggiornare videogame o per poter continuare a giocare" (tra chi gioca ai videogame negli ultimi 12 mesi). Distribuzione percentuale per genere e classe d'età**

	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
<i>0 euro</i>	75,5	67,4	91,8	74,2	77,8
<i>5 euro o meno</i>	4,1	4,7	2,3	4,1	4,1
<i>10 euro o meno</i>	7,1	9,3	3,0	7,0	7,4
<i>Fino a 20 euro</i>	6,2	8,6	1,5	6,7	5,5
<i>Fino a 50 euro</i>	3,5	5,1	0,6	4,4	1,9
<i>Più di 50 euro</i>	3,5	5,0	0,8	3,6	3,4

## Uso concomitante di sostanze

**Tabella 136 - "Negli ULTIMI 12 MESI ti è capitato di fare una delle seguenti azioni mentre giocavi ai videogiochi". Distribuzione percentuale per genere e classe d'età**

	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
<i>Fumare sigarette</i>	8,0	8,1	7,1	6,9	9,8
<i>Bere alcolici</i>	4,4	5,1	3,8	3,5	6,0
<i>Bere energy drink</i>	6,1	8,8	1,8	6,5	5,4
<i>Fumare cannabis</i>	4,9	7,2	1,6	3,3	7,6
<i>Nessuna di queste</i>	76,6	70,8	85,7	79,9	71,2

## Gaming problematico

**Tabella 137 - Gaming problematico (Problematic On-line Gaming Questionnaire Short Form - POGQ-SF). Distribuzione percentuale per genere e classe d'età**

	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
<i>Giocatori non problematici</i>	89,4	85,2	95,6	89,3	89,4
<i>Giocatori problematici</i>	10,6	14,8	4,4	10,7	10,6

## Caratteristiche individuali associate alle tipologie di giocatore di videogiochi

**Tabella 138 - Distribuzione percentuale di caratteristiche individuali associate al gaming per tipologia di giocatore (1/5)**

	Giocatore	Non giocatore	Giocatore problematico	Giocatore non problematico
<b>"Diresti che abiti in una zona..."</b>				
<i>Urbana (città)</i>	57,4	57,3	55,2	57,4
<i>Semi-urbana (periferia, sobborgo, etc)</i>	30,5	29,5	33,0	30,7
<i>Semi-rurale (paese)</i>	11,2	12,5	10,5	11,1
<i>Rurale (campagna, montagna, etc)</i>	0,9	0,7	1,4	0,8
<b>"Quale lingua si parla prevalentemente nella tua famiglia di origine"</b>				
<i>Italiana</i>	81,0	77,1	72,4	83,1
<i>Spagnola/Portoghese</i>	4,6	5,6	5,6	4,3
<i>Arabo</i>	2,7	4,3	2,7	2,5
<i>Altre lingue</i>	11,7	13,0	19,3	10,1
<b>"Con quale frequenza ti capita di andare in giro con gli amici (al centro commerciale, per strada, ...)"</b>				
<i>Mai</i>	1,5	2,3	3,9	1,2
<i>Poche volte l'anno</i>	4,5	7,1	9,4	4,1
<i>1-2 volte al mese</i>	13,6	15,0	17,4	13,4
<i>Almeno 1 volta alla settimana</i>	50,3	46,6	51,5	51,7
<i>Quasi ogni giorno</i>	29,9	28,9	17,8	29,6
<b>"Con quale frequenza ti capita di giocare con il computer e con i videogiochi"</b>				
<i>Mai</i>	9,0	47,5	4,7	9,3
<i>Poche volte l'anno</i>	15,3	25,9	5,5	16,7
<i>1-2 volte al mese</i>	15,9	10,8	4,7	16,8
<i>Almeno 1 volta alla settimana</i>	24,6	9,7	16,0	25,0
<i>Quasi ogni giorno</i>	35,2	6,1	69,0	32,2

**Tabella 139 - Distribuzione percentuale di caratteristiche individuali associate al gaming per tipologia di giocatore (2/5)**

	Giocatore	Non giocatore	Giocatore problematico	Giocatore non problematico
<b>"Con quale frequenza ti capita di navigare in Internet per svago (chat, in cerca di musica, ...)"</b>				
<i>Mai</i>	0,6	0,9	1,8	0,4
<i>Poche volte l'anno</i>	0,8	0,9	0,9	0,7
<i>1-2 volte al mese</i>	1,3	1,6	2,3	1,1
<i>Almeno 1 volta alla settimana</i>	5,8	7,7	5,2	6,0
<i>Quasi ogni giorno</i>	91,5	88,8	89,9	91,7
<b>"Con quale frequenza ti capita di partecipare attivamente ad attività sportive o andare in palestra"</b>				
<i>Mai</i>	7,4	14,5	11,1	7,0
<i>Poche volte l'anno</i>	9,8	12,6	8,9	10,0
<i>1-2 volte al mese</i>	9,6	10,8	8,1	9,8
<i>Almeno 1 volta alla settimana</i>	41,7	37,2	42,4	41,9
<i>Quasi ogni giorno</i>	31,5	24,9	29,5	31,3
<b>"Con quale frequenza ti capita di leggere libri per piacere (al di fuori di quelli scolastici)"</b>				
<i>Mai</i>	26,1	27,5	35,5	23,5
<i>Poche volte l'anno</i>	32,1	29,8	31,9	32,3
<i>1-2 volte al mese</i>	20,5	19,6	17,2	21,7
<i>Almeno 1 volta alla settimana</i>	11,7	11,3	7,6	12,2
<i>Quasi ogni giorno</i>	9,7	11,8	7,9	10,3
<b>"Con quale frequenza ti capita di uscire la sera (andare in discoteca, al bar, alle feste)"</b>				
<i>Mai</i>	10,0	10,7	14,4	9,1
<i>Poche volte l'anno</i>	15,9	15,6	24,4	15,6
<i>1-2 volte al mese</i>	22,8	20,7	21,5	23,6
<i>Almeno 1 volta alla settimana</i>	42,2	43,5	31,2	43,6
<i>Quasi ogni giorno</i>	9,1	9,5	8,5	8,2
<b>"Con quale frequenza ti capita di praticare altri hobby (suonare uno strumento, cantare, disegnare, ...)"</b>				
<i>Mai</i>	20,5	26,5	20,2	20,4
<i>Poche volte l'anno</i>	15,4	13,8	19,7	15,1
<i>1-2 volte al mese</i>	16,5	17,1	19,6	16,5
<i>Almeno 1 volta alla settimana</i>	25,1	21,7	24,7	25,3
<i>Quasi ogni giorno</i>	22,5	20,9	15,7	22,7

**Tabella 140 - Distribuzione percentuale di caratteristiche individuali associate al gaming per tipologia di giocatore (3/5)**

	Giocatore	Non giocatore	Giocatore problematico	Giocatore non problematico
<b>"Quanti giorni di scuola hai perso perché sei stato ammalato negli ULTIMI 30 GIORNI"</b>				
<i>Nessuno</i>	49,3	44,1	44,6	50,6
<i>1 giorno</i>	18,7	20,1	18,1	18,7
<i>2 giorni</i>	16,4	16,9	20,2	15,7
<i>3 o più giorni</i>	15,6	18,8	17,1	15,0
<b>"Quanti giorni di scuola hai perso perché non avevi voglia di andarci negli ULTIMI 30 GIORNI"</b>				
<i>Nessuno</i>	66,9	67,8	58,4	69,2
<i>1 giorno</i>	17,3	17,2	20,9	16,8
<i>2 giorni</i>	8,9	7,7	9,2	8,2
<i>3 o più giorni</i>	6,9	7,3	11,5	5,8
<b>"Quanti giorni di scuola hai perso per altri motivi negli ULTIMI 30 GIORNI"</b>				
<i>Nessuno</i>	52,9	49,3	59,0	53,2
<i>1 giorno</i>	24,5	23,7	21,9	24,5
<i>2 giorni</i>	12,1	15,1	8,1	12,6
<i>3 o più giorni</i>	10,5	11,9	11,0	9,8
<b>"Quale dei seguenti giudizi descrive meglio il tuo andamento scolastico nell'ultimo quadrimestre"</b>				
<i>Ottimo</i>	7,5	6,7	7,0	7,3
<i>Buono</i>	35,9	41,7	24,5	38,0
<i>Medio</i>	48,9	45,9	55,4	47,8
<i>Basso</i>	7,7	5,7	13,1	6,9
<b>"Hai partecipato ad attività di prevenzione dei comportamenti a rischio/promozione del benessere?"</b>				
<i>Sì</i>	55,3	50,1	49,1	56,9

**Tabella 141 - Distribuzione percentuale di caratteristiche individuali associate al gaming per tipologia di giocatore (4/5)**

	Giocatore	Non giocatore	Giocatore problematico	Giocatore non problematico
<b>Sigarette</b>				
<i>Sigarette nella vita</i>	57,7	59,7	49,9	57,8
<i>Sigarette elettroniche nella vita</i>	52,0	42,1	52,0	51,1
<i>Sigarette senza combustione (Iqos) nella vita</i>	8,4	8,9	11,7	7,3
<i>Sigarette negli ultimi 12 mesi</i>	44,6	46,0	38,6	44,2
<i>Sigarette negli ultimi 30 giorni</i>	36,7	39,3	34,7	36,0
<i>Forte fumatore (6 o più sigarette al giorno nell'ultimo anno)</i>	13,9	15,4	13,3	13,7
<b>Alcolici</b>				
<i>Alcolici nella vita</i>	84,7	78,0	80,0	85,7
<i>Alcolici negli ultimi 12 mesi</i>	77,8	68,3	71,2	78,8
<i>Alcolici negli ultimi 30 giorni</i>	62,1	58,0	55,9	62,9
<i>Binge drinking (cinque o più bevute di fila negli ultimi 30 giorni)</i>	40,4	38,8	42,7	39,5
<i>Ubriacato nella vita</i>	46,7	46,1	45,3	46,4
<i>Ubriacato negli ultimi 12 mesi</i>	35,1	32,2	32,6	34,8
<i>Ubriacato negli ultimi 30 giorni</i>	16,5	18,0	17,5	15,6
<b>Energy drink</b>				
<i>Energy drink nella vita</i>	67,9	46,7	79,7	66,8
<i>Energy drink negli ultimi 12 mesi</i>	45,2	22,4	59,5	43,5
<i>Energy drink negli ultimi 30 giorni</i>	27,0	13,0	40,3	25,1
<b>Cannabis</b>				
<i>Cannabis nella vita</i>	43,3	41,3	45,1	42,3
<i>Cannabis negli ultimi 12 mesi</i>	35,8	32,8	39,1	34,5
<i>Cannabis negli ultimi 30 giorni</i>	24,8	23,4	30,7	23,2
<i>Uso frequente di cannabis (≥20 volte al mese)</i>	6,9	5,9	7,6	6,4
<i>Consumo problematico (% sui consumatori ultimo anno)</i>	27,4	33,9	42,0	24,1
<b>Altre sostanze psicoattive, uso nella vita</b>				
<i>Cocaina e/o crack</i>	3,5	5,2	7,8	2,6
<i>Eroina</i>	2,0	3,3	8,3	0,5
<i>Stimolanti</i>	3,5	4,2	7,7	2,8
<i>Allucinogeni</i>	3,7	4,5	7,3	2,9
<i>NPS</i>	3,6	5,1	9,2	2,8
<i>Cannabis sintetica</i>	12,4	13,7	15,2	11,4

**Tabella 142 - Distribuzione percentuale di caratteristiche individuali associate al gaming per tipologia di giocatore (5/5)**

	Giocatore	Non giocatore	Giocatore problematico	Giocatore non problematico
<b>Altre sostanze psicoattive, uso negli ultimi 12 mesi</b>				
<i>Cocaina e/o crack</i>	2,5	3,5	6,5	1,6
<i>Eroina</i>	1,7	2,7	7,4	0,3
<i>Stimolanti</i>	2,2	2,8	6,5	1,4
<i>Allucinogeni</i>	1,9	2,5	4,7	1,0
<i>NPS</i>	2,6	3,5	7,8	1,7
<i>Cannabis sintetica</i>	8,7	9,2	12,4	7,6
<b>Altre sostanze psicoattive, uso negli ultimi 30 giorni</b>				
<i>Cocaina e/o crack</i>	1,7	2,8	5,5	0,7
<i>Eroina</i>	1,3	1,9	6,9	0,2
<i>Stimolanti</i>	1,5	2,0	5,1	0,8
<i>Allucinogeni</i>	1,4	1,4	4,9	0,6
<i>NPS</i>	1,9	3,2	6,0	1,3
<i>Cannabis sintetica</i>	5,3	5,9	8,1	4,4
<b>Psicofarmaci</b>				
<i>Uso psicofarmaci con prescrizione medica per meno di 3 settimane</i>	8,0	8,8	13,7	7,2
<i>Uso psicofarmaci con prescrizione medica per 3 settimane o più</i>	3,3	4,5	4,2	3,2
<i>Psicofarmaci SPM nella vita</i>	10,3	11,3	14,8	9,4
<i>Psicofarmaci SPM negli ultimi 12 mesi</i>	6,4	6,1	11,2	5,5
<i>Psicofarmaci SPM negli ultimi 30 giorni</i>	3,3	4,6	7,2	2,5
SPM= Senza Prescrizione Medica				
<b>Altre sostanze</b>				
<i>Antidolorifici per sballare (painkillers) nella vita</i>	5,7	6,1	14,0	3,5
<i>Sostanze psicoattive senza sapere cosa stavi prendendo nella vita</i>	3,1	3,5	7,3	2,1
<b>Profili di giocatore d'azzardo</b>				
<i>Non problematico</i>	74,1	74,6	57,1	78,1
<i>A rischio</i>	15,7	7,7	15,6	14,8
<i>Problematico</i>	10,3	17,7	27,3	7,1
<b>Uso compulsivo di Internet</b>				
<i>Utilizzatori non compulsivi</i>	90,0	89,3	65,7	93,0
<i>Utilizzatori compulsivi</i>	10,0	10,7	34,3	7,0

## Caratteristiche di contesto familiare e sociale associate alle tipologie di giocatore di videogiochi

**Tabella 143 - Distribuzione percentuale di caratteristiche di contesto familiare e sociale associate al gaming per tipologia di giocatore (1/9)**

	Giocatore	Non giocatore	Giocatore problematico	Giocatore non problematico
<b>"Come è composta la famiglia nella quale vivi per la maggior parte del tuo tempo?"</b>				
Madre	92,4	88,5	88,2	94,6
Padre	79,3	73,9	74,9	81,8
Sorella/e	38,9	38,2	41,4	39,3
Fratello/i	46,3	39,4	41,3	47,6
Compagno/marito di mia madre	5,8	5,2	8,3	5,5
Compagna/moglie di mio padre	2,4	2,8	3,8	2,1
Nonno/a/i	16,8	13,8	20,5	17,0
Altri familiari	7,2	7,3	10,8	6,7
Altri non familiari	4,1	3,6	5,6	3,9
Vivo da solo	0,9	2,5	2,2	0,4
Altro	2,5	6,0	4,3	2,2
<b>"Hai un'altra casa o un'altra famiglia (come nel caso in cui i tuoi genitori siano separati/ divorziati)?"</b>				
Sì	21,8	21,1	21,0	21,3
<b>Condizione occupazionale del padre</b>				
Lavoratore dipendente	59,2	57,1	55,2	60,2
Lavoratore autonomo	26,0	21,3	22,0	26,1
Casalingo	0,9	1,3	2,2	0,6
Altro	4,5	6,2	7,6	4,4
Disoccupato/in cerca di nuova occupazione	2,1	1,6	0,8	2,0
Ritirato dal lavoro	1,6	2,1	1,4	1,6
Non può lavorare	0,7	0,8	2,2	0,4
Non so	1,3	2,9	2,7	1,1
Non posso rispondere alla domanda	3,7	6,8	5,8	3,5

**Tabella 144 - Distribuzione percentuale di caratteristiche di contesto familiare e sociale associate al gaming per tipologia di giocatore (2/9)**

	Giocatore	Non giocatore	Giocatore problematico	Giocatore non problematico
<b>Condizione occupazionale della madre</b>				
<i>Lavoratrice dipendente</i>	59,3	53,3	53,1	60,5
<i>Lavoratrice autonoma</i>	14,7	14,2	16,0	14,7
<i>Casalinga</i>	13,4	16,1	14,2	13,3
<i>Altro</i>	4,5	6,0	5,5	4,2
<i>Disoccupata/in cerca di nuova occupazione</i>	3,0	2,0	2,1	3,2
<i>Ritirata dal lavoro</i>	0,6	0,7	0,0	0,6
<i>Non può lavorare</i>	1,2	1,3	2,7	0,8
<i>Non so</i>	0,9	2,6	1,8	0,6
<i>Non posso rispondere alla domanda</i>	2,4	3,8	4,7	2,1
<b>"Qual è il più elevato titolo di studio conseguito da tuo padre"</b>				
<i>Licenza elementare o meno</i>	2,5	5,1	5,1	2,0
<i>Licenza medie inferiori</i>	15,8	15,6	17,9	16,0
<i>Qualifica professionale biennale/triennale</i>	9,2	7,7	9,6	9,2
<i>Maturità superiore</i>	30,3	26,8	25,2	30,3
<i>Laurea</i>	28,5	26,5	24,6	29,7
<i>Non so</i>	10,4	12,9	12,6	9,9
<i>Non posso rispondere a questa domanda</i>	3,2	5,4	4,9	2,7
<b>"Qual è il più elevato titolo di studio conseguito da tua madre"</b>				
<i>Licenza elementare o meno</i>	1,4	2,4	2,2	1,3
<i>Licenza medie inferiori</i>	10,1	9,9	10,0	10,1
<i>Qualifica professionale biennale/triennale</i>	8,6	8,5	9,5	8,7
<i>Maturità superiore</i>	35,8	33,4	29,0	36,5
<i>Laurea</i>	31,9	29,0	32,1	32,7
<i>Non so</i>	9,2	12,1	10,2	8,7
<i>Non posso rispondere a questa domanda</i>	2,9	4,6	6,8	2,0
<b>"Come ritieni stia economicamente la tua famiglia rispetto alla media delle altre famiglie italiane?"</b>				
<i>Tantissimo/molto al di sotto</i>	1,4	2,7	4,1	0,8
<i>Al di sotto</i>	10,9	9,7	16,9	10,3
<i>Nella media</i>	69,9	73,1	54,9	72,2
<i>Al di sopra</i>	15,7	10,8	17,5	15,3
<i>Molto/tantissimo al di sopra</i>	2,2	3,7	6,6	1,5

**Tabella 145 -Distribuzione percentuale di caratteristiche di contesto familiare e sociale associate al gaming per tipologia di giocatore (3/9)**

	Giocatore	Non giocatore	Giocatore problematico	Giocatore non problematico
<b>"I miei genitori fissano regole sul mio comportamento a casa"</b>				
<i>Quasi sempre</i>	21,0	26,2	22,1	20,5
<i>Spesso</i>	31,0	26,0	29,0	30,8
<i>Qualche volta</i>	24,1	22,0	26,3	24,2
<i>Di rado</i>	12,9	12,6	11,6	13,4
<i>Quasi mai</i>	11,0	13,3	11,0	11,1
<b>"I miei genitori fissano regole sul mio comportamento fuori casa"</b>				
<i>Quasi sempre</i>	14,4	19,6	14,7	13,7
<i>Spesso</i>	25,8	27,0	19,8	26,3
<i>Qualche volta</i>	25,7	21,6	29,7	25,5
<i>Di rado</i>	18,0	15,5	17,4	18,6
<i>Quasi mai</i>	16,1	16,4	18,4	15,9
<b>"Mio padre e/o mia madre sanno con chi sono la sera"</b>				
<i>Quasi sempre</i>	54,6	59,8	44,8	56,1
<i>Spesso</i>	25,6	20,1	22,8	26,1
<i>Qualche volta</i>	11,3	10,9	17,8	10,2
<i>Di rado</i>	4,3	3,8	7,7	3,7
<i>Quasi mai</i>	4,2	5,4	6,9	3,9
<b>"Mio padre e/o mia madre sanno dove sono la sera"</b>				
<i>Quasi sempre</i>	55,7	60,6	46,7	57,5
<i>Spesso</i>	24,2	20,2	20,7	24,6
<i>Qualche volta</i>	11,9	11,3	13,7	11,3
<i>Di rado</i>	4,0	3,7	9,4	3,3
<i>Quasi mai</i>	4,2	4,3	9,5	3,3
<b>"Mi sento accolto e amato da mia madre e/o mio padre"</b>				
<i>Quasi sempre</i>	57,6	57,8	37,5	60,4
<i>Spesso</i>	23,6	23,0	28,2	23,1
<i>Qualche volta</i>	12,1	11,1	19,2	11,0
<i>Di rado</i>	3,8	3,5	8,9	3,2
<i>Quasi mai</i>	2,9	4,6	6,2	2,3

**Tabella 146 - Distribuzione percentuale di caratteristiche di contesto familiare e sociale associate al gaming per tipologia di giocatore (4/9)**

	Giocatore	Non giocatore	Giocatore problematico	Giocatore non problematico
<b>"Mi sento sostenuto affettivamente da mia madre e/o mio padre"</b>				
<i>Quasi sempre</i>	55,4	55,3	36,1	58,0
<i>Spesso</i>	24,0	24,6	27,8	23,5
<i>Qualche volta</i>	12,6	11,0	18,9	11,8
<i>Di rado</i>	5,0	3,9	12,1	4,2
<i>Quasi mai</i>	3,0	5,2	5,1	2,5
<b>"Mia madre e/o mio padre mi danno soldi senza problemi"</b>				
<i>Quasi sempre</i>	27,8	34,2	22,6	27,9
<i>Spesso</i>	33,0	28,5	31,9	33,5
<i>Qualche volta</i>	24,9	22,8	29,0	24,7
<i>Di rado</i>	9,9	8,7	9,7	9,9
<i>Quasi mai</i>	4,5	5,9	6,7	4,0
<b>"Ricevo facilmente soldi in regalo da mia madre e/o mio padre"</b>				
<i>Quasi sempre</i>	12,2	15,3	10,6	11,4
<i>Spesso</i>	17,3	16,7	17,7	16,8
<i>Qualche volta</i>	30,6	30,9	33,4	30,8
<i>Di rado</i>	24,1	21,0	21,5	25,6
<i>Quasi mai</i>	15,8	16,0	16,9	15,4
<b>"Mi sento accolto e compreso dal mio migliore amico"</b>				
<i>Quasi sempre</i>	43,8	45,0	29,6	45,7
<i>Spesso</i>	32,2	28,7	29,2	32,8
<i>Qualche volta</i>	14,0	13,7	25,4	12,6
<i>Di rado</i>	5,2	3,7	8,2	4,8
<i>Quasi mai</i>	4,8	8,9	7,5	4,1
<b>"Mi sento sostenuto affettivamente dal mio migliore amico"</b>				
<i>Quasi sempre</i>	44,8	47,3	31,2	46,7
<i>Spesso</i>	30,9	26,9	28,3	31,4
<i>Qualche volta</i>	13,5	11,0	19,2	12,4
<i>Di rado</i>	5,4	5,0	11,0	4,9
<i>Quasi mai</i>	5,4	9,8	10,3	4,5

**Tabella 147 - Distribuzione percentuale di caratteristiche di contesto familiare e sociale associate al gaming per tipologia di giocatore (5/9)**

	Giocatore	Non giocatore	Giocatore problematico	Giocatore non problematico
<b>"In genere quanto sei soddisfatto del rapporto con tua madre"</b>				
<i>Molto soddisfatto</i>	46,0	48,2	36,0	47,1
<i>Soddisfatto</i>	33,0	30,5	32,0	33,5
<i>Né soddisfatto né insoddisfatto</i>	10,8	11,6	14,9	10,0
<i>Non tanto soddisfatto</i>	5,5	5,1	8,8	5,3
<i>Per niente soddisfatto</i>	2,8	1,4	6,6	2,3
<i>Non posso rispondere a questa domanda</i>	1,8	3,2	1,7	1,7
<b>"In genere quanto sei soddisfatto del rapporto con tuo padre"</b>				
<i>Molto soddisfatto</i>	35,4	38,0	27,1	36,4
<i>Soddisfatto</i>	34,0	30,5	32,4	34,7
<i>Né soddisfatto né insoddisfatto</i>	12,6	12,5	15,4	12,0
<i>Non tanto soddisfatto</i>	9,4	7,4	12,2	8,8
<i>Per niente soddisfatto</i>	5,2	5,0	7,3	5,0
<i>Non posso rispondere a questa domanda</i>	3,3	6,6	5,7	3,0
<b>"In genere quanto sei soddisfatto del rapporto con i tuoi fratelli/sorelle"</b>				
<i>Molto soddisfatto</i>	30,3	37,2	24,5	31,2
<i>Soddisfatto</i>	32,3	24,3	25,8	33,4
<i>Né soddisfatto né insoddisfatto</i>	13,2	13,8	20,1	12,4
<i>Non tanto soddisfatto</i>	6,0	6,0	6,9	5,4
<i>Per niente soddisfatto</i>	3,0	2,8	6,6	2,6
<i>Non posso rispondere a questa domanda</i>	15,2	15,8	16,1	15,0
<b>"In genere quanto sei soddisfatto del rapporto con i tuoi amici"</b>				
<i>Molto soddisfatto</i>	41,0	41,6	33,1	42,0
<i>Soddisfatto</i>	45,2	40,3	44,7	45,7
<i>Né soddisfatto né insoddisfatto</i>	8,9	11,5	11,8	8,0
<i>Non tanto soddisfatto</i>	3,6	4,1	6,3	3,4
<i>Per niente soddisfatto</i>	1,3	2,5	4,1	0,9
<b>"In genere quanto sei soddisfatto del rapporto con i tuoi insegnanti"</b>				
<i>Molto soddisfatto</i>	6,7	12,2	7,6	6,1
<i>Soddisfatto</i>	37,4	33,1	30,3	38,6
<i>Né soddisfatto né insoddisfatto</i>	39,9	40,0	46,9	39,3
<i>Non tanto soddisfatto</i>	12,0	9,5	9,3	12,4
<i>Per niente soddisfatto</i>	4,0	5,3	5,9	3,7

**Tabella 148 -Distribuzione percentuale di caratteristiche di contesto familiare e sociale associate al gaming per tipologia di giocatore (6/9)**

	Giocatore	Non giocatore	Giocatore problematico	Giocatore non problematico
<b>"In genere quanto sei soddisfatto del rapporto con i tuoi compagni di classe"</b>				
<i>Molto soddisfatto</i>	16,7	17,1	23,6	15,9
<i>Soddisfatto</i>	45,9	39,8	39,5	47,3
<i>Né soddisfatto né insoddisfatto</i>	24,6	25,5	20,8	24,4
<i>Non tanto soddisfatto</i>	9,2	12,2	10,2	9,2
<i>Per niente soddisfatto</i>	3,6	5,4	5,9	3,2
<b>"In genere quanto sei soddisfatto di te stesso"</b>				
<i>Molto soddisfatto</i>	29,3	29,0	23,8	29,8
<i>Soddisfatto</i>	35,4	32,0	22,4	36,6
<i>Né soddisfatto né insoddisfatto</i>	17,9	22,0	22,4	17,6
<i>Non tanto soddisfatto</i>	11,9	10,7	21,3	11,0
<i>Per niente soddisfatto</i>	5,5	6,2	10,0	5,0
<b>"In genere quanto sei soddisfatto della tua salute"</b>				
<i>Molto soddisfatto</i>	33,8	35,7	28,4	34,6
<i>Soddisfatto</i>	40,4	36,8	31,4	41,8
<i>Né soddisfatto né insoddisfatto</i>	16,1	14,8	20,1	15,7
<i>Non tanto soddisfatto</i>	7,3	9,0	12,3	6,3
<i>Per niente soddisfatto</i>	2,4	3,7	7,8	1,7
<b>"In genere quanto sei soddisfatto della condizione economica della tua famiglia"</b>				
<i>Molto soddisfatto</i>	23,5	26,6	17,4	23,5
<i>Soddisfatto</i>	43,7	42,7	37,9	44,9
<i>Né soddisfatto né insoddisfatto</i>	19,9	18,1	23,4	19,7
<i>Non tanto soddisfatto</i>	9,3	9,2	12,6	9,0
<i>Per niente soddisfatto</i>	3,6	3,4	8,8	2,9
<b>"In genere quanto sei soddisfatto della zona in cui abiti"</b>				
<i>Molto soddisfatto</i>	28,9	28,0	24,6	29,2
<i>Soddisfatto</i>	38,5	36,0	37,3	39,3
<i>Né soddisfatto né insoddisfatto</i>	18,8	20,3	19,1	18,4
<i>Non tanto soddisfatto</i>	8,6	10,3	12,4	8,0
<i>Per niente soddisfatto</i>	5,1	5,4	6,6	5,2

**Tabella 149 - Distribuzione percentuale di caratteristiche di contesto familiare e sociale associate al gaming per tipologia di giocatore (7/9)**

	Giocatore	Non giocatore	Giocatore problematico	Giocatore non problematico
<b>"In genere quanto sei soddisfatto della zona in cui trascorri la maggior parte del tuo tempo"</b>				
<i>Molto soddisfatto</i>	30,9	30,9	29,4	31,1
<i>Soddisfatto</i>	45,4	44,0	43,7	46,0
<i>Né soddisfatto né insoddisfatto</i>	17,3	17,6	17,2	17,4
<i>Non tanto soddisfatto</i>	4,3	4,8	6,5	3,8
<i>Per niente soddisfatto</i>	2,0	2,7	3,1	1,7
<b>Ti sei trovato in alcune delle seguenti situazioni:</b>				
<b>"Gravi problemi nei rapporti con i tuoi genitori"</b>				
<i>Mai</i>	47,7	47,2	39,2	48,3
<i>Sì, una volta</i>	28,7	31,1	29,4	28,4
<i>Sì, più di una volta</i>	23,6	21,7	31,4	23,3
<b>"Gravi problemi nei rapporti con i tuoi amici"</b>				
<i>Mai</i>	47,8	44,8	35,8	49,5
<i>Sì, una volta</i>	33,9	37,1	39,5	32,8
<i>Sì, più di una volta</i>	18,3	18,2	24,7	17,6
<b>"Gravi problemi nei rapporti con gli insegnanti"</b>				
<i>Mai</i>	56,5	59,8	41,5	58,4
<i>Sì, una volta</i>	26,8	27,3	31,3	26,1
<i>Sì, più di una volta</i>	16,8	12,9	27,3	15,5
<b>"Problemi con la Polizia e/o segnalazioni al Prefetto"</b>				
<i>Mai</i>	85,9	87,0	76,3	88,0
<i>Sì, una volta</i>	10,4	9,3	17,5	9,1
<i>Sì, più di una volta</i>	3,7	3,6	6,2	2,9

**Tabella 150 - Distribuzione percentuale di caratteristiche di contesto familiare e sociale associate al gaming per tipologia di giocatore (8/9)**

	Giocatore	Non giocatore	Giocatore problematico	Giocatore non problematico
<b>"Zuffe o risse"</b>				
<i>Mai</i>	71,4	81,4	61,7	73,2
<i>Sì, una volta</i>	18,2	12,5	24,3	17,1
<i>Sì, più di una volta</i>	10,4	6,2	14,0	9,7
<b>"Essere stato vittima di rapine o furti"</b>				
<i>Mai</i>	79,4	79,3	72,7	80,7
<i>Sì, una volta</i>	16,2	16,4	17,7	15,6
<i>Sì, più di una volta</i>	4,4	4,3	9,6	3,6
<b>"Rubare qualcosa"</b>				
<i>Mai</i>	71,8	79,9	57,0	73,7
<i>Sì, una volta</i>	18,2	12,0	27,6	16,8
<i>Sì, più di una volta</i>	10,1	8,1	15,4	9,5
<b>"Vendere oggetti rubati"</b>				
<i>Mai</i>	91,6	92,1	82,6	93,6
<i>Sì, una volta</i>	5,4	5,1	10,6	4,1
<i>Sì, più di una volta</i>	3,0	2,8	6,7	2,3
<b>"Danneggiare beni pubblici o privati di proposito"</b>				
<i>Mai</i>	81,3	88,0	72,1	82,8
<i>Sì, una volta</i>	13,1	7,9	17,8	12,2
<i>Sì, più di una volta</i>	5,7	4,0	10,1	5,0
<b>"Essere stato coinvolto in rapporti sessuali non protetti"</b>				
<i>Mai</i>	80,0	79,0	72,9	81,5
<i>Sì, una volta</i>	8,0	8,3	11,5	7,2
<i>Sì, più di una volta</i>	12,0	12,7	15,6	11,3
<b>"Essere stato vittima di molestie sessuali"</b>				
<i>Mai</i>	92,3	88,0	84,2	94,0
<i>Sì, una volta</i>	5,3	8,0	10,5	4,2
<i>Sì, più di una volta</i>	2,4	4,0	5,3	1,8
<b>"Guardare una scena di violenza filmata da qualcun altro"</b>				
<i>Mai</i>	75,4	82,3	61,2	77,3
<i>Sì, una volta</i>	15,0	12,4	22,8	14,0
<i>Sì, più di una volta</i>	9,6	5,3	16,0	8,7

**Tabella 151 - Distribuzione percentuale di caratteristiche di contesto familiare e sociale associate al gaming per tipologia di giocatore (9/9)**

	Giocatore	Non giocatore	Giocatore problematico	Giocatore non problematico
<b>"Filmare con il tuo cellulare una scena di violenza"</b>				
<i>Mai</i>	95,6	93,3	87,8	97,2
<i>Sì, una volta</i>	2,9	4,5	8,3	1,9
<i>Sì, più di una volta</i>	1,6	2,2	3,9	0,9
<b>"Guidare utilizzando lo smartphone per messaggiare, chattare, filmare, etc"</b>				
<i>Mai</i>	89,1	90,4	82,5	90,8
<i>Sì, una volta</i>	5,8	5,2	8,9	5,1
<i>Sì, più di una volta</i>	5,0	4,4	8,7	4,1

## PREVALENZE DI CONSUMO DI SOSTANZE PSICOATTIVE

**Tabella 152 - Prevalenza d'uso di sigarette per genere e classe d'età**

	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
<i>Sigarette nella vita</i>	58,0	54,6	61,4	51,3	68,2
<i>Sigarette elettroniche nella vita</i>	50,0	52,8	47,0	48,3	52,4
<i>Sigarette senza combustione (Iqos) nella vita</i>	8,7	9,2	7,6	8,6	8,7
<i>Sigarette negli ultimi 12 mesi</i>	44,8	40,0	49,6	39,8	52,5
<i>Sigarette negli ultimi 30 giorni</i>	37,3	33,6	41,0	32,4	44,8

**Tabella 153 - Prevalenza d'uso di alcolici per genere e classe d'età**

	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
<i>Alcolici nella vita</i>	83,4	83,1	83,6	77,2	92,7
<i>Alcolici negli ultimi 12 mesi</i>	75,8	76,4	75,3	68,1	87,6
<i>Alcolici negli ultimi 30 giorni</i>	61,3	63,4	59,1	51,9	75,4
<i>Binge drinking (cinque o più bevute di fila negli ultimi 30 giorni)</i>	40,1	42,2	37,9	34,2	49,0
<i>Ubriacato nella vita</i>	46,7	45,6	47,8	35,8	63,4
<i>Ubriacato negli ultimi 12 mesi</i>	34,9	34,9	35,1	27,2	46,6
<i>Ubriacato negli ultimi 30 giorni</i>	17,0	16,8	17,3	13,7	22,1

**Tabella 154 - Prevalenza d'uso di energy drink per genere e classe d'età**

	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
<i>Energy drink nella vita</i>	63,6	74,4	52,1	62,7	65,0
<i>Energy drink negli ultimi 12 mesi</i>	40,7	54,0	26,4	41,2	39,8
<i>Energy drink negli ultimi 30 giorni</i>	24,4	35,4	12,4	26,0	21,8

**Tabella 155 - Prevalenza d'uso di cannabis per genere e classe d'età**

	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
<i>Cannabis nella vita</i>	43,1	46,6	39,2	34,4	56,5
<i>Cannabis negli ultimi 12 mesi</i>	35,4	40,0	30,4	30,0	43,7
<i>Cannabis negli ultimi 30 giorni</i>	24,8	30,1	18,6	21,4	29,9
<i>Consumo problematico (% sui consumatori dell'ultimo anno)</i>	29,1	36,2	17,7	29,9	28,3

**Tabella 156 - Prevalenza d'uso nella vita di altre sostanze psicoattive per genere e classe d'età**

	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
<i>Cocaina e/o crack</i>	4,1	5,6	2,5	3,7	4,7
<i>Eroina</i>	2,4	3,7	0,9	2,8	1,7
<i>Stimolanti</i>	3,7	4,9	2,2	3,2	4,4
<i>Allucinogeni</i>	4,0	5,9	1,9	4,1	3,9
<i>NPS</i>	4,1	5,0	3,0	4,7	3,2
<i>Cannabis sintetica</i>	12,9	13,8	12,0	10,1	17,1

**Tabella 157 - Prevalenza d'uso negli ultimi 12 mesi di altre sostanze psicoattive per genere e classe d'età**

	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
<i>Cocaina e/o crack</i>	3,0	4,6	1,1	2,9	3,1
<i>Eroina</i>	2,1	3,3	0,6	2,5	1,5
<i>Stimolanti</i>	2,4	3,4	1,2	2,3	2,5
<i>Allucinogeni</i>	2,2	3,4	0,9	2,6	1,7
<i>NPS</i>	2,9	4,2	1,4	3,5	2,0
<i>Cannabis sintetica</i>	8,9	10,0	7,7	7,6	10,9

**Tabella 158 - Prevalenza d'uso negli ultimi 30 giorni di altre sostanze psicoattive per genere e classe d'età**

	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
<i>Cocaina e/o crack</i>	2,2	3,3	0,9	2,5	1,6
<i>Eroina</i>	1,5	2,3	0,5	1,8	1,1
<i>Stimolanti</i>	1,7	2,5	0,9	1,9	1,5
<i>Allucinogeni</i>	1,5	2,4	0,4	2,1	0,7
<i>NPS</i>	2,2	3,3	1,0	2,9	1,3
<i>Cannabis sintetica</i>	5,5	6,5	4,6	4,7	6,9

**Tabella 159 - Prevalenza d'uso di psicofarmaci per genere e classe d'età**

	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
<i>Uso psicofarmaci con prescrizione medica per meno di 3 settimane</i>	8,4	7,0	9,7	8,0	8,9
<i>Uso psicofarmaci con prescrizione medica per 3 settimane o più</i>	3,7	2,5	4,7	3,4	4,1
<i>Psicofarmaci SPM nella vita</i>	10,7	8,3	13,2	10,2	11,4
<i>Psicofarmaci SPM negli ultimi 12 mesi</i>	6,5	5,8	7,3	6,7	6,2
<i>Psicofarmaci SPM negli ultimi 30 giorni</i>	3,7	3,2	4,1	4,1	3,0

SPM = Senza Prescrizione Medica

**Tabella 160 - Prevalenza d'uso di altre sostanze per genere e classe d'età**

	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
<i>Sostanze psicoattive senza sapere cosa stavi prendendo nella vita</i>	3,3	4,1	2,3	3,6	2,7
<i>Antidolorifici per sballare (painkillers) nella vita</i>	6,0	7,8	3,6	6,5	5,3

## **Appendice**

### **IL QUESTIONARIO**



# MILANO NO - SLOT

2018



# PROGETTO MILANO NO - SLOT

## PRIMA DI INIZIARE, LEGGI ATTENTAMENTE

Il questionario che ti proponiamo, realizzato dall'Istituto di Fisiologia Clinica del CNR, è uno degli strumenti utilizzati dal progetto "Milano No - Slot" - il cui capofila è il Comune di Milano in partenariato con Cooperativa Lotta contro l'Emarginazione, Associazione Comunità Nuova, Coop. A77 e ATS Milano - svolto nell'ambito AZIONI DI CONTRASTO AL GIOCO D'AZZARDO PATOLOGICO - L.R. 8/2013 della Regione Lombardia. Il questionario ha lo scopo di raccogliere una serie di informazioni sul gioco d'azzardo, sull'uso di Internet e sui giochi on-line tra i giovani studenti.

Nel questionario troverai domande su di te: alcune riguardano la tua esperienza, ad esempio con l'uso di Internet e con il gioco on-line, altre ti chiedono di esprimere un'opinione e/o quanto sei d'accordo con alcune affermazioni.

Le tue risposte ci aiuteranno a conoscere meglio le abitudini dei giovani e a capire cosa pensano i ragazzi e le ragazze della tua età rispetto agli argomenti che vorremmo approfondire.

Ti chiediamo quindi di leggere attentamente ogni domanda e di rispondere il più sinceramente possibile, **ricordando che le tue risposte rimarranno completamente anonime.**

**Non ci sono risposte giuste o sbagliate, ma solo risposte che ritieni siano adatte a te e/o alle tue opinioni. Le risposte raccolte nei questionari saranno trattate in forma completamente anonima e in nessun modo sarà possibile risalire al tuo nome o a quello dei tuoi compagni.**

Dopo aver risposto a TUTTE le domande, inserisci il questionario nella busta che ti è stata consegnata e sigilla la busta stessa. Tutte le buste, la tua e quelle dei tuoi compagni, verranno raccolte dall'insegnante, legate tutte insieme e riposte in una scatola, che verrà sigillata e inviata al CNR.

**Non scrivere il tuo nome né sul questionario né sulla busta.**

**GRAZIE PER LA TUA PREZIOSA COLLABORAZIONE**

## ISTRUZIONI PER LA COMPILAZIONE

La partecipazione allo studio è volontaria. Se pensi, per qualunque motivo, di non voler rispondere a qualche domanda, puoi lasciarla in bianco.

Ricorda che questo non è un test o un compito in classe, non ci sono risposte giuste o sbagliate.

Se non trovi la risposta che indica esattamente quello che pensi, segna quella che più si avvicina alla tua opinione.

Ti chiediamo di rispettare alcune semplici regole, riportate di seguito, per una corretta compilazione, altrimenti non saremo in grado di analizzare le tue risposte.

**Usa una penna NERA oppure blu scura,**  
non usare bianchetto, matita oppure penne colorate.

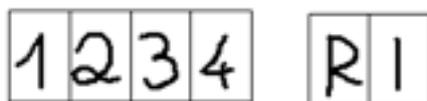
**Fai una "X" dentro il quadratino della casella con la risposta che hai scelto.**



**Se ti capita di sbagliare, annerisci l'intera casella e fai una "X" nella casella corretta.**



**Quando richiesto, scrivi sempre in stampatello e dentro i quadratini.**



Ci auguriamo che il questionario ti possa interessare.  
Se hai bisogno di chiarimenti, alza la mano e l'insegnante ti risponderà.

**GRAZIE ANCORA PER IL TUO AIUTO!**

**LE PRIME DOMANDE RIGUARDANO ALCUNI  
ASPETTI GENERALI SU DI TE**



**A1. DI CHE SESSO SEI?**

Maschio  
1

Femmina  
2

**A2. QUANDO SEI NATO/A?**

Anno

--	--	--	--

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

Urbana (città)  
1

Semi-urbana (periferia, sobborgo, etc)  
2

Semi-rurale (paese)  
3

Rurale (campagna, montagna, etc)  
4

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

Italiana  
1

Spagnola/Portoghese  
2

Inglese/Tedesca  
3

Francese  
4

Slava  
5

Cinese  
6

Araba  
7

Indiana/Filippina  
8

Senegalese/Ghanese/Nigeriana  
9

Albanese  
10

Altra lingua  
11

**A5. CON QUALE FREQUENZA TI CAPITA DI FARE LE SEGUENTI COSE?** (Segna una sola casella per ogni riga)

	Mai	Poche volte l'anno	1-2 volte al mese	Almeno 1 volta alla settimana	Quasi ogni giorno
a) Andare in giro con gli amici (al centro commerciale, per strada, ...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
b) Giocare con il computer e con i videogiochi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
c) Navigare in Internet per svago (chat, in cerca di musica, ...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
d) Partecipare attivamente ad attività sportive o andare in palestra	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
e) Leggere libri per piacere (al di fuori di quelli scolastici)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
f) Uscire la sera (andare in discoteca, al bar, alle feste)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
g) Altri hobby (suonare uno strumento, cantare, disegnare, ...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
h) Fare giochi in cui si vincono o si perdono soldi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	1	2	3	4	5

**A6. CON QUALE FREQUENZA PARTECIPATI ATTIVAMENTE ALLE SEGUENTI ASSOCIAZIONI E/O ORGANIZZAZIONI?** (Segna una sola casella per ogni riga)

	Non ne faccio parte	Poche volte l'anno	1-2 volte al mese	Almeno 1 volta alla settimana	Più volte a settimana
a) Associazioni culturali	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
b) Associazioni giovanili	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
c) Associazioni sportive	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
d) Associazioni di volontariato	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
e) Centri di Aggregazione Giovanili	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
f) Gruppi parrocchiali/religiosi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
g) Organizzazioni politiche	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
h) Altro	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	1	2	3	4	5

**A7. DURANTE GLI ULTIMI 30 GIORNI, QUANTI GIORNI DI SCUOLA HAI PERSO?** (Segna una sola casella per ogni riga)

	Nessuno	1 giorno	2 giorni	3 o più giorni
a) Perché sei stato ammalato	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
b) Perché non avevi voglia di andarci	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
c) Per altri motivi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	1	2	3	4

**A8. QUALE DEI SEGUENTI GIUDIZI DESCRIVE MEGLIO IL TUO ANDAMENTO SCOLASTICO NELL'ULTIMO QUADRIMESTRE?** (Segna una sola casella)

Ottimo

1

Buono

2

Medio (più che sufficiente, sufficiente, appena sufficiente)

3

Basso (insufficiente, molto insufficiente, pessimo)

4

**A9. HAI PARTECIPATO AD ATTIVITÀ DI PREVENZIONE DEI COMPORTAMENTI A RISCHIO/PROMOZIONE DEL BENESSERE?** (es. incontri/seminari tenuti a scuola con personale esperto)

No

1

Sì

2



**A9.A ATTIVITÀ DI PREVENZIONE DEI COMPORTAMENTI A RISCHIO/PROMOZIONE DEL BENESSERE RELATIVE A...** (Segna tutte le caselle appropriate, anche più di una)

Gioco d'azzardo

Uso di sostanze psicoattive/droghe

Uso di tabacco/alcol

Utilizzo di Internet

Bullismo e/o cyberbullismo

Videogiochi

Guida sicura

## LE DOMANDE CHE SEGUONO RIGUARDANO LA TUA ESPERIENZA CON INTERNET



### B1. PENSA AGLI ULTIMI 30 GIORNI.

QUANTO TEMPO IN MEDIA IN UN GIORNO UTILIZZI INTERNET PER FARE DELLE ATTIVITÀ? (Pensa a tutte le attività che hai svolto in Internet utilizzando computer, tablet, smartphone, console o altro). (Segna una sola casella per ogni riga)

	Non ho usato Internet	Meno di 30 minuti	Fino a 1 ora	Fino a 2 ore	Fino a 3 ore	Fino a 4 ore	Fino a 5 ore	6 ore o più
a) Nei giorni in cui vai a scuola	<input type="checkbox"/>							
b) Nei giorni in cui non vai a scuola	<input type="checkbox"/>							
	1	2	3	4	5	6	7	8

### B2. QUANTE ORE PASSI, IN MEDIA A FARE LE SEGUENTI COSE?

(Segna una sola casella per ogni riga)

	Nessuna	Meno di 30 minuti	Fino a 1 ora	Fino a 2 ore	Fino a 3 ore	Fino a 4 ore	Fino a 5 ore	6 ore o più
a) Chattare/Stare sui Social (ad es. WhatsApp, Skype, Kik, Facebook, Twitter, Youtube, Instagram, Flickr, Vine Camera, LinkedIn, Pinterest, Snapchat, Telegram)	<input type="checkbox"/>							
b) Fare giochi online (ad es. multiplayer, giochi di ruolo, di strategia, di abilità, di azione, puzzle)	<input type="checkbox"/>							
c) Fare giochi online in cui si vincono/perdono soldi (ad es. poker, scommesse, Gratta&Vinci, Slot machines)	<input type="checkbox"/>							
d) Leggere, navigare, cercare informazioni	<input type="checkbox"/>							
e) Ascoltare/scaricare musica, video, films (streaming, Youtube)	<input type="checkbox"/>							
f) Fare ricerche per vendere/ comprare prodotti, giochi, libri, etc (ad es. Amazon, Ebay, etc) o partecipare ad aste	<input type="checkbox"/>							
	1	2	3	4	5	6	7	8

**B3. LEGGI LE SEGUENTI AFFERMAZIONI RELATIVE ALL'USO DI INTERNET E SEGNA QUANTO SPESSO SI APPLICANO A TE.**

(Segna una sola casella per ogni riga)

	Mai	Raramente	Qualche volta	Spesso	Molto spesso
a) Hai avuto difficoltà a disconnetterti da Internet mentre eri collegato?	<input type="checkbox"/>				
b) Hai continuato a restare connesso su Internet nonostante la tua intenzione di smettere?	<input type="checkbox"/>				
c) Il tuo ragazzo/a, genitori, amici ti dicono che dovresti stare meno su Internet?	<input type="checkbox"/>				
d) Preferisci stare collegato a Internet invece di passare il tempo con altre persone (il tuo ragazzo/a, genitori, amici)?	<input type="checkbox"/>				
e) Dormi poco perché rimani connesso a Internet?	<input type="checkbox"/>				
f) Pensi a Internet anche quando non sei collegato?	<input type="checkbox"/>				
g) Non vedi l'ora che arrivi il momento di connetterti a Internet?	<input type="checkbox"/>				
h) Pensi che dovresti usare meno Internet?	<input type="checkbox"/>				
i) Hai provato senza riuscirci a passare meno tempo collegato a Internet?	<input type="checkbox"/>				
j) Ti capita di fare i compiti alla svelta per connetterti a Internet?	<input type="checkbox"/>				
k) Trascuri i tuoi impegni quotidiani (scuola, vita familiare) perché preferisci collegarti a Internet?	<input type="checkbox"/>				
l) Vai su Internet quando ti senti giù?	<input type="checkbox"/>				
m) Utilizzi Internet per sfuggire ai dispiaceri o per riprenderti da sensazioni negative?	<input type="checkbox"/>				
n) Ti senti irrequieto, frustrato o irritato perché non puoi connetterti a Internet?	<input type="checkbox"/>				
	1	2	3	4	5

**CI INTERESSA ORA RACCOGLIERE ALCUNE INFORMAZIONI SUI GIOCHI IN CUI SI POSSONO VINCERE E/O PERDERE SOLDI: I GIOCHI D'AZZARDO**

**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	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
b) Negli ultimi 12 mesi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
c) Negli ultimi 30 giorni	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	1	2	3	4

## C2. RIPENSA AGLI ULTIMI 12 MESI. QUANTE VOLTE HAI GIOCATO

AI SEGUENTI GIOCHI D'AZZARDO ON-LINE? (Segna una sola casella per ogni riga)

	0 volte	Meno di una volta al mese	1-3 volte al mese	1-2 volte alla settimana	3-6 volte alla settimana	Tutti i giorni
a) Gratta&Vinci/10 e lotto/Win for Life	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
b) Lotto/Superenalotto	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
c) Totocalcio/Totogol/Scommesse sportive	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
d) Scommesse su altri eventi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
e) Bingo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
f) Slot machines/Videolottery	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
g) Poker texano (Texas hold'em), altri giochi con le carte (poker, bridge, ...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
e) Altri giochi di casinò virtuali (roulette, dadi, ...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	1	2	3	4	5	6

## C3. COSA UTILIZZI DI SOLITO PER GIOCARE D'AZZARDO

ON-LINE? (Segna tutte le caselle appropriate, anche più di una)

- Smartphone
- Tablet
- Computer fisso o portatile
- TV
- Console
- Non ho giocato on-line

**C4. DOVE TI TROVI DI SOLITO QUANDO GIOCHI D'AZZARDO ON-LINE?** (Segna tutte le caselle appropriate, anche più di una)

- A scuola
- A casa mia
- A casa di amici
- In luoghi pubblici chiusi (ad es. sale giochi, Internet point, bar)
- In luoghi pubblici aperti (ad es. piazza, parco)
- Sui mezzi di trasporto (tram, autobus, metropolitana, treno, auto,...)
- Non gioco

**C5. RIPENSA AGLI ULTIMI 12 MESI. QUALI ACCOUNT HAI UTILIZZATO PER FARE GIOCHI D'AZZARDO ON-LINE?**

(Segna tutte le caselle appropriate, anche più di una)

- Il mio personale
- Quello di mio padre/madre
- Quello di mio fratello/sorella maggiorenne
- Quello di un maggiorenne (altri parenti/amici)
- Non ho giocato

**C6. RIPENSA AGLI ULTIMI 12 MESI. QUANTE VOLTE HAI FATTO GIOCHI D'AZZARDO ON-LINE PER PIÙ DI 2 ORE DI FILA** (in una sola occasione)? (Segna una sola casella per ogni riga)

	Mai	1-5 volte	6-19 volte	20 o più volte
a) Nei giorni in cui vai a scuola	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
b) Nei giorni in cui non vai a scuola	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	1	2	3	4

**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	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
b) Negli ultimi 12 mesi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
c) Negli ultimi 30 giorni	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	1	2	3	4

**C8. PENSA AGLI ULTIMI 12 MESI. QUANTE ORE IN MEDIA IN UN GIORNO HAI TRASCORSO A FARE GIOCHI D'AZZARDO ON-SITE?** (Segna una sola casella per ogni riga)

	Nessuna	Meno di 30 minuti	Fino a 1 ora	Fino a 2 ore	Fino a 3 ore	Più di 3 ore
a) Nei giorni in cui vai a scuola	<input type="checkbox"/>					
b) Nei giorni in cui non vai a scuola	<input type="checkbox"/>					
	1	2	3	4	5	6

**C9. RIPENSA AGLI ULTIMI 12 MESI. QUANTE VOLTE HAI GIOCATO AI SEGUENTI GIOCHI D'AZZARDO ON-SITE?** (Segna una sola casella per ogni riga)

	0 volte	Meno di una volta al mese	1-3 volte al mese	1-2 volte alla settimana	3-6 volte alla settimana	Tutti i giorni
a) Gratta & Vinci	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
b) Lotto	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
c) Superenalotto	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
d) 10 e lotto/Win for Life	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
e) Totocalcio/Totogol	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
f) Bingo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
g) Slot machine/videolottery	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
h) Scommesse calcistiche	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
i) Scommesse su altri sport (ippica, tennis, big race, ...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
j) Scommesse su altri eventi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
k) Poker texano (Texas hold'em)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
l) Altri giochi con le carte (poker, bridge, ...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
m) Altri giochi (roulette, dadi, ...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	1	2	3	4	5	6

**C10. PENSA AGLI ULTIMI 12 MESI. QUANTE VOLTE HAI FATTO GIOCHI D'AZZARDO ON-SITE PER PIÙ DI 2 ORE DI FILA** (in una

sola occasione)? (Segna una sola casella per ogni riga)

	Mai	1-5 volte	6-19 volte	20 o più volte
a) Nei giorni in cui vai a scuola	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
b) Nei giorni in cui non vai a scuola	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	1	2	3	4

**C11. RIPENSA AGLI ULTIMI 12 MESI. IN QUALI LUOGHI HAI GIOCATO D'AZZARDO?** (Segna tutte le caselle appropriate, anche più di una)

- Sale scommesse
- Sale Bingo
- Casinò (escluso online)
- Circoli ricreativi/club privati
- Bar/tabacchi/pub
- Sale giochi
- A casa mia o di amici
- Non ho giocato negli ultimi 12 mesi

**C12. QUANTO DISTA A PIEDI IL LUOGO PIÙ VICINO DOVE POTRESTI GIOCARRE D'AZZARDO?** (Segna una sola casella per ogni riga)

	Non ce ne sono	Meno di 5 minuti	5-10 minuti	Più di 10 minuti
a) Da casa tua	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
b) Dalla tua scuola	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	1	2	3	4

**C13. NEL LUOGO PIÙ VICINO, QUALI GIOCHI POTRESTI FARE?**

(Segna tutte le caselle appropriate, anche più di una)

	Gratta & Vinci/10 e lotto/ Win for Life	Lotto/ Superenalotto	Totocalcio/ Totogol/ Scommesse sportive o su altri eventi	Slot machines, Videolottery	Poker texano (Texas hold'em), altri giochi con le carte	Bingo	Non ci sono luoghi vicini
a) Da casa tua	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
b) Dalla tua scuola	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	1	2	3	4	5	6	7

## ORA PENSA AI GIOCHI D'AZZARDO ON-LINE E/O ON-SITE

**C14. A CHE ETÀ HAI GIOCATO D'AZZARDO PER LA PRIMA VOLTA?**

(Segna una sola casella)

- |   |   |  |
|---|---|--|
| <input type="checkbox"/> Non ho giocato<br><small>1</small> | <input type="checkbox"/> 9 anni o meno<br><small>2</small>  | <input type="checkbox"/> 10 anni<br><small>3</small> |
| <input type="checkbox"/> 11 anni<br><small>4</small>        | <input type="checkbox"/> 12 anni<br><small>5</small>        | <input type="checkbox"/> 13 anni<br><small>6</small> |
| <input type="checkbox"/> 14 anni<br><small>7</small>        | <input type="checkbox"/> 15 anni<br><small>8</small>        | <input type="checkbox"/> 16 anni<br><small>9</small> |
| <input type="checkbox"/> 17 anni<br><small>10</small>       | <input type="checkbox"/> 18 anni o più<br><small>11</small> |  |

**C15. NEGLI ULTIMI 30 GIORNI, QUANTO HAI SPESO PER GIOCARE D'AZZARDO?** (Segna una sola casella)

- |   |   |   |
|---|---|---|
| <input type="checkbox"/> 0 euro<br><small>1</small>         | <input type="checkbox"/> Fino a 10 euro<br><small>2</small> | <input type="checkbox"/> 11-20 euro<br><small>3</small>     |
| <input type="checkbox"/> 21-50 euro<br><small>4</small>     | <input type="checkbox"/> 51-90 euro<br><small>5</small>     | <input type="checkbox"/> Più di 90 euro<br><small>6</small> |
| <input type="checkbox"/> Non ho giocato<br><small>7</small> |   |   |

**C16. SECONDO TE NEGLI ULTIMI 12 MESI CON IL GIOCO, COMPLESSIVAMENTE, SEI RIMASTO IN PARI, SEI ANDATO "IN ROSSO" O SEI "IN ATTIVO"?** (Segna una sola casella)

- |  |   |  |   |
|--|---|--|---|
| <input type="checkbox"/> In pari<br><small>1</small> | <input type="checkbox"/> In rosso<br><small>2</small> | <input type="checkbox"/> In attivo<br><small>3</small> | <input type="checkbox"/> Non ho giocato<br><small>4</small> |
|--|---|--|---|

**C16A. SE SEI ANDATO "IN ROSSO" O "IN ATTIVO", SECONDO TE, DI QUANTO IN TOTALE?** (Segna una sola casella per riga)

- |                | Meno di 50<br>euro       | Tra 50 e 100<br>euro     | Tra 100 e 200<br>euro    | Tra 200 e 500<br>euro    | Oltre 500<br>euro        |
|----------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| a) "In rosso"  | <input type="checkbox"/> |
| b) "In attivo" | <input type="checkbox"/> |
|                | <small>1</small>         | <small>2</small>         | <small>3</small>         | <small>4</small>         | <small>5</small>         |

**C17. RIPENSA AGLI ULTIMI 12 MESI. QUANTO SPESSO HAI RIPRESO A GIOCARE PER CERCARE DI RIVINCERE I SOLDI CHE AVEVI PERSO AL GIOCO?** (Segna una sola casella)

- |  |  |   |   |
|--|--|---|---|
| <input type="checkbox"/> Mai<br><small>1</small> | <input type="checkbox"/> A volte<br><small>2</small> | <input type="checkbox"/> La maggior parte delle volte<br><small>3</small> | <input type="checkbox"/> Sempre<br><small>4</small> |
|--|--|---|---|

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

	No	Si
a) Quando stavi giocando, hai mai detto agli altri di aver vinto soldi quando non era vero?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
b) Il gioco ti ha mai causato discussioni in famiglia e/o con gli amici, oppure problemi a scuola?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
c) Hai mai giocato più soldi di quanto ti eri proposto di fare?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
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?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
e) Ti sei mai sentito in colpa per i soldi che spendi nel gioco o per le conseguenze del tuo giocare?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
f) Hai mai avuto voglia di smettere di giocare, pensando però che non ce l'avresti fatta?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
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?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
h) Hai mai avuto litigi con la famiglia o con gli amici, parlando di soldi spesi nel gioco?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
i) Hai mai preso in prestito soldi per giocare, senza restituirli?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
j) Hai mai fatto assenze a scuola per andare a giocare?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
k) Hai mai preso in prestito denaro oppure rubato qualcosa per avere soldi per giocare o per nascondere attività di gioco?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

1

2

**C19. QUALI GIOCHI SECONDO TE SONO VIETATI AI MINORI DI 18 ANNI?** (Segna tutte le caselle appropriate, anche più di una)

- |  |  |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Gratta & Vinci/10 e lotto/Win for Life                  | <input type="checkbox"/> Lotto/Superenalotto                                     |
| <input type="checkbox"/> Slot machines, Videolottery                             | <input type="checkbox"/> Totocalcio/Totogol/Scommesse sportive o su altri eventi |
| <input type="checkbox"/> Poker texano (Texas hold'em), altri giochi con le carte | <input type="checkbox"/> Bingo   |

**C20. SECONDO TE, IN ITALIA È VIETATO...** (Segna una sola casella per ogni riga)

	ai minori di 14 anni	ai minori di 16 anni	ai minori di 18 anni	Non è vietato	Non so
a) Giocare d'azzardo ON-LINE	<input type="checkbox"/>				
b) Giocare d'azzardo ON-SITE	<input type="checkbox"/>				
	1	2	3	4	5

**C21. TI È MAI STATO IMPEDITO, DA MINORENNE, DI PRATICARE UN GIOCO IN DENARO PERCHÉ VIETATO AI MINORI?**

No  
1

Sì  
2



**C21.A QUALI DEI SEGUENTI GIOCHI?**

(Segna tutte le caselle appropriate, anche più di una)

- Gratta&Vinci/10 e lotto/Win for Life
- Lotto/Superenalotto
- Totocalcio/Totogol/Scommesse sportive o su altri eventi
- Slot machines, Videolottery
- Poker texano (Texas hold'em), altri giochi con le carte
- Bingo



**C21.B IN QUALI CONTESTI?**

(Segna tutte le caselle appropriate, anche più di una)

- Bar/tabacchi, esercizi pubblici
- Luoghi del gioco (sale bingo, sale gioco, ...)
- Luoghi privati (a casa mia, di amici, ...)
- Gioco on-line

**C22. SECONDO TE, IN QUALI DI QUESTI GIOCHI CONTA L'ABILITÀ DEL GIOCATORE?** (Segna tutte le caselle appropriate, anche più di una)

- |  |  |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Gratta & Vinci/10 e lotto/Win for Life                  | <input type="checkbox"/> Lotto/Superenalotto                                     |
| <input type="checkbox"/> Slot machines, Videolottery                             | <input type="checkbox"/> Totocalcio/Totogol/Scommesse sportive o su altri eventi |
| <input type="checkbox"/> Poker texano (Texas hold'em), altri giochi con le carte | <input type="checkbox"/> Bingo   |

**C23. QUANTO PENSI CHE RISCHINO DI DANNEGGIARSI LE PERSONE CHE GIOCANO SOLDI?** (Segna una sola casella per ogni riga)

	Nessun rischio	Rischio minimo	Rischio moderato	Rischio elevato	Non so
a) Giocare soldi meno di una volta alla settimana	<input type="checkbox"/>				
b) Giocare soldi più di una volta alla settimana	<input type="checkbox"/>				
	1	2	3	4	5

**C24. PENSANDO A TE STESSO, INDICA QUANTO SEI D'ACCORDO CON LE AFFERMAZIONI CHE SEGUONO.** (Segna una sola casella per ogni riga)

	Fortemente in disaccordo	In disaccordo	Né in disaccordo né in accordo	In accordo	Fortemente in accordo
a) Le persone dovrebbero avere il diritto di giocare d'azzardo quando vogliono	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
b) Al giorno d'oggi ci sono troppe opportunità per giocare d'azzardo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
c) Il gioco d'azzardo dovrebbe essere scoraggiato	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
d) La maggior parte delle persone che giocano lo fanno in modo accorto	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
e) Il gioco d'azzardo è pericoloso per la vita familiare	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
f) Tutto sommato il gioco d'azzardo è una buona cosa per la società	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
g) Il gioco d'azzardo rallegra la vita	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
h) Sarebbe meglio se il gioco d'azzardo fosse totalmente proibito	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	1	2	3	4	5

**C25. NEGLI ULTIMI 12 MESI, QUANTO SPESSO DIRESTI CHE VEDI/SENTI PUBBLICITÀ SUL GIOCO D'AZZARDO?**

(Segna una sola casella per ogni riga)

	Mai	Meno di una volta al mese	1-3 giorni al mese	1-2 giorni alla settimana	3 o più giorni alla settimana
a) In TV	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
b) In radio	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
c) Su Internet	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
d) Su manifesti/cartelloni	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
e) Su giornali/quotidiani/riviste	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
f) Su socialmedia	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	1	2	3	4	5

**C26. QUANTO SEI D'ACCORDO CON LE SEGUENTI AFFERMAZIONI?**

(Segna una sola casella per ogni riga)

	Fortemente in disaccordo	In disaccordo	In accordo	Fortemente in accordo
a) È più probabile che io giochi dopo aver visto una pubblicità sul gioco d'azzardo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
b) La pubblicità sul gioco d'azzardo non influenza la mia decisione di giocare	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
c) La pubblicità sul gioco d'azzardo fa aumentare il mio interesse verso il gioco d'azzardo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
d) La pubblicità sul gioco d'azzardo mi fa pensare a giocare d'azzardo in futuro	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
e) Non faccio attenzione alla pubblicità sul gioco d'azzardo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
f) La pubblicità sul gioco d'azzardo ha fatto aumentare la mia conoscenza sulle opzioni di gioco	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
g) La pubblicità sul gioco d'azzardo ha fatto aumentare la mia conoscenza sui fornitori di gioco d'azzardo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
h) Gioco con maggiore rischio (uso più denaro) a causa della pubblicità sul gioco d'azzardo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
i) Penso più positivamente al gioco d'azzardo a causa della pubblicità sul gioco d'azzardo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	1	2	3	4

**C27. TI È CAPITATO DI FARE GIOCHI D'AZZARDO...** (Segna tutte le caselle appropriate, anche più di una)

<input type="checkbox"/> con tuo padre	<input type="checkbox"/> con tua madre	<input type="checkbox"/> con i tuoi fratelli/sorelle	<input type="checkbox"/> con i tuoi amici
<input type="checkbox"/> con i tuoi nonni	<input type="checkbox"/> con altri parenti	<input type="checkbox"/> con altri conoscenti	<input type="checkbox"/> non gioco/ gioco da solo

**C28. QUALCUNO DEI TUOI FRATELLI/SORELLE MAGGIORI GIOCA O HA GIOCATO D'AZZARDO?** (Segna una sola casella)

<input type="checkbox"/> No 1	<input type="checkbox"/> Sì 2	<input type="checkbox"/> Non ho fratelli/ sorelle maggiori 3	<input type="checkbox"/> Non so 4
----------------------------------	----------------------------------	--	--------------------------------------

**C28A. SECONDO TE QUALCUNO DEI TUOI FRATELLI/SORELLE MAGGIORI GIOCA O HA GIOCATO UN PO' TROPPO?**

(Segna una sola casella)

<input type="checkbox"/> No 1	<input type="checkbox"/> Sì 2	<input type="checkbox"/> Non posso rispondere a questa domanda 3	<input type="checkbox"/> Non so 4
----------------------------------	----------------------------------	---	--------------------------------------

**C29. I TUOI GENITORI GIOCANO O HANNO GIOCATO D'AZZARDO?**

(Segna una sola casella)

<input type="checkbox"/> 1 Nessuno dei miei genitori	<input type="checkbox"/> 2 Solo mio padre	<input type="checkbox"/> 3 Solo mia madre
<input type="checkbox"/> 4 Entrambi i miei genitori	<input type="checkbox"/> 5 Non posso rispondere a questa domanda	<input type="checkbox"/> 6 Non so

**C29A. SECONDO TE I TUOI GENITORI GIOCANO O HANNO GIOCATO UN PO' TROPPO?**

(Segna una sola casella)

<input type="checkbox"/> 1 Nessuno dei miei genitori	<input type="checkbox"/> 2 Solo mio padre	<input type="checkbox"/> 3 Solo mia madre
<input type="checkbox"/> 4 Entrambi i miei genitori	<input type="checkbox"/> 5 Non posso rispondere a questa domanda	<input type="checkbox"/> 6 Non so

**C30. CI SONO ALTRI ADULTI IMPORTANTI PER TE CHE GIOCANO O HANNO GIOCATO D'AZZARDO?** (Segna una sola casella)

<input type="checkbox"/> 1 Nonno/a/i	<input type="checkbox"/> 2 Zio/a/i	<input type="checkbox"/> 3 Compagna/o di mio/a padre/madre
<input type="checkbox"/> 4 Non posso rispondere a questa domanda	<input type="checkbox"/> 5 Non so	

**C30A. SECONDO TE, TRA GLI ADULTI IMPORTANTI PER TE, QUALCUNO GIOCA O HA GIOCATO UN PO' TROPPO?**

(Segna una sola casella)

<input type="checkbox"/> 1 No	<input type="checkbox"/> 2 Sì	<input type="checkbox"/> 3 Non posso rispondere a questa domanda	<input type="checkbox"/> 4 Non so
----------------------------------	----------------------------------	---	--------------------------------------

**C31. QUALCUNO DEI TUOI AMICI GIOCA O HA GIOCATO D'AZZARDO?**

(Segna una sola casella)

<input type="checkbox"/> 1 Nessuno	<input type="checkbox"/> 2 Pochi/alcuni	<input type="checkbox"/> 3 La maggior parte/tutti	<input type="checkbox"/> 4 Non so
---------------------------------------	--	--	--------------------------------------

**C31A. SECONDO TE I TUOI AMICI GIOCANO O HANNO GIOCATO UN PO' TROPPO?** (Segna una sola casella)

<input type="checkbox"/> 1 Nessuno	<input type="checkbox"/> 2 Pochi/alcuni	<input type="checkbox"/> 3 La maggior parte/tutti	<input type="checkbox"/> 4 Non so
---------------------------------------	--	--	--------------------------------------

**C32. COME PENSI REAGIREBBERO I TUOI GENITORI E ALTRI ADULTI IMPORTANTI PER TE (NONNI, ZII, COMPAGNI DEI TUOI GENITORI, ...) SE SAPESSERO CHE SPENDI SOLDI PER GIOCARE D'AZZARDO?**

(Segna una sola casella per ogni riga)

	Non me lo permetterebbe	Me lo sconsiglierebbe	Sarebbe indifferente	Lo approverebbe	Non so	Non posso rispondere a questa domanda
a) Padre	<input type="checkbox"/>					
b) Madre	<input type="checkbox"/>					
c) Altri adulti	<input type="checkbox"/>					
	1	2	3	4	5	6

**CI INTERESSA ORA RACCOGLIERE 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	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
b) Negli ultimi 12 mesi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
c) Negli ultimi 30 giorni	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	1	2	3	4

**D2. PENSA AGLI ULTIMI 30 GIORNI. QUANTE ORE AL GIORNO IN MEDIA GIOCHI AI VIDEOGAME?** (Segna una sola casella per ogni riga)

	Nessuna	Meno di 30 minuti	Fino a 1 ora	Fino a 2 ore	Fino a 3 ore	Fino a 4 ore	Fino a 5 ore	6 ore o più
a) Nei giorni in cui vai a scuola	<input type="checkbox"/>							
b) Nei giorni in cui non vai a scuola	<input type="checkbox"/>							
	1	2	3	4	5	6	7	8

**D3. COSA UTILIZZI DI SOLITO PER GIOCARE AI VIDEOGAME?**

(Segna tutte le caselle appropriate, anche più di una)

- |   |                                    |
|---|------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Smartphone                 | <input type="checkbox"/> Tablet    |
| <input type="checkbox"/> Computer fisso o portatile | <input type="checkbox"/> TV        |
| <input type="checkbox"/> Console                    | <input type="checkbox"/> Non gioco |

#### D4. DOVE TI TROVI DI SOLITO QUANDO GIOCHI AI VIDEOGAME?

(Segna tutte le caselle appropriate, anche più di una)

<input type="checkbox"/>	A scuola	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	A casa mia	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	A casa di amici	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	In luoghi pubblici chiusi (ad es. sale giochi, Internet point, bar)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	In luoghi pubblici aperti (ad es. piazza, parco)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Sui mezzi di trasporto (tram, autobus, metropolitana, treno, auto,..)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Non gioco	<input type="checkbox"/>

#### D5. QUANTO SPESSO GIOCHI AI VIDEOGAME?

(Segna una sola casella per ogni riga)

	Mai	Raramente	Qualche volta	Spesso	Molto spesso
a) Da solo/a	<input type="checkbox"/>				
b) Con gli amici	<input type="checkbox"/>				
c) Con i tuoi genitori	<input type="checkbox"/>				
d) Con i tuoi fratelli/sorelle	<input type="checkbox"/>				
e) Con altri giocatori che non conosci personalmente (virtuali)	<input type="checkbox"/>				
	1	2	3	4	5

#### D6. QUANTO TEMPO IN MEDIA DEDICHI A OGNI SESSIONE DI GIOCO SENZA INTERRUZIONI? (Segna una sola casella per ogni riga)

	Non gioco	Meno di 30 minuti	Fino a 1 ora	Fino a 2 ore	Fino a 3 ore	Fino a 4 ore	Fino a 5 ore	6 ore o più
a) Nei giorni in cui vai a scuola	<input type="checkbox"/>							
b) Nei giorni in cui non vai a scuola	<input type="checkbox"/>							
	1	2	3	4	5	6	7	8

#### D7. PENSA AGLI ULTIMI 30 GIORNI. HAI SPESO SOLDI SU INTERNET PER ACQUISTARE E/O AGGIORNARE VIDEOGAME O PER POTER CONTINUARE A GIOCARE (ad es. comprare delle "vite" e/o per passare a livelli successivi)?

<input type="checkbox"/>	1 Non ho giocato	<input type="checkbox"/>	2 0 euro	<input type="checkbox"/>	3 5 euro o meno
<input type="checkbox"/>	4 10 euro o meno	<input type="checkbox"/>	5 Fino a 20 euro	<input type="checkbox"/>	6 Fino a 50 euro
<input type="checkbox"/>	7 Più di 50 euro				

**D8. LE DOMANDE CHE SEGUONO RIGUARDANO I GIOCHI ON-LINE. NEL RISPONDERE TIENI SEMPRE PRESENTE CHE QUESTA DOMANDA SI RIFERISCE ESCLUSIVAMENTE AI GIOCHI CHE SI POSSONO FARE ON-LINE, MA PER SEMPLICITÀ UTILIZZEREMO I TERMINI “GIOCO”/“GIOCARRE” IN CIASCUNA DELLE FRASI. PER FAVORE INDICA LA FREQUENZA CON LA QUALE TI TROVI NELLE SITUAZIONI SOTTO RIPORTATE.** (Segna una sola casella per ogni riga)

	Mai	Raramente	Qualche volta	Spesso	Molto spesso
a) Quando non stai giocando, quanto spesso pensi a giocare o a come sarebbe giocare in quel momento?	<input type="checkbox"/>				
b) Quanto spesso giochi più a lungo di quanto avevi previsto?	<input type="checkbox"/>				
c) Quanto spesso ti senti depresso o irritabile solo perché non stai giocando?	<input type="checkbox"/>				
d) Quanto spesso pensi che dovresti ridurre il tempo che passi a giocare?	<input type="checkbox"/>				
e) Quanto spesso le persone intorno a te si lamentano perché passi troppo tempo a giocare?	<input type="checkbox"/>				
f) Quanto spesso non ti incontri con gli amici perché stai giocando?	<input type="checkbox"/>				
g) Quanto spesso sogni a occhi aperti di giocare?	<input type="checkbox"/>				
h) Quanto spesso perdi la cognizione del tempo quando giochi?	<input type="checkbox"/>				
i) Quanto spesso ti senti irrequieto o irritabile se non puoi giocare per qualche giorno?	<input type="checkbox"/>				
j) Quanto spesso provi senza successo a ridurre il tempo che passi a giocare?	<input type="checkbox"/>				
k) Quanto spesso litighi con i tuoi genitori a causa del gioco?	<input type="checkbox"/>				
l) Quanto spesso trascuri altre attività perché preferisci giocare?	<input type="checkbox"/>				
	1	2	3	4	5

**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

**E2. HAI UN'ALTRA CASA O UN'ALTRA FAMIGLIA (COME NEL CASO IN CUI I TUOI GENITORI SIANO SEPARATI/DIVORZIATI)?**

No

1

Sì

2

**E3. I TUOI GENITORI LAVORANO?** (Segna una sola casella per ogni genitore)

**TUO PADRE**

- <sub>1</sub> Sì, è un lavoratore dipendente
- <sub>2</sub> Sì, è un lavoratore autonomo (es. libero professionista/artigiano)
- <sub>3</sub> Sì, è casalingo
- <sub>4</sub> Sì, altro
- <sub>5</sub> No, è disoccupato/in cerca di nuova occupazione
- <sub>6</sub> No, si è ritirato dal lavoro (in pensione)
- <sub>7</sub> No, non può lavorare
- <sub>8</sub> Non so
- <sub>9</sub> Non posso rispondere a questa domanda

**TUA MADRE**

- <sub>1</sub> Sì, è una lavoratrice dipendente
- <sub>2</sub> Sì, è una lavoratrice autonoma (es. libera professionista/artigiana)
- <sub>3</sub> Sì, è casalinga
- <sub>4</sub> Sì, altro
- <sub>5</sub> No, è disoccupata/in cerca di nuova occupazione
- <sub>6</sub> No, si è ritirata dal lavoro (in pensione)
- <sub>7</sub> No, non può lavorare
- <sub>8</sub> Non so
- <sub>9</sub> Non posso rispondere a questa domanda

**E4. QUAL È IL PIÙ ELEVATO TITOLO DI STUDIO CONSEGUITO DA...**

(Segna una sola casella per ogni genitore)

**TUO PADRE**

- <sub>1</sub> Licenza elementare o meno
- <sub>2</sub> Licenza medie inferiori
- <sub>3</sub> Qualifica professionale biennale/triennale
- <sub>4</sub> Maturità superiore
- <sub>5</sub> Laurea
- <sub>6</sub> Non so
- <sub>7</sub> Non posso rispondere a questa domanda

**TUA MADRE**

- <sub>1</sub> Licenza elementare o meno
- <sub>2</sub> Licenza medie inferiori
- <sub>3</sub> Qualifica professionale biennale/triennale
- <sub>4</sub> Maturità superiore
- <sub>5</sub> Laurea
- <sub>6</sub> Non so
- <sub>7</sub> Non posso rispondere a questa domanda

**E5. COME RITIENI STIA ECONOMICAMENTE LA TUA FAMIGLIA RISPETTO ALLA MEDIA DELLE ALTRE FAMIGLIE ITALIANE?**

(Segna una sola casella)

<input type="checkbox"/> Tantissimo/molto al di sotto 1	<input type="checkbox"/> Al di sotto 2	<input type="checkbox"/> Nella media 3
<input type="checkbox"/> Al di sopra 4	<input type="checkbox"/> Molto/tantissimo al di sopra 5	

**E6. LA TUA FAMIGLIA HA UN'AUTO, UN CAMPER O UN FURGONE?**

<input type="checkbox"/> No 1	<input type="checkbox"/> Sì, una/o 2	<input type="checkbox"/> Sì, due o più 3
----------------------------------	---	---

**E7. HAI UNA CAMERA TUTTA PER TE?**

<input type="checkbox"/> No 1	<input type="checkbox"/> Sì 2
----------------------------------	----------------------------------

**E8. QUANTI COMPUTER POSSIEDE LA TUA FAMIGLIA (PORTATILI E TABLET, ESCLUSE CONSOLE DI GIOCO E SMARTPHONE)?**

<input type="checkbox"/> Nessuno 1	<input type="checkbox"/> 1 2	<input type="checkbox"/> 2 3	<input type="checkbox"/> Più di 2 4
---------------------------------------	---------------------------------	---------------------------------	--

**E9. LA TUA FAMIGLIA POSSIEDE UNA LAVASTOVIGLIE/LAVAPIATTI?**

<input type="checkbox"/> No 1	<input type="checkbox"/> Sì 2
----------------------------------	----------------------------------

**E10. QUANTI BAGNI (STANZE CON BAGNO/DOCCIA) CI SONO IN CASA TUA?**

<input type="checkbox"/> Nessuno 1	<input type="checkbox"/> 1 2	<input type="checkbox"/> 2 3	<input type="checkbox"/> Più di 2 4
---------------------------------------	---------------------------------	---------------------------------	--

**E11. LO SCORSO ANNO, QUANTE VOLTE TU E LA TUA FAMIGLIA SIETE ANDATI IN VACANZA ALL'ESTERO?**

<input type="checkbox"/> Mai 1	<input type="checkbox"/> 1 volta 2	<input type="checkbox"/> 2 volte 3	<input type="checkbox"/> Più di 2 volte 4
-----------------------------------	---------------------------------------	---------------------------------------	--

**E12. I TUOI GENITORI SANNO DOVE TRASCORRI IL SABATO SERA?**

<input type="checkbox"/> Sempre 1	<input type="checkbox"/> Abbastanza spesso 2	<input type="checkbox"/> Qualche volta 3	<input type="checkbox"/> In genere non lo sanno 4
--------------------------------------	---	---	--

**E13. IN CHE MISURA SONO VALIDE PER TE LE SEGUENTI AFFERMAZIONI?** (Segna una sola casella per ogni riga)

	Quasi sempre	Spesso	Qualche volta	Di rado	Quasi mai
a) I miei genitori fissano regole sul mio comportamento a casa	<input type="checkbox"/>				
b) I miei genitori fissano regole sul mio comportamento fuori casa	<input type="checkbox"/>				
c) Mio padre e/o mia madre sanno con chi sono la sera	<input type="checkbox"/>				
d) Mio padre e/o mia madre sanno dove sono la sera	<input type="checkbox"/>				
e) Mi sento accolto e amato da mia madre e/o mio padre	<input type="checkbox"/>				
f) Mi sento sostenuto affettivamente da mia madre e/o mio padre	<input type="checkbox"/>				
g) Mia madre e/o mio padre mi danno soldi senza problemi	<input type="checkbox"/>				
h) Ricevo facilmente soldi in regalo da mia madre e/o mio padre	<input type="checkbox"/>				
i) Mi sento accolto e compreso dal mio migliore amico	<input type="checkbox"/>				
j) Mi sento sostenuto affettivamente dal mio migliore amico	<input type="checkbox"/>				
	1	2	3	4	5

**E14. QUANTO SPENDI DI SOLITO ALLA SETTIMANA PER LE TUE ESIGENZE PERSONALI, SENZA IL CONTROLLO DEI TUOI GENITORI?**

Euro 

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

**E15. IN GENERE QUANTO SEI SODDISFATTO DEL RAPPORTO CON:**

(Segna una sola casella per ogni riga)

	Molto soddisfatto	Soddisfatto	Né soddisfatto né insoddisfatto	Non tanto soddisfatto	Per niente soddisfatto	Non posso rispondere a questa domanda
a) tua madre	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
b) tuo padre	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
c) tuoi fratelli/sorelle	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	1	2	3	4	5	6

## E16. IN GENERE QUANTO SEI SODDISFATTO:

(Segna una sola casella per ogni riga)

	Molto soddisfatto	Soddisfatto	Né soddisfatto né insoddisfatto	Non tanto soddisfatto	Per niente soddisfatto
a) del rapporto con i tuoi amici	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
b) del rapporto con i tuoi insegnanti	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
c) del rapporto con i tuoi compagni di classe	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
d) di te stesso	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
e) della tua salute	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
f) della condizione economica della tua famiglia	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
g) della zona in cui abiti	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
h) della zona in cui trascorri la maggior parte del tuo tempo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	1	2	3	4	5

## E17. INDICA QUANTO SEI D'ACCORDO CON LE SEGUENTI AFFERMAZIONI. (Segna una sola casella per ogni riga)

	Molto in accordo	In accordo	Né in accordo né in disaccordo	In disaccordo	Molto in disaccordo
a) Vivere nel mio quartiere mi dà un senso di comunità	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
b) Nel mio quartiere mi fermo a parlare con le persone regolarmente	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
c) Nel mio quartiere è facile fare amicizia	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
d) Nel mio quartiere chiedo regolarmente consigli alle persone	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
e) Prendo regolarmente in prestito cose e scambio favori con i miei vicini	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
f) Mi piacerebbe lavorare insieme agli altri per fare qualcosa che migliori l'ambiente di vita nel mio quartiere	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	1	2	3	4	5

**E18. PENSA A TE STESSO, INDICA QUANTO SEI D'ACCORDO CON QUESTE AFFERMAZIONI.** (Segna una sola casella per ogni riga)

	Per nulla vero	Poco vero	Abbastanza vero	Totalmente vero
a) Riesco sempre a risolvere i problemi difficili se ci provo abbastanza seriamente	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
b) Se qualcuno mi contrasta, riesco comunque a trovare il modo o il sistema per ottenere ciò che voglio	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
c) Per me è facile attenermi alle mie intenzioni per raggiungere i miei obiettivi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
d) Sono sicuro che potrei affrontare efficacemente eventi inattesi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
e) Grazie alle mie risorse so come gestire situazioni impreviste	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
f) Posso risolvere la maggior parte dei problemi se ci metto l'impegno necessario	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
g) Rimango calmo nell'affrontare le difficoltà perché posso contare sulle mie capacità	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
h) Quando mi trovo di fronte a un problema, di solito riesco a trovare parecchie soluzioni	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
i) Quando mi piomba addosso qualcosa di nuovo, generalmente sono capace di affrontarlo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
j) Non importa quello che mi può capitare, di solito sono in grado di gestirlo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	1	2	3	4

**E19. PENSA ALLE ULTIME DUE SETTIMANE. PER CIASCUNA DELLE CINQUE AFFERMAZIONI, INDICA LA RISPOSTA CHE PIÙ SI AVVICINA A COME TI SEI SENTITO.** (Segna una sola casella per ogni riga)

	Sempre	La maggior parte del tempo	Più della metà del tempo	A volte	Mai
a) Mi sono sentito/a allegro/a e di buon umore	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
b) Mi sono sentito/a calmo/a e rilassato/a	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
c) Mi sono sentito/a attivo/a ed energico/a	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
d) Mi sono svegliato/a sentendomi fresco/a	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
e) La mia vita di tutti i giorni è stata piena di cose che mi interessano	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	1	2	3	4	5

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

**TI CHIEDIAMO ORA DI RISPONDERE AD ALCUNE  
DOMANDE RIGUARDANTI IL  
CONSUMO DI SOSTANZE**



**F1. QUANTE VOLTE NELLA TUA VITA  
HAI FUMATO SIGARETTE?**

(Segna una sola casella per ogni riga)

	Mai	1-5 volte	6-19 volte	20-39 volte	40 o più volte
a) Sigarette	<input type="checkbox"/>				
b) Sigarette elettroniche	<input type="checkbox"/>				
c) Sigarette senza combustione (lqos)	<input type="checkbox"/>				
	1	2	3	4	5

**F2. QUANTE SIGARETTE HAI FUMATO (ESCLUSE QUELLE ELETTRONICHE)?**

(Segna una sola casella per ogni riga)

	Mai	Massimo 1/ settimana	Massimo 1/ giorno	1-5/ giorno	6-20/ giorno	20 o più/ giorno
a) Negli ultimi 12 mesi	<input type="checkbox"/>					
b) Negli ultimi 30 giorni	<input type="checkbox"/>					
	1	2	3	4	5	6

**F3. QUANTE VOLTE HAI BEVUTO ALCOLICI?**

(Segna una sola casella per ogni riga)

	Mai	1-5 volte	6-19 volte	20 o più volte
a) Nella vita	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
b) Negli ultimi 12 mesi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
c) Negli ultimi 30 giorni	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	1	2	3	4

#### F4. RIPENSA AGLI ULTIMI 30 GIORNI. QUANTE VOLTE HAI FATTO

CINQUE O PIÙ “BEVUTE” DI FILA? (Per “bevuta” si intende un bicchiere/bottiglia/lattina di birra (circa 50 cl), 2 bicchieri/bottiglie di drink leggeri (circa 50 cl), un bicchiere di vino (circa 15 cl), un bicchiere di liquore (circa 5 cl) o un cocktail). (Segna una sola casella)

<input type="checkbox"/> Mai <small>1</small>	<input type="checkbox"/> 1 volta <small>2</small>	<input type="checkbox"/> 2 volte <small>3</small>
<input type="checkbox"/> 3-5 volte <small>4</small>	<input type="checkbox"/> 6-9 volte <small>5</small>	<input type="checkbox"/> 10 o più volte <small>6</small>

#### F5. QUANTE VOLTE TI SEI UBRIACATO BEVENDO ALCOLICI E TI È SUCCESSO, PER ESEMPIO, DI BARCOLLARE NEL CAMMINARE, DI NON RIUSCIRE A PARLARE CORRETTAMENTE, DI VOMITARE O DIMENTICARE L'ACCADUTO? (Segna una sola casella per ogni riga)

	Mai	1-5 volte	6-19 volte	20 o più volte
a) Nella vita	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
b) Negli ultimi 12 mesi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
c) Negli ultimi 30 giorni	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<small>1</small>	<small>2</small>	<small>3</small>	<small>4</small>

#### F6. SECONDO TE, IN ITALIA È VIETATO... (Segna una sola casella per ogni riga)

	ai minori di 14 anni	ai minori di 16 anni	ai minori di 18 anni	Non è vietato	Non so
a) Fumare sigarette	<input type="checkbox"/>				
b) Bere alcolici	<input type="checkbox"/>				
	<small>1</small>	<small>2</small>	<small>3</small>	<small>4</small>	<small>5</small>

#### F7. QUANTE VOLTE HAI FATTO USO DI ENERGY DRINK?

(Segna una sola casella per ogni riga)

	Mai	1-5 volte	6-19 volte	20 o più volte
a) Nella vita	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
b) Negli ultimi 12 mesi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
c) Negli ultimi 30 giorni	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<small>1</small>	<small>2</small>	<small>3</small>	<small>4</small>

**F8. QUANTE VOLTE HAI FATTO USO DI CANNABIS (MARIJUANA/  
HASHISH)?** (Segna una sola casella per ogni riga)

	Mai	1-5 volte	6-19 volte	20 o più volte
a) Nella vita	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
b) Negli ultimi 12 mesi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
c) Negli ultimi 30 giorni	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	1	2	3	4

**F9. TI SONO CAPITATE LE SEGUENTI SITUAZIONI NEGLI ULTIMI  
12 MESI?** (Segna una sola casella per ogni riga)

	Mai	Di rado	Di tanto in tanto	Piuttosto spesso	Molto spesso
a) Hai fumato cannabis prima di mezzogiorno?	<input type="checkbox"/>				
b) Hai fumato cannabis da solo?	<input type="checkbox"/>				
c) Hai avuto problemi di memoria dopo aver fumato cannabis?	<input type="checkbox"/>				
d) Gli amici o i tuoi familiari ti hanno detto che dovresti ridurre il tuo uso di cannabis?	<input type="checkbox"/>				
e) Hai provato a ridurre o a smettere di consumare cannabis senza riuscirci?	<input type="checkbox"/>				
f) Hai avuto problemi a causa del tuo uso di cannabis (discussioni, risse, incidenti, brutti voti a scuola, ...)?	<input type="checkbox"/>				
	1	2	3	4	5

**F10. NEGLI ULTIMI 12 MESI TI È CAPITATO DI FARE UNA DELLE  
SEGUENTI AZIONI?** (Segna una sola casella per ogni riga)

	Fumare sigarette	Bere alcolici	Bere energy drink	Fumare cannabis	Non ho fatto queste azioni mentre giocavo/non ho giocato
a) Mentre giocavi ai videogiochi	<input type="checkbox"/>				
b) Mentre giocavi d'azzardo on-line	<input type="checkbox"/>				
c) Mentre giocavi d'azzardo on-site	<input type="checkbox"/>				
	1	2	3	4	5

### F11. QUANTE VOLTE HAI FATTO USO DI CANNABIS SINTETICA

(SPICE)? (Segna una sola casella per ogni riga)

	Mai	1-5 volte	6-19 volte	20 o più volte
a) Nella vita	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
b) Negli ultimi 12 mesi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
c) Negli ultimi 30 giorni	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	1	2	3	4

### F12. QUANTE VOLTE HAI FATTO USO DI COCAINA E/O CRACK?

(Segna una sola casella per ogni riga)

	Mai	1-5 volte	6-19 volte	20 o più volte
a) Nella vita	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
b) Negli ultimi 12 mesi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
c) Negli ultimi 30 giorni	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	1	2	3	4

### F13. QUANTE VOLTE HAI FATTO USO DI EROINA?

(Segna una sola casella per ogni riga)

	Mai	1-5 volte	6-19 volte	20 o più volte
a) Nella vita	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
b) Negli ultimi 12 mesi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
c) Negli ultimi 30 giorni	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	1	2	3	4

### F14. QUANTE VOLTE HAI FATTO USO DI STIMOLANTI (AD ES. AMFETAMINE, ECSTASY, GHB, MDMA, MET, SHABOO)?

(Segna una sola casella per ogni riga)

	Mai	1-5 volte	6-19 volte	20 o più volte
a) Nella vita	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
b) Negli ultimi 12 mesi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
c) Negli ultimi 30 giorni	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	1	2	3	4

**F15. QUANTE VOLTE HAI FATTO USO DI ALLUCINOGENI (AD ES. LSD, FUNGHI ALLUCINOGENI)?** (Segna una sola casella per ogni riga)

	Mai	1-5 volte	6-19 volte	20 o più volte
a) Nella vita	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
b) Negli ultimi 12 mesi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
c) Negli ultimi 30 giorni	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	1	2	3	4

**F16. HAI USATO NPS?** PER NPS SI INTENDONO LE *NUOVE SOSTANZE PSICO-ATTIVE* E SONO QUELLE SOSTANZE CHE IMITANO GLI EFFETTI DELLE DROGHE ILLECITE (COME CANNABIS, ECSTASY O ALLUCINOGENI). A VOLTE SONO CHIAMATE “SMART DRUG” E POSSONO PRESENTARSI SOTTO FORME DIVERSE, PER ES. MISCELE DI ERBE, POLVERI, CRISTALLI O PASTICCHE. (Segna una sola casella per ogni riga)

	Mai	1-5 volte	6-19 volte	20 o più volte
a) Nella vita	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
b) Negli ultimi 12 mesi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
c) Negli ultimi 30 giorni	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	1	2	3	4

**F17. IN CHE FORMA/ASPETTO SI PRESENTAVANO?**

(Segna tutte le caselle appropriate, anche più di una)

<input type="checkbox"/> Pasticche	<input type="checkbox"/> Liquido	<input type="checkbox"/> Polvere
<input type="checkbox"/> Cristalli da fumare	<input type="checkbox"/> Miscela di erbe	<input type="checkbox"/> Altra forma
<input type="checkbox"/> Non le ho usate		

**F18. HAI USATO PSICOFARMACI (FARMACI PER L'UMORE, PER DORMIRE E/O RILASSARSI, PER L'IPERATTIVITÀ E/O L'ATTENZIONE, PER DIMAGRIRE) PERCHÉ TE LO HA PRESCRITTO IL MEDICO?** (Segna una sola casella)

<input type="checkbox"/> No, non mi è capitato 1	<input type="checkbox"/> Sì, per meno di 3 settimane 2	<input type="checkbox"/> Sì, per 3 settimane o più 3
---	---	---

**F19. QUANTE VOLTE HAI FATTO USO DI PSICOFARMACI**

**SENZA PRESCRIZIONE MEDICA (FARMACI PER L'UMORE, PER DORMIRE**

**E/O RILASSARSI, PER L'IPERATTIVITÀ E/O L'ATTENZIONE, PER DIMAGRIRE)?**

(Segna una sola casella per ogni riga)

	Mai	1-5 volte	6-19 volte	20 o più volte
a) Nella vita	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
b) Negli ultimi 12 mesi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
c) Negli ultimi 30 giorni	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	1	2	3	4

**F20. NELLA TUA VITA HAI FATTO USO DI ANTIDOLORIFICI PER**

**SBALLARE (PAINKILLERS)?** (Segna una sola casella)

<input type="checkbox"/> Mai	<input type="checkbox"/> 1-5 volte	<input type="checkbox"/> 6-19 volte	<input type="checkbox"/> 20 o più volte
1	2	3	4

**F21. TI È CAPITATO DI ASSUMERE SOSTANZE PSICOATTIVE**

**SENZA SAPERE COSA STAVI PRENDENDO?**

<input type="checkbox"/> No
1

Sì

2



**F21.A QUANTE VOLTE TI È CAPITATO DI USARLE?**

(Segna una sola casella)

<input type="checkbox"/> Mai	<input type="checkbox"/> 1-5 volte	<input type="checkbox"/> 6-19 volte	<input type="checkbox"/> 20 o più volte
1	2	3	4



**F21.B IN CHE FORMA/ASPETTO SI PRESENTAVANO?**

(Segna tutte le caselle appropriate, anche più di una)

<input type="checkbox"/> Pasticche	<input type="checkbox"/> Liquido	<input type="checkbox"/> Polvere
<input type="checkbox"/> Cristalli da fumare	<input type="checkbox"/> Miscela di erbe	<input type="checkbox"/> Altra forma
<input type="checkbox"/> Non le ho usate		

**GRAZIE PER LA TUA COLLABORAZIONE!**





