

IL grande gioco della Rete

RAGAZZI E RAGAZZE IN RETE
focus sulle scuole medie di I grado

**un
argine
all'
azzardo**

Campogalliano
Carpi
Novi di Modena
Soliera

Con il Patrocinio di



**SERVIZIO SANITARIO REGIONALE
EMILIA-ROMAGNA**
Azienda Unità Sanitaria Locale di Modena

IL GRANDE GIOCO DELLA RETE

Coordinamento generale: Marzio Govoni — Presidente Federconsumatori Modena

A cura di: Giuseppe Sandro Dima e Pamela Bussetti

Con il Patrocinio di:



**SERVIZIO SANITARIO REGIONALE
EMILIA-ROMAGNA**
Azienda Unità Sanitaria Locale di Modena

**CSV
TERRE ESTENSI** odv
Centro di Servizio per il Volontariato di Ferrara e Modena



Federconsumatori
Via Mar Ionio, 23 — Modena
Tel. +39 059/260384
Fax. +39 059/260446
E-Mail: mo.info@federconsumatori.emr.it
<https://.modena.federconsumatorier.it>

INDICE

Presentazione: IL GRANDE GIOCO DELLA RETE	4
Introduzione	8
Popolazione indagata	9
ITEM n. 1: <i>“Pratichi sport?”</i>	12
ITEM n. 2: <i>“Pensando al tuo tempo libero con quale frequenza dedichi tempo a queste attività?: Esco con gli amici”</i>	13
ITEM n. 2: <i>“Pensando al tuo tempo libero con quale frequenza dedichi tempo a queste attività?: Guardo video ed ascolto musica”</i>	15
ITEM n. 2: <i>“Pensando al tuo tempo libero con quale frequenza dedichi tempo a queste attività?: Chatto on-line con gli amici”</i>	16
ITEM n. 2: <i>“Pensando al tuo tempo libero con quale frequenza dedichi tempo a queste attività?: Coltivo altri interessi (leggo, disegno, sport.....)”</i>	17
ITEM n. 3: <i>Tempi e modi di utilizzo di smartpone, altri dispositivi elettronici e connessioni internet da parte degli adolescenti</i>	18
ITEM n. 3: <i>“Utilizzi uno smartpone collegato ad internet? - “Quali dei seguenti dispositivi elettronici puoi liberamente utilizzare a casa tua?”</i>	19
ITEM n. 4: <i>“Utilizzi i dispositivi elettronici per giocare ai videogiochi?”</i>	20
ITEM n. 5: <i>“Quali tra le seguenti App utilizzi sul tuo smartpone? - “Quale dei seguenti videogioco utilizzi?”</i>	21
ITEM n. 6: <i>“Quanto tempo utilizzi il tuo smartpone? - “Quanto tempo trascorri giocando ai videogiochi?”</i>	22
ITEM n. 7: <i>“Modalità di Gioco: Quando utilizzi i videogiochi lo fai: Da solo—In collegamento con persone conosciute—Chiunque sia connesso?”</i>	23
ITEM n. 8: <i>“Ti è già capitato di “Shoppare”? - Mentre giochi hai mai acquistato le “Casse” o gli “Scrigni” nella speranza di trovare un oggetto che ti serviva per essere più “potente”?”</i>	24
ITEM n. 9: <i>“Quali soldi hai utilizzato per shoppare—Quanto hai speso shoppando negli ultimi 4 mesi?”</i>	25
ITEM n. 10: <i>Esposizione al rischio del gioco d'azzardo: “Nel tempo che trascorri nei video giochi on-line, ti sono stati mai proposti link o collegamenti ad altri giochi in cui si possono vincere somme di denaro? - Hai mai giocato con i “Gratta e Vinci”? - Hai mai fatto scommesse sportive?”</i>	26
ITEM n. 11: <i>Rischi correlati all'utilizzo dei dispositivi elettronici: “Utilizzo dello smartpone” - “Utilizzo dei dispositivi per i videogiochi”</i>	27
ITEM n. 12: <i>“Hai mai pensato che da grande potresti fare”</i>	30
Appendice: Schema del questionario	31

IL GRANDE GIOCO DELLA RETE

I principali risultati. *I due report che presentiamo si inseriscono all'interno di un progetto particolarmente articolato, voluto e realizzato dai Comuni delle Terre d'Argine. "Un argine all'azzardo" è il tentativo, crediamo riuscito, di rispondere ad un problema e ad un'emergenza attraverso un'azione corale, che mette assieme tante energie del territorio, coordinate dalla stessa Unione.*

Questa premessa è comune ad entrambi i rapporti, per mettere in ovvia relazione la parte di indagine comune e quella specifica per le due fasce d'età indagate: quella degli adolescenti che frequentano le scuole secondarie di primo grado (11-14 anni) e quella di ragazzi e ragazze che frequentano le scuole secondarie di secondo grado (dai 14 ai 18 anni, con alcuni rispondenti di 19-20 anni). I report parlano di loro, di come esprimono la propria socialità, del loro rapporto con il gioco e, soprattutto per chi frequenta le medie superiori, di quale familiarità hanno con l'azzardo. Ovviamente, lo vedrete, i report non parlano solo di ragazzi e ragazze, ma anche dei loro genitori, in alcuni casi dei nonni; altrettanto ovviamente parlano del contesto nel quale tutti questi soggetti si muovono, anche in raffronto con i pochi dati nazionali disponibili. I due report parlano anche della Scuola, del lavoro educativo che può fare la differenza anche sul fronte dell'azzardo. Un fronte assai turbolento, con rapide trasformazioni e con grandi cambiamenti in corso, tutti negativi; uno di questi è l'irruzione dei più giovani come soggetti rilevanti nel ricchissimo mercato dell'azzardo italiano. In assenza di statistiche certe, crediamo siano utili tutte le analisi ed i rapporti che sollevano il problema.

Il territorio delle Terre d'Argine evidenzia, da tempo, numeri nell'azzardo superiori alle medie regionali e provinciali. Abbiamo trattato questo tema all'interno dei due specifici rapporti dedicati ai numeri dell'azzardo nel territorio, presentati a febbraio ed ottobre 2023, ai quali si rinvia. Una condizione determinata da molteplici motivi, che ha effetti certamente anche sulla popolazione più giovane. I report che presentiamo hanno goduto in questo distretto dell'appoggio fattivo del mondo della Scuola, che ringraziamo sentitamente. Grazie a questo è stato raggiunto un numero di rispondenti elevatissimo, nelle medie di primo grado vicino al 20% della popolazione scolastica complessiva. I 1.553 questionari compilati sono davvero tanti. Talmente tanti che possono essere considerati rappresentativi dell'intera popolazione cui fanno riferimento; ma ugualmente segnaliamo la lieve minore disponibilità dimostrata dalle classi quarte e quinte delle superiori, che altrettanto lievemente può aver influito, sottostimando alcuni aspetti oggetto di analisi, sui dati di sintesi. Inoltre negli istituti di secondo grado le ragazze che hanno risposto sono quasi il doppio dei ragazzi; anche questo può avere avuto effetti sul dato generale, per la maggior propensione all'azzardo da parte dei ragazzi.

Lo sport, il gioco sano. *Abbiamo iniziato chiedendo a tutta la platea di ragazzi, tra 11 e 18 anni (con alcuni rispondenti di 19 e 20 anni), informazioni sul rapporto che hanno con lo sport. Sono tanti i ragazzi che fanno sport nell'Unione, con dati nettamente superiori a quelli nazionali. Un dato positivo, che va letto assieme al numero di ragazzi e ragazze che non praticano alcun sport, anch'esso molto al disotto dei dati nazionali, in tutte le fasce d'età. Quella di chi non frequenta campi sportivi e palestre è però una percentuale che passa, tra gli 11 ed i 18 anni, dal 25% al 51%.*

E' un effetto che riguarda quasi esclusivamente gli sport di squadra, che tra i 14 ed i 16 anni vedono più che un dimezzamento di praticanti, mentre gli sport individuali sono caratterizzati da una forte stabilità, superando quelli di squadra intorno ai 15 anni. Un elemento del quale i genitori debbono tener conto, nell'orientare i propri figli verso una attività sportiva.

Gli amici. *Se può essere considerato normale che il 29% degli adolescenti tra 11 e 14 anni escarraramente o mai con gli amici, colpisce il 17% dei ragazzi più grandi – uno su sei - che dichiara la stessa cosa. Colpisce ancora, nel confronto con i dati nazionali (Istat) una netta differenza nella fascia 11-14, dove il dato degli adolescenti che escono poco o mai si dimezza, con il 29% (dato distrettuale) che scende al 15% nel dato nazionale, mentre anche nella fascia d'età successiva resta una differenza significativa: nella fascia d'età 14-20 il 16% dei ragazzi, uno su sette, dichiara di uscire raramente o di non uscire mai con gli amici.*

Lo smartphone e i videogiochi. La musica ed i video. *L'83% degli adolescenti nella fascia 11-14 anni ha un proprio cellulare collegato ad Internet, il 13% utilizza quello dei propri genitori, mentre solo il 4% (ma concentrato negli 11 anni), dichiara di non utilizzarlo. Arrivati ai 14 anni la percentuale di chi ha un cellulare proprio, collegato ad internet, sale al 96%. Sono numeri che fanno riflettere, ma coerenti con i dati nazionali. Nella stessa fascia la % di coloro che non hanno limitazioni da parte dei genitori all'uso dello smartphone, sale rapidamente dal 29% degli undicenni all'82% dei quattordicenni. Numeri non diversi si registrano sulle limitazioni poste sui videogiochi, dove l'assenza di controllo sul tempo dedicato, da parte dei genitori, è simile. Più della metà dei ragazzi nella fascia 11-14 gioca da solo, spesso o sempre. Quello sui videogiochi è un esame fatto solo per le medie di 1° grado, ed è uno dei casi nei quali si nota una forte differenziazione di genere. Tra i maschi il 54% dichiara di giocare spesso; un dato che scende all'11% per le femmine. Queste ultime per il 55% dichiarano di non giocare mai o quasi mai coi videogiochi, contro l'8% dei maschi.*

Quali sono i social di maggior utilizzo tra gli over14? Tra tutti WhatsApp (94%), del quale spesso si ignora il divieto all'utilizzo per gli under16; a seguire Youtube e molto più distanti Instagram e Telegram. Il consumo di musica e video è diffusissimo, e cresce progressivamente con l'età, fino al 95% dei rispondenti che dichiara di vedere o ascoltare musica nelle scuole di II grado.

IL RAPPORTO CON L'AZZARDO

L'aspetto è stato indagato, nei limiti di una indagine rivolta in gran parte a minori, con i ragazzi e le ragazze frequentanti le scuole di secondo grado nell'Unione. Ma alcune domande significative sono state poste anche agli adolescenti della fascia 11-14, e sono utilissime ad interpretare i numeri successivi. Metà di loro gioca (sempre o spesso) da solo ai videogiochi online. Il 46% "shoppa" con varia intensità (cioè acquista aggiunte per potenziare o personalizzare un personaggio del videogioco). Di poco inferiore l'acquisto di "Casse o scrigni". Un 12% di adolescenti dichiara di aver speso oltre 100 euro per questi acquisti, nell'arco di 4 mesi. In generale quasi la metà del campione dichiara che l'acquisto è avvenuto tramite la carta di credito dei genitori mentre il 43% lo ha fatto tramite ricariche per videogiochi. Alcune risposte, per molti versi scioccanti, costringono tutti ad elevare il livello di attenzione.

Il 41% degli adolescenti nella fascia 11-14 sono stati sottoposti online ad illeciti “adescamenti al gioco”, fatti per lo più mediante pop-up propagandanti possibili vincite in denaro. Nella stessa fascia il 29% ha avuto esperienze di gioco – illegali - con i Gratta&Vinci, spesso tramite i propri genitori o familiari. Il 18% ha effettuato scommesse sportive, anche qui con la complicità degli adulti, generalmente i padri ed i fratelli.

Passando alla scuole di secondo grado i dati peggiorano. Ben il 38% dichiara di aver acquistato Gratta&Vinci, in gran parte senza avere i 18 anni necessari; tra i ragazzi si sale al 43%. Il 15% ha dichiarato di aver fatto scommesse sportive presso gli sportelli delle sale scommesse. Un dato però fortemente diversificato tra i sessi, che sale al 29% tra i ragazzi. Anche in questo caso la grande maggioranza ha giocato senza avere l’età necessaria, in autonomia o con la complicità di adulti. Il 30% dei ragazzi e delle ragazze delle scuole di secondo grado sono entrati molto spesso o qualche volta in una sala slot o in un’area di tabaccherie o bar riservata alle slot. Un dato già preoccupante, ma che si avvicina al 50% per i maschi da 16 anni in su. Più contenuti i numeri relativi all’azzardo online, dove il 15% del campione dichiara di giocare spesso o di tanto in tanto, senza una significativa differenza di genere. Ma alla domanda se si conoscono persone vicine (amici, Parenti e compagni di classe) che giocano denaro online, i numeri cambiano, e mostrano che chi gioca lo fa platealmente, senza tenerlo riservato. Solo il 4% dei ragazzi dichiara di avere un conto gioco online attivo, e di utilizzarlo, mentre il 9% dichiara di non averlo, ma di avere l’intenzione di aprirlo.

Alta la consapevolezza dei ragazzi e delle ragazze circa i rischi dell’azzardo, con solo il 6% che ritiene non sussistano rischi di dipendenza. Ragazzi per i quali è la ricerca di divertimento, assieme a quella di maggiori risorse economiche, la motivazione principale per la quale si inizia a giocare d’azzardo. Ragazzi che dichiarano di aver ricevuto informazioni sui pericoli dell’azzardo prioritariamente dalla Scuola, e questa è davvero una buonissima notizia. E’ buona la conoscenza dell’esistenza di centri di aiuto per i dipendenti dal gioco, mentre solo il 9% dichiara di non conoscere il divieto ai minori di 18 anni. Infine il trading online, dove spesso l’approccio è prossimo all’azzardo, con il 7% dei ragazzi che ha investito somme di denaro, mentre il 6% ha acquistato criptovalute.

IN CONCLUSIONE. *Fino a qui la descrizione degli esiti dell’indagine, spesso eloquenti e che non necessiterebbero di ulteriori commenti. La nostra non vuole essere una indagine sociologica, ma nemmeno una semplice esposizione di numeri. I ragazzi e le ragazze che frequentano le scuole dell’Unione Terre d’Argine si sono descritti, seppur sinteticamente. Non sono molto diversi dai loro coetanei di altre parti d’Italia, ma qualche differenza si fa notare. Fanno più attività sportiva, anche se smettono troppo presto; hanno una rete amicale meno intensa, in particolare la parte più giovane. Una minoranza significativa, uno su sette, ha problemi di solitudine, di isolamento, di varia intensità. Come nel resto del Paese gli strumenti tecnologici, progressivamente, diventano di uso generalizzato, a partire dallo smartphone e, per i maschi, dai videogiochi. I tentativi dei genitori di contenerne l’utilizzo eccessivo sono complicati quando i figli hanno 11 anni, ma verso i 15 sono sostanzialmente abbandonati.*

Rispetto alla parte “core” dell’indagine, l’azzardo, quello che esce dal punto di vista comparativo è un sostanziale allineamento con le tendenze esaminate dalle poche indagini nazionali operate negli ultimi anni, ad eccezione di un maggior peso, nell’Unione, del gioco fisico rispetto all’online.

L'azzardo non è un elemento centrale nella vita degli adolescenti di Carpi, Soliera, Novi e Campogalliano; la gran parte considera negativamente le diverse tipologie di gioco e ne conosce i rischi. In molti hanno avuto brevi, a volte brevissime esperienze con l'azzardo, utili però a costruire una barriera alla loro ripetizione. Ciò nonostante circa la metà dei ragazzi e delle ragazze minorenni ha avuto rapporti con l'azzardo, fisico e online. Allo stesso tempo preoccupa il crescere di una minoranza tutt'altro che simbolica, attorno al 14%, che ha esperienze d'azzardo frequenti. Esperienze spesso legate alla consuetudine familiare, accentuate in un territorio con numeri complicati.

Si parte dal non considerare il Gratta&Vinci come un gioco d'azzardo, che quindi viene comprato assieme a Topolino, o regalato per Natale dai nonni. Si continua con la frequentazione, assieme ai figli, di locali dove le barriere tra prendere un caffè e giocare alle slot sono minime ed inesistenti. Oppure si arriva a spingere i tasti luminosi di una slot col proprio figlio sulle ginocchia, o a far decidere allo stesso i risultati sportivi sui quali scommettere, dentro o fuori da una sala giochi. Tutti casi veri, tutti comportamenti che denunciano una grave sottovalutazione, da parte dei familiari, sia dei divieti di legge che dei rischi che corrono i propri figli. Una minoranza, s'intende, verso la quale è necessario promuovere un codice comportamentale, già oggi messo in atto dalla grandissima parte dei genitori di questo territorio, che sono, assieme alla Scuola, la più efficace barriera verso l'azzardo.

Azzardo che, va ricordato, è legale; una formula che non può però impedire di rilevarne la crescita inarrestabile, la contestuale crescita dei problemi economici da parte dei giocatori, e con questa la crescita delle patologie collegate. In questo senso è inquietante anche la crescita – illegale – della capacità comunicativa del mondo dell'azzardo, in particolare quella rivolta ai più giovani. Dalla pubblicità più o meno occulta nel mondo sportivo, ai pop-up che si aprono e che invitano un dodicenne a scommettere la propria paghetta, ai falsi siti giornalistici, utili solo a propagandare l'azzardo, alla costante promozione del trading online, spesso un succedaneo dell'azzardo. Affermare il divieto assoluto di pubblicizzazione dell'azzardo dovrebbe essere un obiettivo di tutta la politica. L'obiettivo non deve essere quello di vietare l'azzardo, ma quello di contenerlo, riportandolo a numeri accettabili e ovviamente quello di farne rispettare i limiti. Anche per questo sono importanti le azioni a livello locale come il distanziamento di ogni forma d'azzardo dai luoghi sensibili, a partire dalle Scuole. L'indagine dimostra che tra i luoghi pericolosi per i minori ci sono i luoghi "misti"; quelli dove si fa colazione e si gioca alla slot, o dove si comprano sigarette e dolci, ma anche Gratta&Vinci e tagliandi del SuperEnalotto. Certamente vanno premiati gli imprenditori che dimostrano senso civico, escludendo l'azzardo dalle proprie attività. Ma allo stesso tempo nessuna tolleranza può esservi per chi sceglie di far crescere l'azzardo in questo territorio. Non lo possono fare le Amministrazioni locali, che debbono far rispettare le norme alla lettera, ma anche qui non scordiamoci dei genitori. Non è più tempo di sottovalutazioni. Qualche mese fa, fuori da un bar carpigiano dotato di numerose e luccicanti slot machine, erano appesi palloncini multicolori.

Era una festa di compleanno, con bambini di dieci anni.

Marzio Govoni

Presidente Federconsumatori Modena APS

Introduzione

L'analisi statistica è stata condotta sulla base dei dati forniti dagli alunni delle scuole medie di I e II grado frequentanti plessi localizzati sui territori dei comuni delle Terre D'argine: Campogalliano, Carpi, Novi di Modena e Soliera, un bacino di oltre 100.000 abitanti.

I dati sono stati rilevati attraverso due questionari, somministrati utilizzando due distinti google form, uno per ogni grado scolastico nel periodo novembre-dicembre 2023.

Preziosa è stata la collaborazione fornita dai docenti delle scuole interessate che, oltre a sollecitare la partecipazione delle rispettive classi, hanno garantito la qualità dei dati forniti dai ragazzi, assicurando al tempo stesso la privacy dei partecipanti.

I dati sono analizzati e riportati su due distinti report, uno per ogni grado scolastico. All'interno di ciascun report sono esplorate le due dimensioni di analisi: genere (maschi/femmine) ed età.

Allo scopo di dare una indicazione sull'evoluzione del fenomeno rispetto ad una fascia di popolazione più ampia, gli esiti degli aspetti indagati perfettamente sovrapponibili nei due gradi scolastici sono riportati in entrambi i report.

In alcuni e limitati casi si riportano confronti con i rispettivi dati di fonte ISTAT rilevati a livello nazionale. In tali confronti le fasce di età non sono esattamente coincidenti con quelle delle scuole di I e II grado, tuttavia si conviene di ritenerle simili.

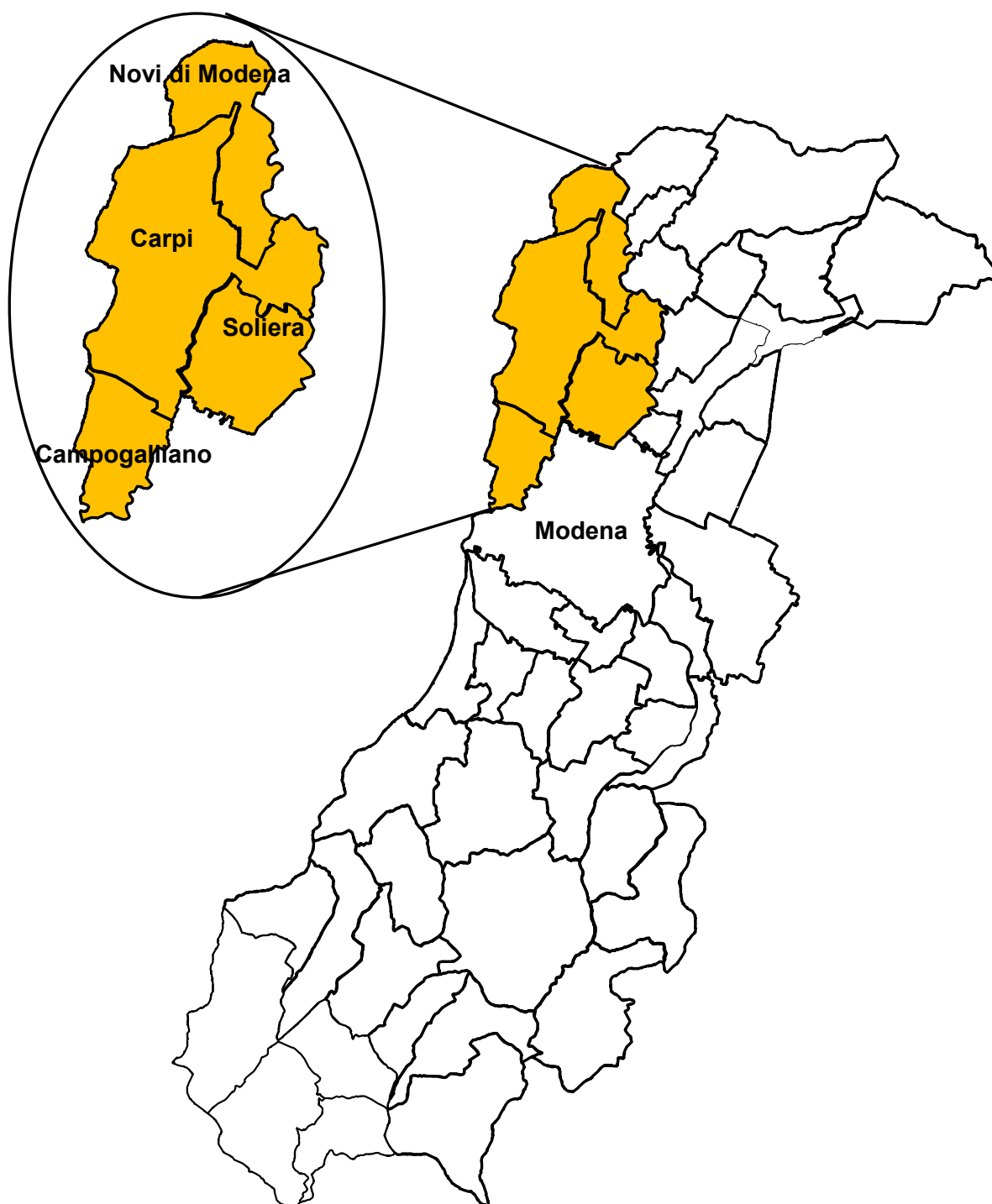
Il presente report si propone di presentare i dati relativi agli alunni delle scuole medie di I grado. Si riporta, in appendice, lo schema del questionario somministrato.

Il personale di Federconsumatori garantisce il pieno rispetto della legge italiana 196/2003 per la tutela della privacy. I dati forniti, tutelati dal segreto statistico e sottoposti alla normativa sulla protezione dei dati personali, sono e saranno utilizzati esclusivamente in forma aggregata, in modo tale che non sia possibile in alcun modo risalire ai soggetti che li hanno forniti o a cui si riferiscono.

Popolazione indagata

Gli alunni che hanno aderito alla rilevazione sono complessivamente 1.553 di cui il 39% frequentanti le scuole medie di I grado e il 61% frequentanti le scuole superiori con sedi in uno dei comuni di Terre D'argine.

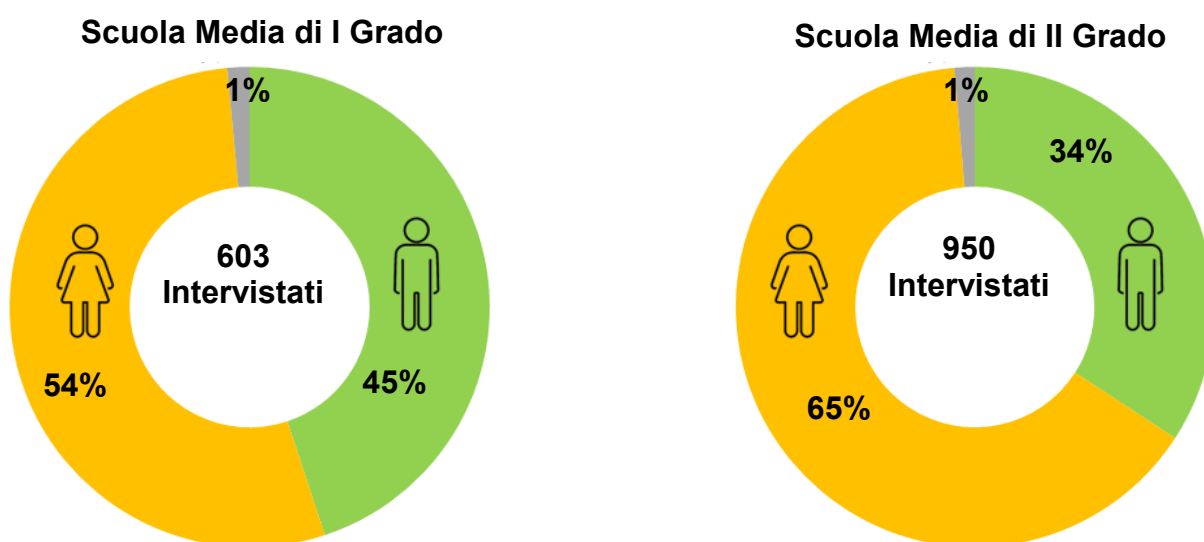
Fig. 1—Comuni della provincia di Modena e dettaglio dei comuni di terre D'argine



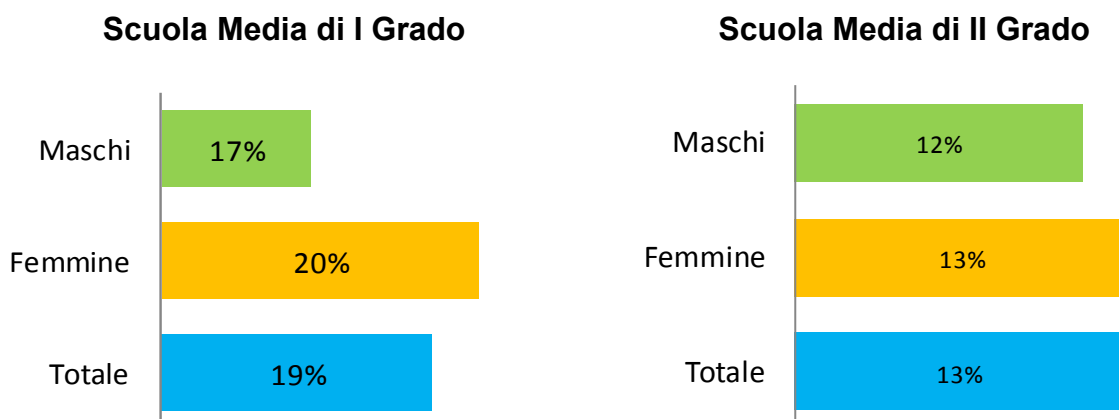
Tra gli intervistati nei due ordini di scuola prevale la componente femminile. Tuttavia la copertura campionaria per le due componenti della popolazione residente nei comuni di Terre d'Argine e di età compresa tra 11 e 13 anni e tra 14 e 18 anni è pressochè sovrapponibile sia per la scuola media di I grado che per la scuola media di II grado.

In entrambe le rilevazioni gli intervistati che hanno preferito non precisare il genere sono pari all'1%.

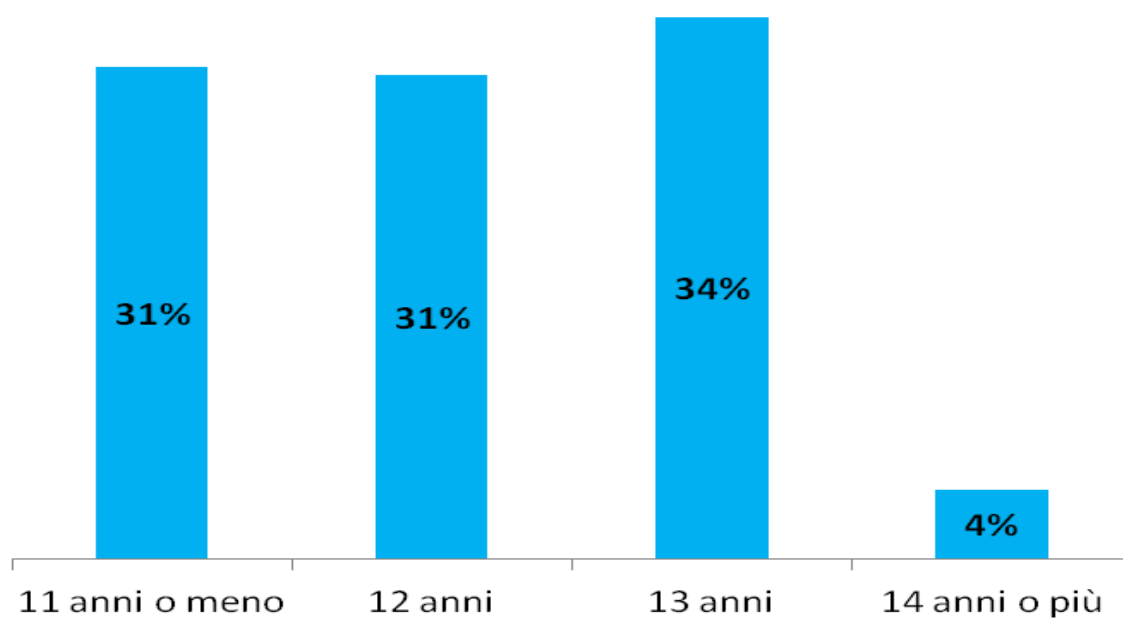
Graf. 1 — Adolescenti e ragazzi intervistati iscritti presso le scuole medie di I e II grado con sede nei comuni delle Terre D'argine per livello di scuola frequentato e sesso.



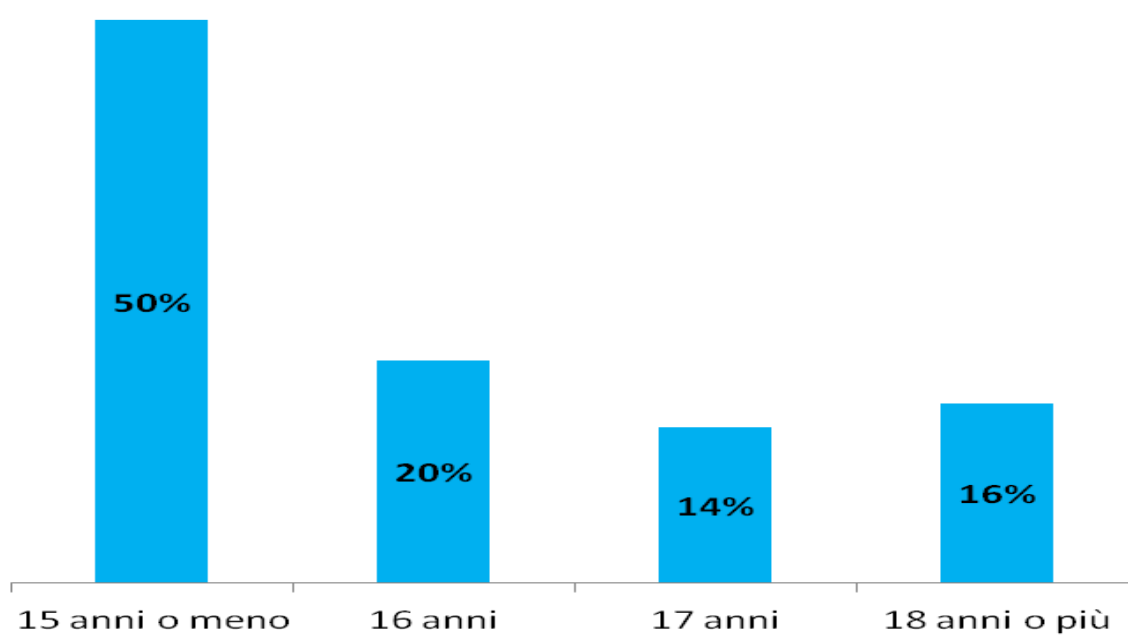
Graf. 2 — Copertura del campione intervistato rispetto alla popolazione residente al 01/01/2023 nei comuni delle Terre D'argine per livello di scuola frequentato e sesso.



Graf. 3 — Ripartizione percentuale per età degli adolescenti intervistati iscritti presso le scuole medie di I con sede nei comuni delle Terre D'argine .



Graf. 4 — Ripartizione percentuale per età dei ragazzi intervistati iscritti presso le scuole medie di II con sede nei comuni delle Terre D'argine .



ITEM n. 1: “Pratichi sport?”

Gli adolescenti che praticano sport sono circa il 72% del totale. Preferiscono gli sport di squadra (calcio, basket, pallavolo o altro) agli sport individuali (danza, karate, judo, altro). Con l’aumentare dell’età la differenza tra le due preferenze tende ad attenuarsi fino ad invertirsi al termine dei due cicli di scuola.

Si osserva una certa “fidelizzazione” agli sport individuali, infatti la % di adolescenti e ragazzi che pratica tali tipologie di sport oscilla intorno al 30% per l’intero intervallo di tempo considerato. La quota degli adolescenti e ragazzi iscritti presso le scuole medie delle Terre D’argine che praticano sport è proporzionalmente maggiore rispetto ai pari età che risiedono sul territorio italiano.

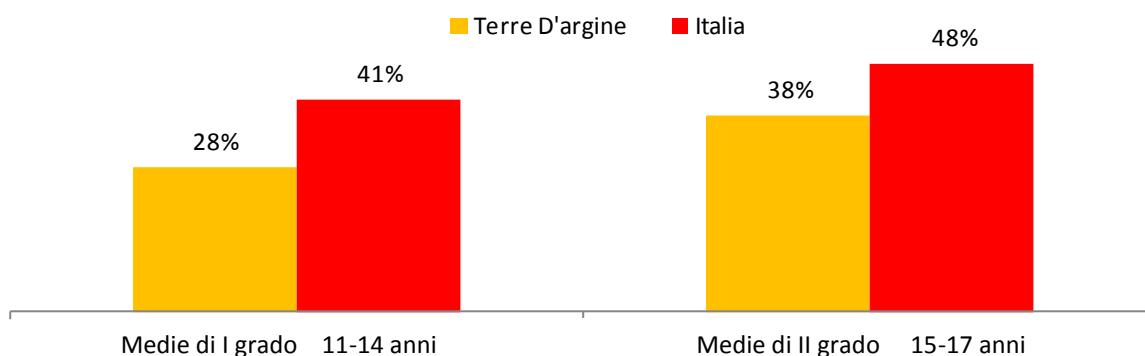
Tab. 1— % di adolescenti e ragazzi iscritti presso le scuole medie di **I grado** con sede nei comuni delle Terre D’argine per anno di età e tipologia di sport praticato

Tipologia di sport	Fino ad 11 anni	12 anni	13 anni	14 e + anni
Sport individuale (Danza, karate, judo, altro)	31%	30%	32%	31%
Sport di squadra (Calcio, basket, pallavolo, altro)	44%	40%	39%	42%
Nessuna pratica sportiva	25%	30%	29%	27%
Totale	100%	100%	100%	100%

Tab. 2— % di adolescenti e ragazzi iscritti presso le scuole medie di **II grado** con sede nei comuni delle Terre D’argine per anno di età e tipologia di sport praticato

Tipologia di sport	Fino a 15 anni	16 anni	17 anni	18 e + anni
Sport individuale (Danza, karate, judo, altro)	36%	42%	32%	29%
Sport di squadra (Calcio, basket, pallavolo, altro)	32%	21%	21%	20%
Nessuna pratica sportiva	32%	37%	47%	51%
Totale	100%	100%	100%	100%

Graf. 5 —% di adolescenti e ragazzi che non praticano alcuna attività sportiva. Confronto per classi di età, dei dati rilevati tra i ragazzi iscritti presso le scuole medie di I e II grado con sede nei comuni delle Terre D’argine ed i dati ISTAT riferiti al contesto Italia - Aspetti della vita quotidiana anno 2022



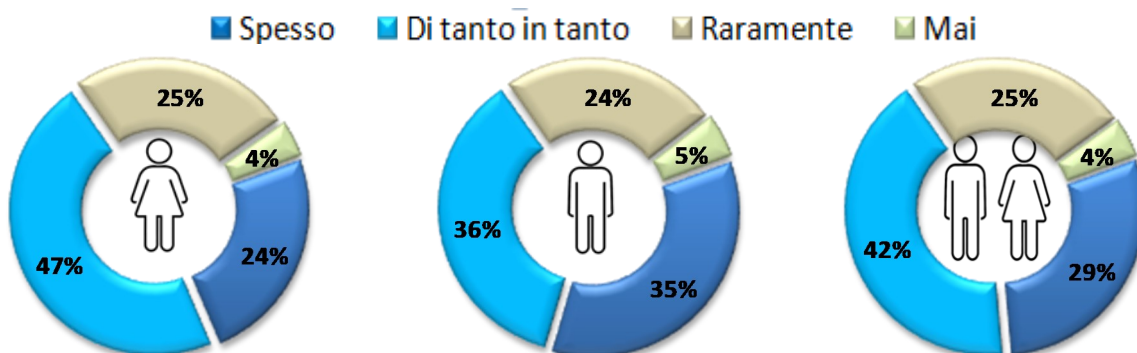
ITEM n. 2: “Pensando al tuo tempo libero con quale frequenza dedichi tempo a queste attività?: *Esco con gli amici*”

Nei due gruppi di popolazione indagati, alunni scuole medie ed alunni scuole superiori, la componente maschile dichiara una maggior frequenza di uscite con gli amici. Abitudine che tende ad aumentare, in entrambe le componenti, maschi e femmine, nel passaggio alle scuole medie di secondo grado.

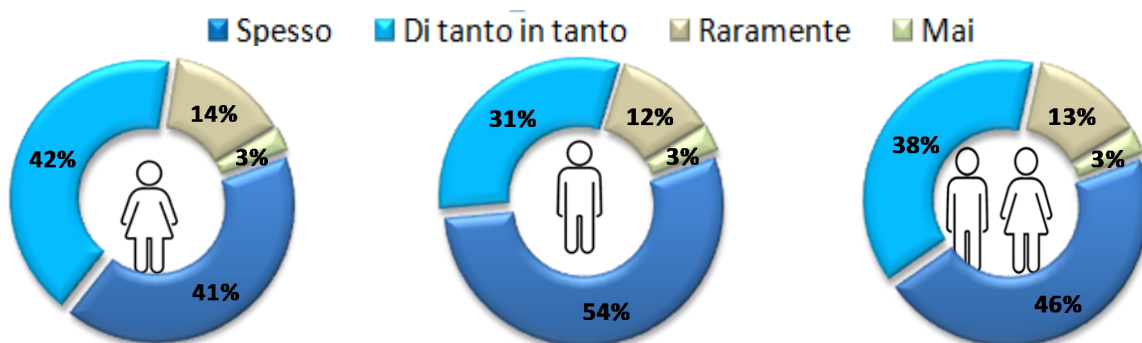
Le quote percentuali degli adolescenti di sesso femminile e maschile che tendono ad uscire poco o per niente con gli amici sono pressoché simili. Lo stesso avviene tra i ragazzi e ragazze delle scuole medie di secondo grado.

Si registra una significativa riduzione, nel passaggio tra i due livelli di scuole, della quota di persone che tendono ad uscire poco o per niente.

Graf. 6 — **Uscite con gli amici.** % di adolescenti iscritti presso le scuole medie di **I grado** con sede nei comuni delle Terre D’argine per frequenze nelle uscite con gli amici e suddivisione per sesso.

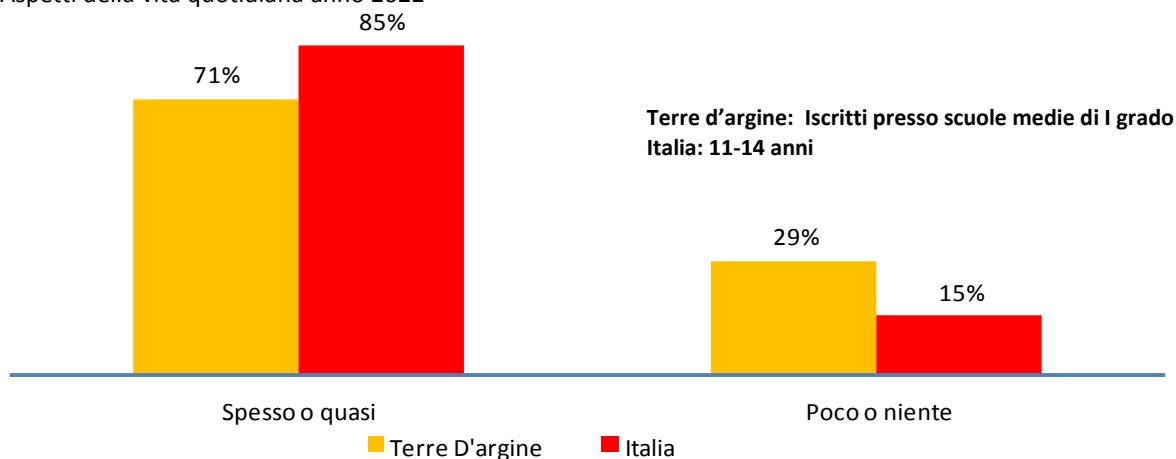


Graf. 7 — **Uscite con gli amici.** % di ragazzi iscritti presso le scuole medie di **II grado** con sede nei comuni delle Terre D’argine per frequenze nelle uscite con gli amici suddivisione per sesso.

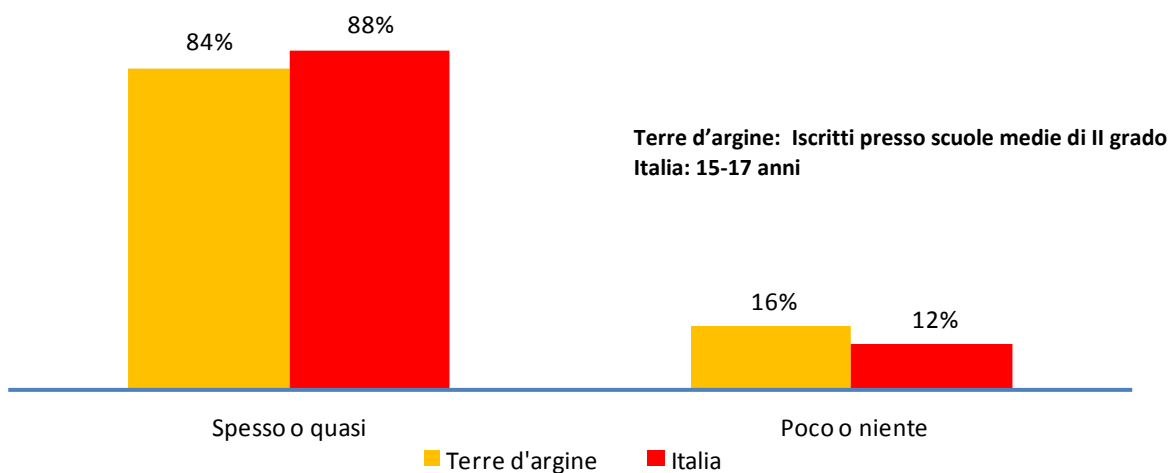


Le quote degli adolescenti iscritti presso le scuole medie di I grado con sede nei comuni delle Terre D'argine e che hanno l'abitudine ad uscire con gli amici è proporzionalmente inferiore rispetto ai pari età che risiedono sul territorio italiano. Per gli iscritti delle scuole medie superiori il dato è invece allineato con il corrispondente valore nazionale. Si osserva una certa correlazione tra le persone che praticano sport e quelle che tendono ad uscire più frequentemente.

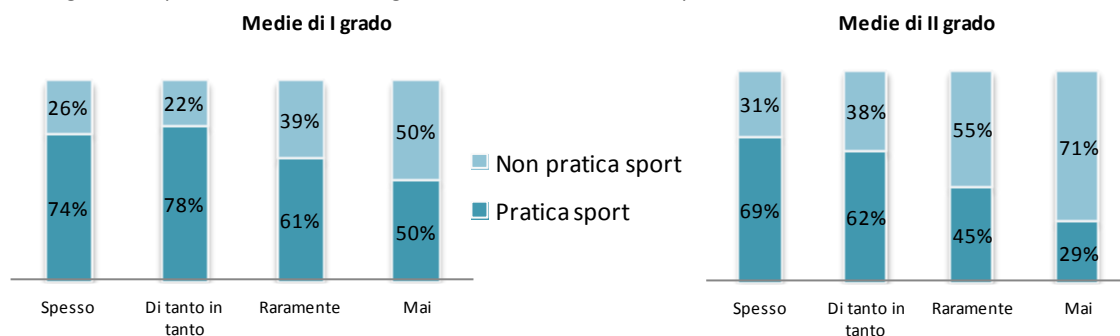
Graf. 8 — Uscite con gli amici. % di adolescenti iscritti presso le scuole medie di I con sede nei comuni delle Terre D'argine per frequenze nelle uscite con gli amici. Confronto con i dati ISTAT riferiti al contesto Italia - Aspetti della vita quotidiana anno 2022



Graf. 9 — Uscite con gli amici. % di ragazzi iscritti presso le scuole medie di II con sede nei comuni delle Terre D'argine per frequenze nelle uscite con gli amici. Confronto con i dati ISTAT riferiti al contesto Italia - Aspetti della vita quotidiana anno 2022



Graf. 10—Correlazione tra % di adolescenti e ragazzi iscritti presso le scuole medie di I e II grado con sede nei comuni delle Terre D'argine e frequenze nelle uscite con gli amici e livello di scuola frequentata

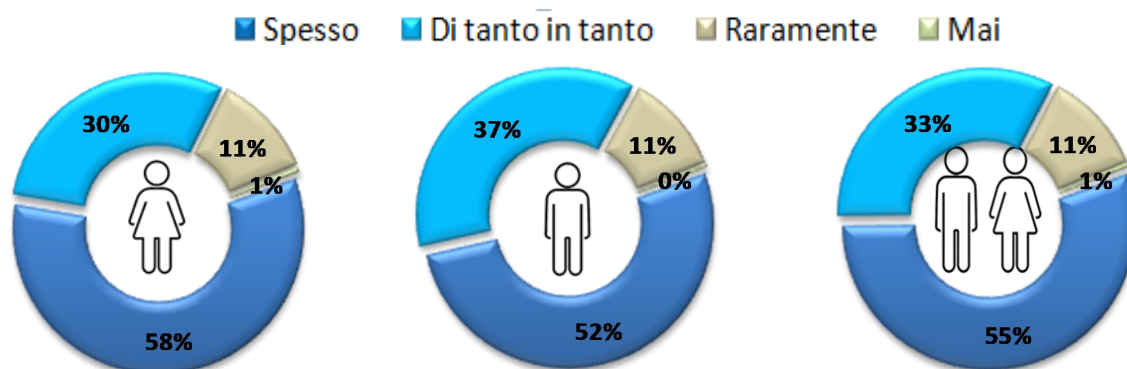


ITEM n. 2: “Pensando al tuo tempo libero con quale frequenza dedichi tempo a queste attività?: *Guardo video ed ascolto musica*”

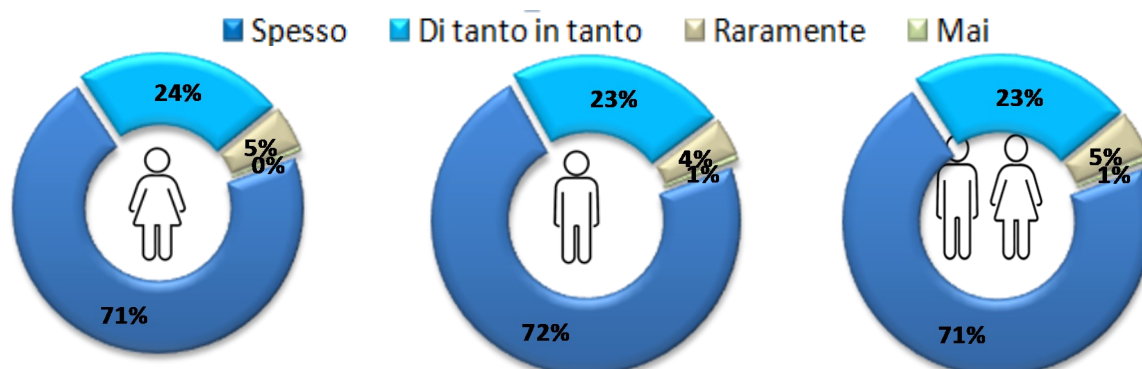
Il 55% degli adolescenti ed il 71% dei ragazzi passa il tempo libero guardando “spesso” video o ascoltando musica. Tra i ragazzi che frequentano le scuole medie di II grado non si evidenzia una differenza di genere, mentre tra gli adolescenti che frequentano le scuole medie di I grado tale abitudine è più frequente tra le persone di sesso maschile rispetto alle persone di sesso femminile.

La quota di persone che non guarda mai i video o ascolta musica è pressochè nulla. Inoltre il dimezzarsi della quota di studenti che ne fanno uso “raramente”, nel passaggio tra la scuola media di I grado e quella di II grado, suggerisce che è un fenomeno strettamente correlato all’età e presumibilmente con il possesso e/o l’accesso ai dispositivi elettronici.

Graf. 11 — **Visione di video e ascolto della musica.** % di adolescenti iscritti presso le scuole medie di I grado con sede nei comuni delle Terre D’argine per frequenze nella visione di video e ascolto della musica e suddivisione per sesso.



Graf. 12 — **Visione di video e ascolto della musica.** % di ragazzi iscritti presso le scuole medie di II grado con sede nei comuni delle Terre D’argine per frequenze nella visione di video e ascolto della musica e suddivisione per sesso.



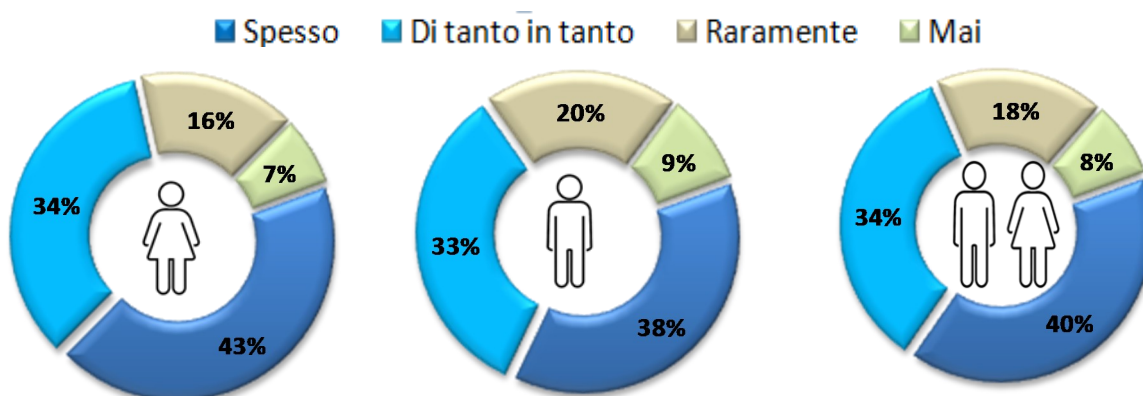
ITEM n. 2: “Pensando al tuo tempo libero con quale frequenza dedichi tempo a queste attività?: Chatto on-line con gli amici”

Il 40% degli adolescenti ed il 52% dei ragazzi spesso chatta con gli amici.

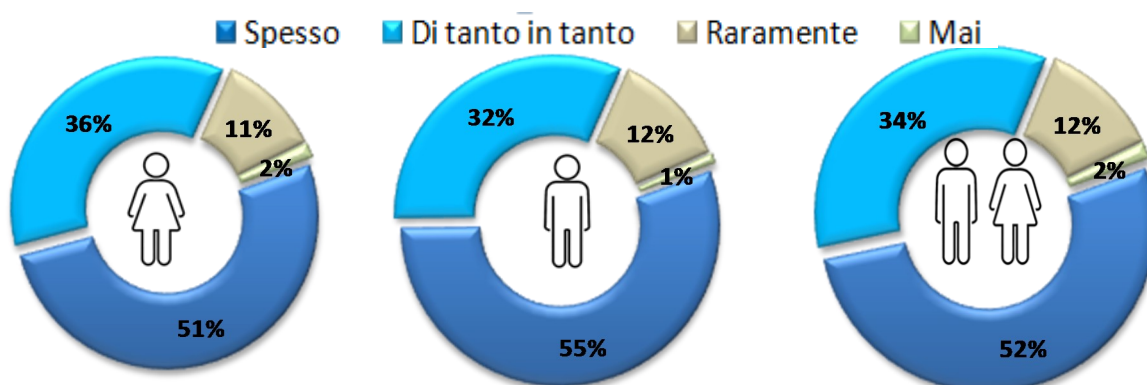
Nella fascia degli adolescenti iscritti presso le scuole medie di primo grado si registra una maggior quota di ragazze che chattano spesso con gli amici, rispetto alla componente maschile. Nel passaggio alle scuole medie superiori la disparità appare esattamente invertita.

La quota di persone che non chatta mai con gli amici tende a ridursi in modo significativo nel passaggio tra i due gradi scolastici.

Graf. 13 — **Chat con gli amici.** % di adolescenti iscritti presso le scuole medie di **I grado** con sede nei comuni delle Terre D’argine per frequenze nell’utilizzo di chat con gli amici e suddivisione per sesso.



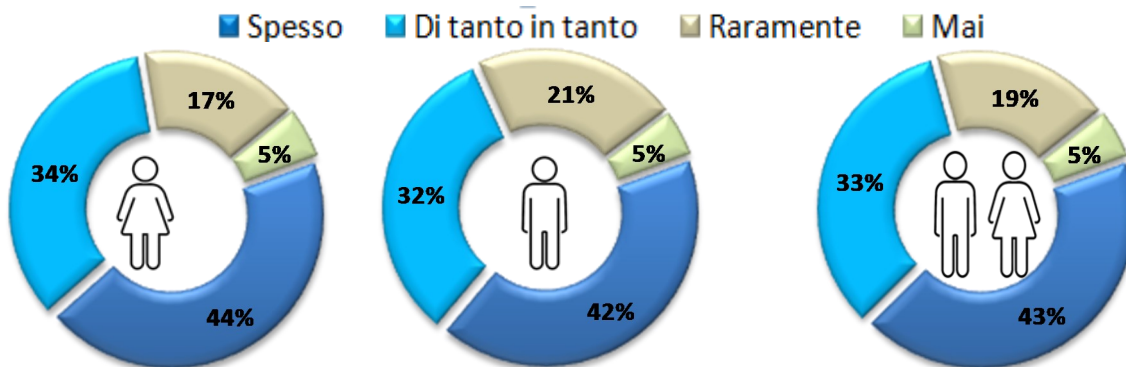
Graf. 14 — **Chat con gli amici.** % di ragazzi iscritti presso le scuole medie di **II grado** con sede nei comuni delle Terre D’argine per frequenze nell’utilizzo di chat con gli amici e suddivisione per sesso.



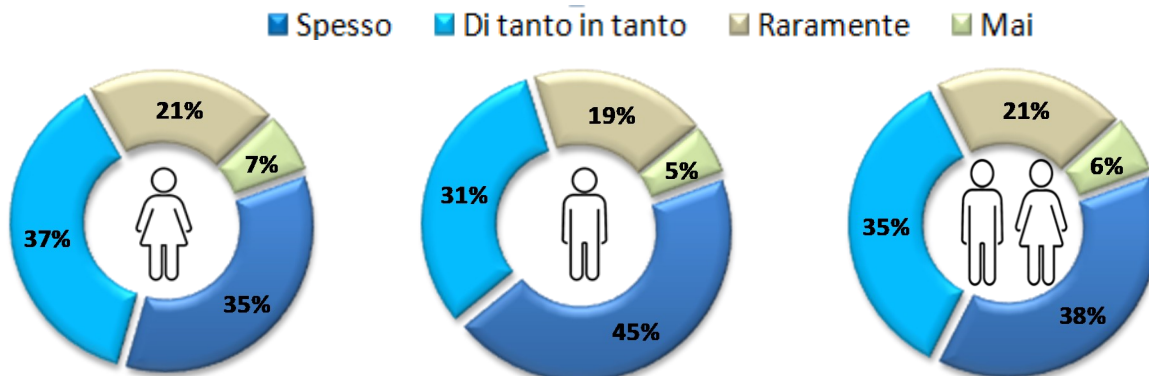
ITEM n. 2: “Pensando al tuo tempo libero con quale frequenza dedichi tempo a queste attività?: *Coltivo altri interessi (leggo, disegno, sport.....)*”



Graf. 15 — **Altri interessi.** % di adolescenti iscritti presso le scuole medie di I grado con sede nei comuni delle Terre D’argine per frequenze nel coltivare interessi diversi dai precedenti (leggere, disegnare, sport) e suddivisione per sesso.



Graf. 16 — **Altri interessi.** % di adolescenti iscritti presso le scuole medie di II grado con sede nei comuni delle Terre D’argine per frequenze nel coltivare interessi diversi dai precedenti (leggere, disegnare, sport) e suddivisione per sesso.

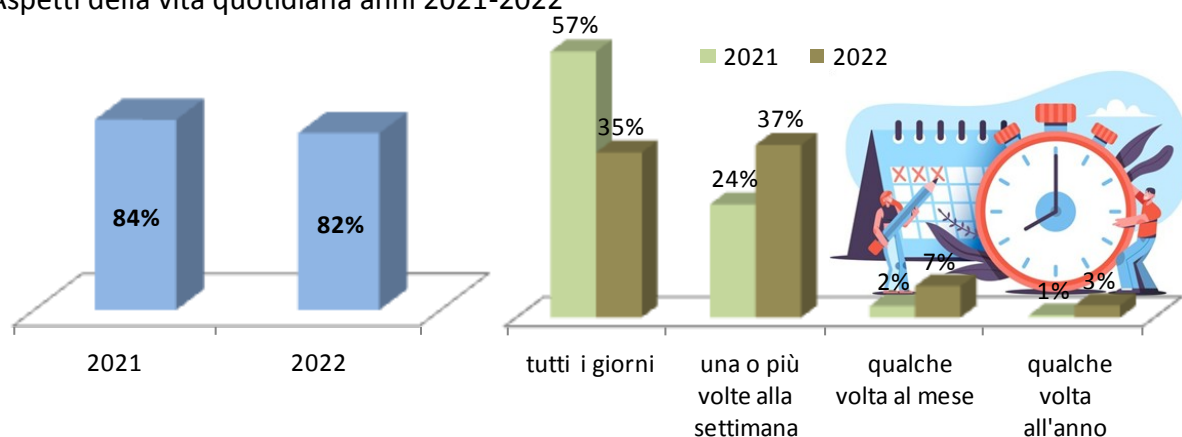


ITEM n. 3: Tempi e modi di utilizzo di smartphone, altri dispositivi elettronici e connessioni internet da parte degli adolescenti

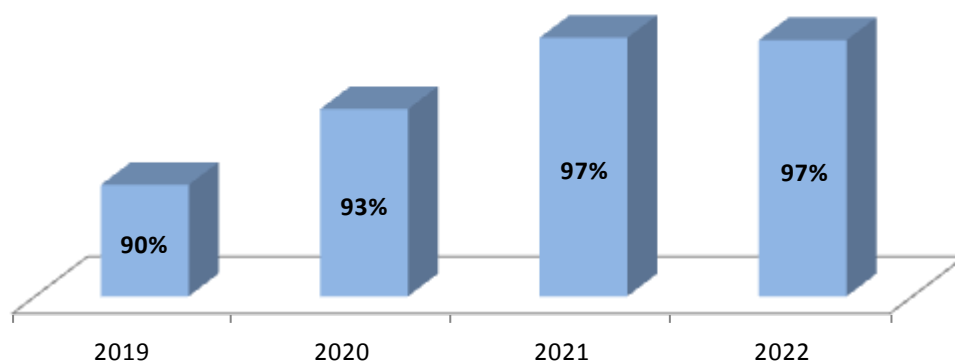
Dati di fonte Istat certificano l'utilizzo quotidiano di strumenti e connessioni internet da parte di tutta la popolazione Italiana. La quasi totalità della popolazione di età compresa tra gli 11 e 14 anni utilizza internet ed oltre l'80% con frequenza quotidiana.

Nell'anno 2022 i computer sono stati utilizzati dall'82% degli adolescenti. Percentuale ridotta di due punti % rispetto al 2021.

Graf. 17—% di italiani di età 11-14 che utilizzano un PC e frequenza di utilizzo. Fonte ISTAT - Aspetti della vita quotidiana anni 2021-2022



Graf. 18—% di italiani di età 11-14 che utilizzano internet. Fonte ISTAT - Aspetti della vita quotidiana anni 2019-2022



Tab. 3— Frequenza di utilizzo di internet da parte degli italiani di età 11-14. Fonte ISTAT - Aspetti della vita quotidiana anni 2019-2022

Periodo	tutti i giorni	una o più volte alla settimana	qualche volta al mese	Qualche volta l'anno	Mai
2019	68%	20%	1%	1%	10%
2020	77%	16%	0%	0%	7%
2021	86%	10%	1%	0%	3%
2022	81%	15%	1%	0%	3%

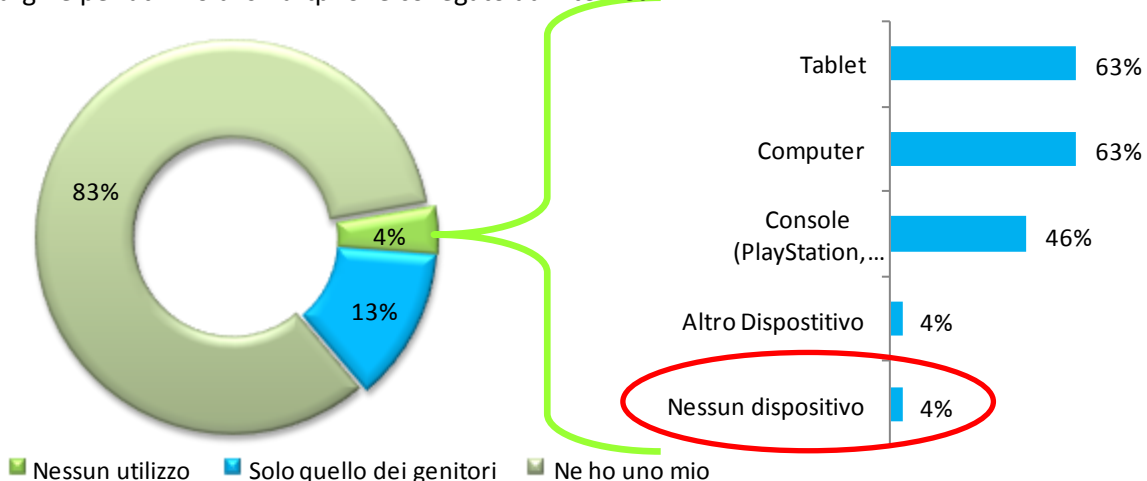
ITEM n. 3: “Utilizzi uno smartphone collegato ad internet? - “Quali dei seguenti dispositivi elettronici puoi liberamente utilizzare a casa tua?”

L’83% degli adolescenti dispone di un proprio smartphone collegato ad internet, il 13% ne può utilizzare uno dei genitori e solo una quota pari al 4% non utilizza alcuno smartphone. Al raggiungimento dei 14 anni di età la quasi totalità degli adolescenti utilizza un proprio dispositivo e solo l’1% dichiara di non fare alcun utilizzo di smartphone.

Dall’analisi dei dati relativi ai “non utilizzatori” di smartphone, emerge che sono solo poche unità di adolescenti a non utilizzare alcun dispositivo collegato ad internet.

Tra i dispositivi più utilizzati nelle abitazioni degli adolescenti, oltre che allo smartphone, si segnala l’utilizzo di tablet, computer e console per videogiochi.

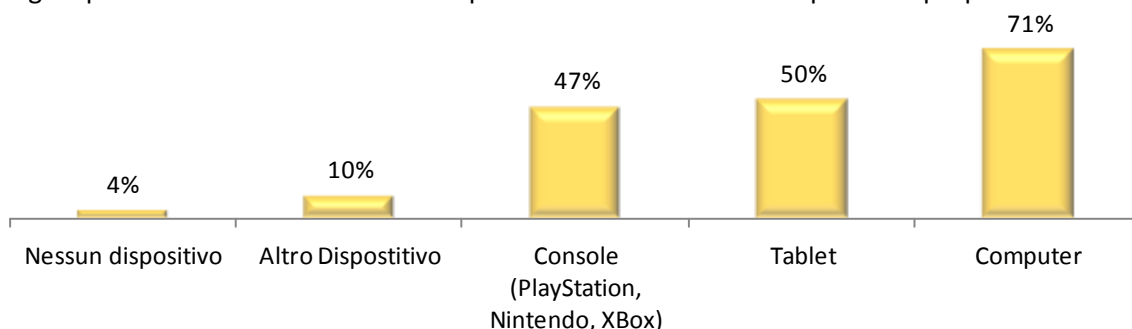
Graf. 19—% di adolescenti iscritti presso le scuole medie di I grado con sede nei comuni delle Terre D’argine per utilizzo di smartphone collegato ad internet



Tab. 4 —% di adolescenti iscritti presso le scuole medie di I grado con sede nei comuni delle Terre D’argine per utilizzo di smartphone collegato ad internet per età

Periodo	Fino ad 11 anni	12 anni	13 anni	14 e + anni
Nessun utilizzo	9%	3%	4%	1%
Solo quello dei genitori	24%	11%	11%	3%
Ne ho uno mio	67%	86%	85%	96%
Totale	100%	100%	100%	100%

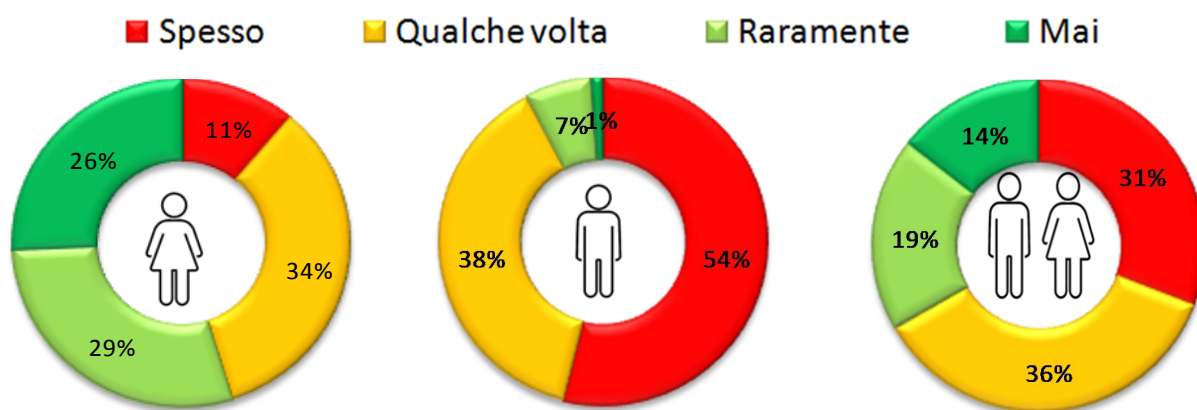
Graf. 20 —% di adolescenti iscritti presso le scuole medie di I grado con sede nei comuni delle Terre D’argine per utilizzo “libero” di altri di dispositivi connessi ad internet presso le proprie abitazioni



ITEM n. 4: “Utilizzi i dispositivi elettronici per giocare ai videogiochi?”

L'utilizzo di dispositivi da parte degli adolescenti per giocare ai videogiochi è molto più marcato tra la componente maschile. Infatti, oltre la metà dei maschi dichiara di far spesso uso dei dispositivi elettronici per videogiocare, percentuale che si riduce all'11% per la componente femminile. Inoltre, solo 1% dei maschi dichiara di non utilizzare mai i videogiochi a fronte di oltre un quarto delle femmine. I ragazzi di anni 14 ed oltre dichiarano di utilizzare i videogiochi con maggior frequenza rispetto ai propri compagni di scuola, ma nel complesso il fattore età nel suo complesso non appare correlato alla frequenza dell'utilizzo dei videogiochi.

Graf. 21—% di adolescenti iscritti presso le scuole medie di I grado con sede nei comuni delle Terre D'argine per utilizzo di dispositivi elettronici per giocare ai videogiochi e suddivisione per sesso



Tab. 5— % di adolescenti suddivisi per età iscritti presso le scuole medie di I grado con sede nei comuni delle Terre D'argine per utilizzo di dispositivi elettronici per giocare ai videogiochi.

Utilizzo di dispositivi elettronici per giocare ai videogiochi	Fino ad 11 anni	12 anni	13 anni	14 e + anni
Spesso	35%	25%	31%	46%
Qualche volta	38%	36%	34%	23%
Raramente	15%	24%	18%	19%
Mai	12%	15%	17%	12%
Totale	100%	100%	100%	100%

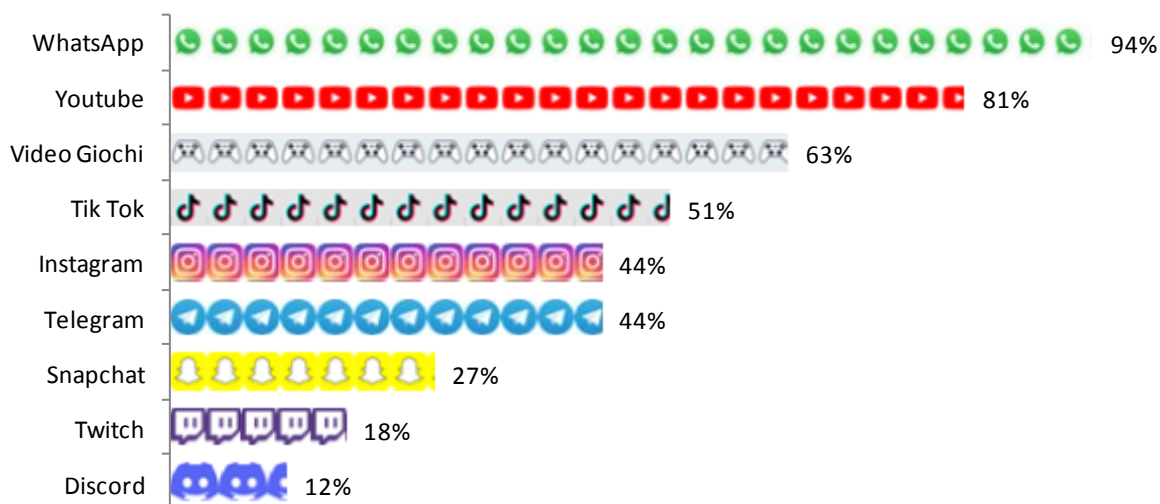
ITEM n. 5: “Quali tra le seguenti App utilizzi sul tuo smartphone? - “Quale dei seguenti videogiochi utilizzi?”

Nonostante in Italia l'utilizzo di WhatsApp non sia consentito ai minori di anni 16, nella quasi totalità dei dispositivi degli adolescenti intervistati è installata ed utilizzata l'app di messaggistica istantanea. Altrettanto diffusa risulta essere l'app “Youtube” che consente di condividere e visualizzare video.

Tra i social si evidenziano le presenze di “TikTok” e “Instagram”.

Le piattaforme di video giochi più diffuse sono: “Minecraft”, “Roblox”, “Fifa” e ”Fortnite” utilizzate da circa un terzo degli intervistati.

Graf. 22—% di presenze di app, programmi o collegamenti ai videogiochi sui dispositivi in uso agli adolescenti iscritti presso le scuole medie di I grado con sede nei comuni delle Terre D'argine.



Graf. 23—% di presenze di app, programmi o collegamenti ai videogiochi sui dispositivi in uso agli adolescenti iscritti presso le scuole medie di I grado con sede nei comuni delle Terre D'argine

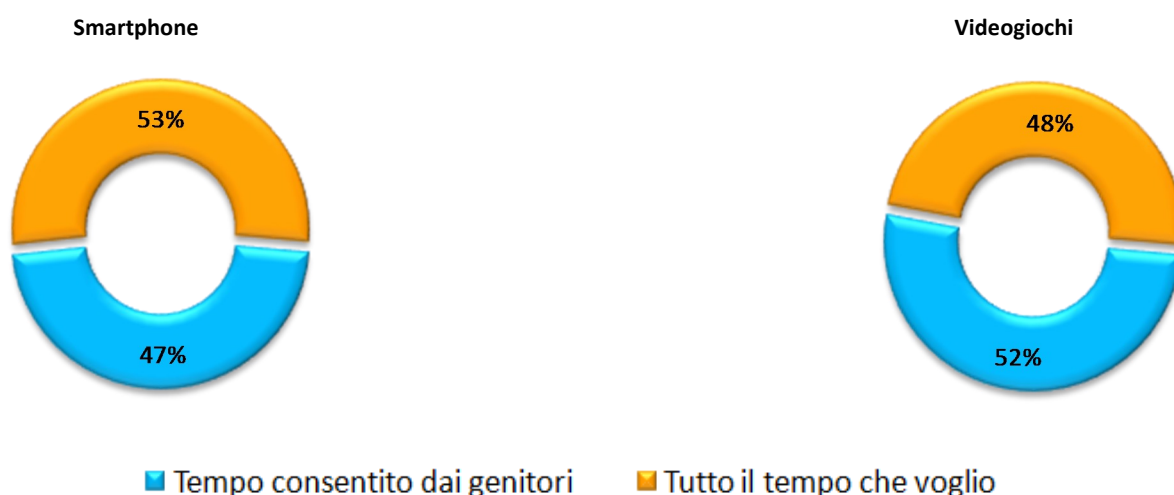


ITEM n. 6: “Quanto tempo utilizzi il tuo smartphone? - “Quanto tempo trascorri giocando ai videogiochi?”

Oltre la metà degli adolescenti ha dichiarato di poter utilizzare il cellulare “Tutto il tempo che voglio”. Dai dati rilevati appare che tale possibilità sia una sorta di conquista che si ottiene con l’avanzare dell’età. Altrettanto rilevante è la quota, pari al 29%, di adolescenti che già ad 11 anni utilizza lo smartphone per una quantità di tempo non stabilita dai genitori.

L’utilizzo dei videogiochi segue, nel complesso, lo stesso trend dell’utilizzo degli smartphone. Nella fascia di età “14 anni e più”, appare esserci un maggior “controllo” sull’utilizzo dei videogiochi rispetto all’uso del cellulare. In ogni caso si tratta di una quota fortemente minoritaria.

Graf. 24— % di adolescenti possessori di dispositivo iscritti presso le scuole medie di I grado con sede nei comuni delle Terre D’argine e di utilizzatori di Videogiochi per gestione del tempo di utilizzo.



Tab. 6— % di adolescenti iscritti presso le scuole medie di I grado con sede nei comuni delle Terre D’argine per gestione del tempo di utilizzo degli smartphone, videogiochi ed età

Smartphone	Fino ad 11 anni	12 anni	13 anni	14 e + anni
Tempo consentito dai genitori	71%	53%	30%	18%
Tutto il tempo che voglio	29%	47%	70%	82%
Totale	100%	100%	100%	100%
Videogiochi	Fino ad 11 anni	12 anni	13 anni	14 e + anni
Tempo consentito dai genitori	70%	56%	33%	30%
Tutto il tempo che voglio	30%	44%	67%	70%
Totale	100%	100%	100%	100%

ITEM n. 7: “Modalità di Gioco: Quando utilizzi i videogiochi lo fai: Da solo—In collegamento con persone conosciute—Chiunque sia connesso?”

Il 53% degli adolescenti intervistati dichiara di utilizzare i videogiochi “Da solo” o “Spesso” da solo. Circa il 35% dichiara di farlo prevalentemente con amici o parenti conosciuti di persona. Solo una quota del 15% videogioca con persone casuali. Nessuna della modalità di gioco considerate appare correlata con l’età.

Tab. 7— Frequenze delle modalità di gioco (in solitario o in collegamento) degli adolescenti iscritti presso le scuole medie di I grado con sede nei comuni delle Terre D’argine che hanno dichiarato di utilizzare dei dispositivi elettronici per giocare ai videogiochi. Valori %

Modalità di gioco	Sempre	Spesso	Di tanto in tanto	Raramente	Totale
Da solo	22%	31%	22%	25%	100%
Collegamento con amici/famigliari conosciuti di persona	18%	27%	23%	32%	100%
Collegamento con chiunque sia connesso	7%	8%	12%	73%	100%

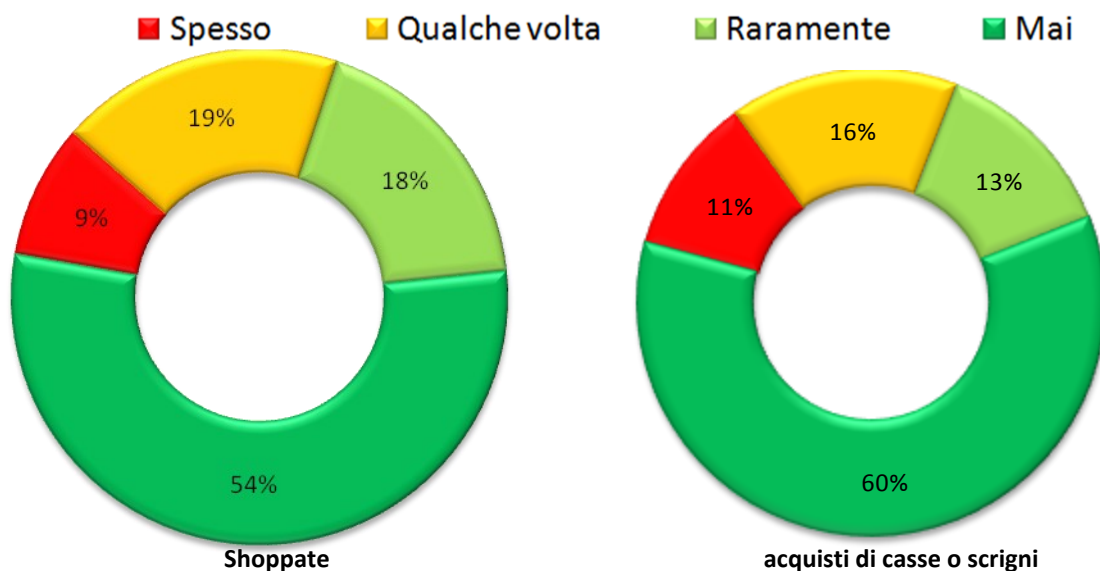
Tab. 8— % per età e frequenze per modalità di gioco da parte degli adolescenti iscritti presso le scuole medie di I grado con sede nei comuni delle Terre D’argine che hanno dichiarato di utilizzare dei dispositivi elettronici per giocare ai videogiochi. Valori %

Modalità di gioco “Da solo”	Fino ad 11 anni	12 anni	13 anni	14 e + anni	Totale
Sempre	23%	20%	22%	26%	22%
Spesso	29%	30%	34%	26%	31%
Di tanto in tanto	21%	28%	18%	18%	22%
Raramente	27%	22%	26%	30%	25%
Totale	100%	100%	100%	100%	100%
“parenti o amici conosciuti”	Fino ad 11 anni	12 anni	13 anni	14 e + anni	Totale
Sempre	16%	18%	18%	20%	18%
Spesso	27%	22%	31%	30%	27%
Di tanto in tanto	23%	27%	22%	24%	23%
Raramente	34%	33%	29%	26%	32%
Totale	100%	100%	100%	100%	100%
“chiunque sia collegato”	Fino ad 11 anni	12 anni	13 anni	14 e + anni	Totale
Sempre	5%	7%	5%	7%	7%
Spesso	6%	9%	8%	7%	8%
Di tanto in tanto	10%	13%	12%	16%	12%
Raramente	79%	71%	75%	70%	73%
Totale	100%	100%	100%	100%	100%

ITEM n. 8: “Ti è già capitato di “Shoppare”? - Mentre giochi hai mai acquistato le “Casse” o gli “Scrigni” nella speranza di trovare un oggetto che ti serviva per essere più “potente”?”

Tra gli adolescenti che utilizzano i videogiochi il 54% ha dichiarato che non ha mai “shoppato”, ossia acquistato “aggiunte” per potenziare o personalizzare un personaggio del videogioco, conosciute prima dell’acquisto ed il 60% ha dichiarato di non aver mai acquistato “Casse o Scrigni”, ossia “aggiunte” per potenziare o personalizzare un personaggio del videogioco, non note prima dell’acquisto. Tuttavia appare che con l’aumentare dell’età la “shoppata” faccia breccia in modo più efficace rispetto all’offerta di “casce o scrigni”. Infatti, dopo i 13 anni gli adolescenti che non hanno mai shoppato sono meno della metà del totale, mentre la percentuale di adolescenti che non hanno mai acquistato “casce o scrigni” resta pressochè costante e al di sopra del 55% per tutte le età considerate.

Graf. 25—% delle frequenze di “shoppate” ed “acquisti di Casce o Scrigni” da parte degli adolescenti iscritti presso le scuole medie di I grado con sede nei comuni delle Terre D’argine utilizzatori di dispositivi elettronici per giocare ai videogiochi



Tab. 9—% delle frequenze di “shoppate” ed “acquisti di Casce o Scrigni” da parte degli adolescenti iscritti presso le scuole medie di I grado con sede nei comuni delle Terre D’argine utilizzatori di dispositivi elettronici per giocare ai videogiochi e per età

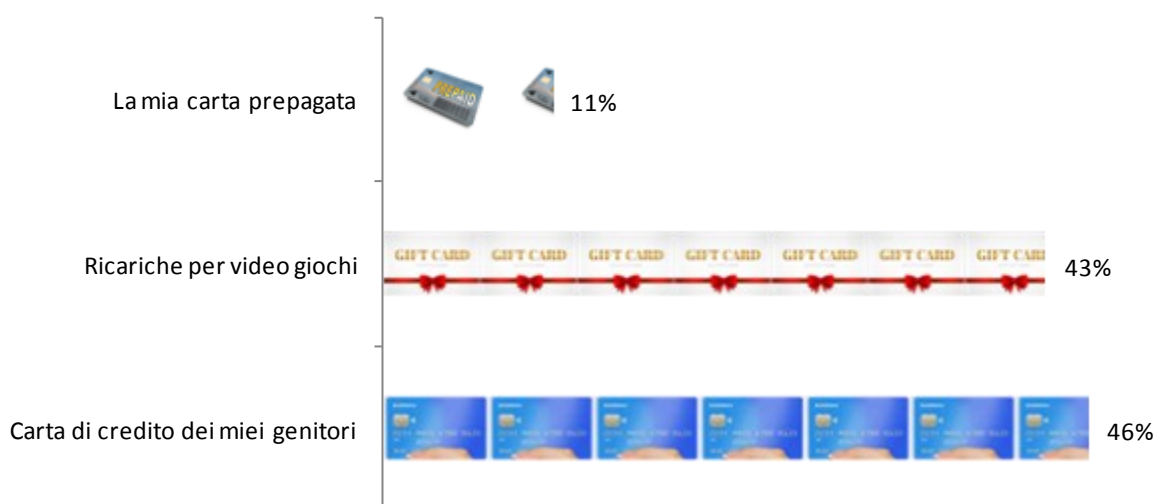
Shoppate	Fino ad 11 anni	12 anni	13 anni	14 e + anni
Spesso	4%	8%	13%	9%
Qualche volta	17%	19%	20%	26%
Raramente	15%	18%	21%	22%
Mai	64%	55%	46%	43%
Totale	100%	100%	100%	100%

Acquisti di casce o scrigni	Fino ad 11 anni	12 anni	13 anni	14 e + anni
Spesso	12%	8%	11%	9%
Qualche volta	15%	18%	14%	22%
Raramente	13%	12%	15%	13%
Mai	60%	62%	60%	56%
Totale	100%	100%	100%	100%

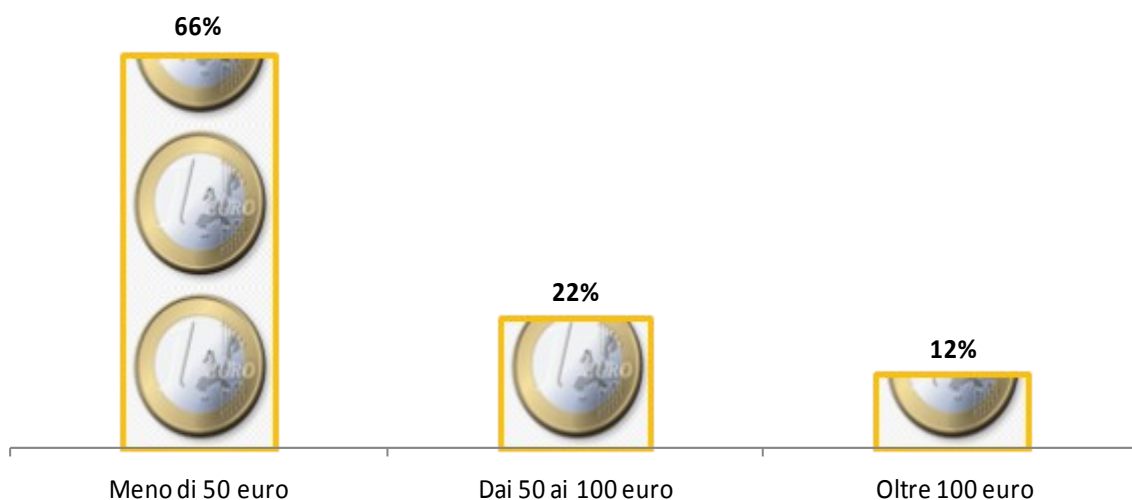
ITEM n. 9: “Quali soldi hai utilizzato per shopping—Quanto hai speso shoppingo negli ultimi 4 mesi?”

Il 46% degli acquirenti di “aggiunte” per potenziare o personalizzare un personaggio del videogioco ha fatto ricorso alla carta di credito dei propri genitori, il 43% si è avvalso di una ricarica specifica a tale scopo e una % pari all’11% ha utilizzato una sua propria carta prepagata. Il budget utilizzato dai 2/3 di tale categoria di videogiocatori, negli ultimi 4 mesi è stato inferiore ai 50 euro. Non trascurabile, sia pur contenuta, la percentuale di videogiocatori che ha speso più di 100 euro.

Graf. 26—Strumenti di pagamento utilizzati per “shoppingo” o acquistare “casce e scrigni” per i videogiocchi da parte degli adolescenti iscritti presso le scuole medie di I grado con sede nei comuni delle Terre D’argine che hanno dichiarato di aver effettuato tali transazioni



Graf. 27—Budget utilizzato per “shoppingo” o acquistare “casce e scrigni” per i videogiocchi da parte degli adolescenti iscritti presso le scuole medie di I grado con sede nei comuni delle Terre D’argine che hanno dichiarato di aver effettuato tali transazioni

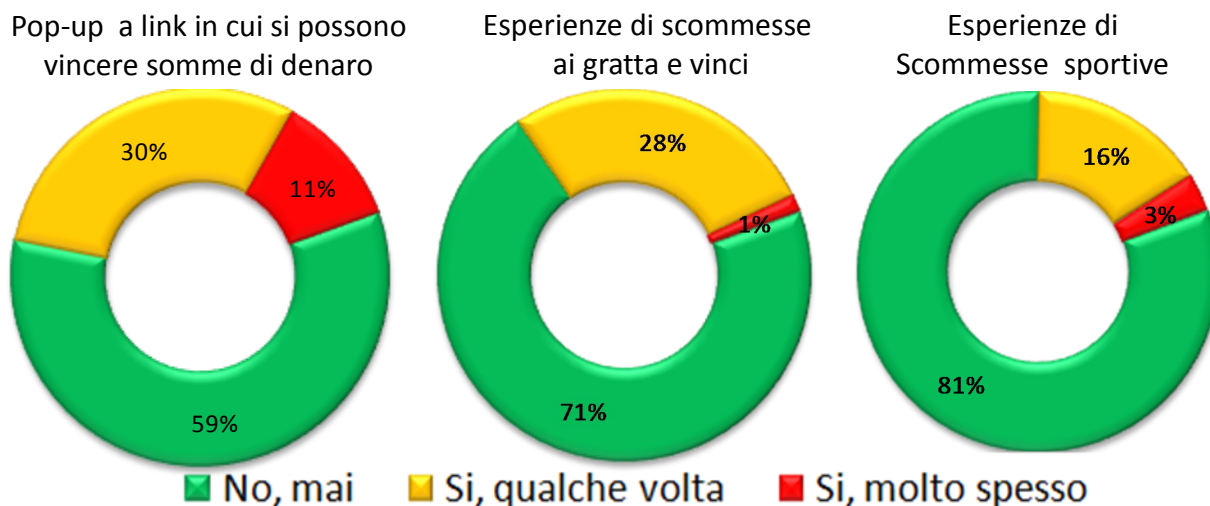


ITEM n. 10: Esposizione al rischio del gioco d'azzardo: "Nel tempo che trascorri nei video giochi on-line, ti sono stati mai proposti link o collegamenti ad altri giochi in cui si possono vincere somme di denaro? - Hai mai giocato con i "Gratta e Vinci"? - Hai mai fatto scommesse sportive?"

Al fine di valutare i possibili approcci ed inviti al gioco di azzardo nonché l'esperienze dirette ed effettive sono stati indagati i tre livelli di rischio:

- 1) Invito al gioco d'azzardo in ambito domestico o sul dispositivo in uso all'adolescente: una considerevole quota di adolescenti pari ad oltre il 40% ha ricevuto inviti espliciti a puntare soldi su dei link apparsi mentre utilizzavano un dispositivo elettronico. Tale proporzione e l'ambito specifico in cui si avanzano le proposte di "adescamento al gioco", forniscono non solo l'ordine di grandezza ma anche la tecnica comunicativa messa in atto dalle parti interessate ad attrarre adolescenti e/o ragazzi nel momento di svago.
- 2) Scommesse di gioco al "Gratta e Vinci": il gratta e vinci, acquistabile presso numerose tipologie di punti vendita, come per esempio tabaccaio o edicole, permette di veicolare la proposta di gioco passando attraverso persone "conosciute". Spesso, sono i familiari stessi degli adolescenti che dopo aver acquistato il biglietto "regalano" e quindi permettono all'adolescente di "grattare". Quasi un terzo degli adolescenti di età compresa tra gli 11 e 14 anni intervistati ha già "giocato" al Gratta e Vinci.
- 3) Scommesse Sportive: sebbene sia ben chiaro che si tratti di una scommessa e quindi di gioco d'azzardo, viene veicolata attraverso la sensazione di abilità di comprendere o conoscere meglio di altri delle informazioni sulla "partita" o evento su cui si scommette. Nonostante sia espressamente vietato ai minori, poco meno del 20% degli adolescenti, di età 11-14 anni, intervistati ha dichiarato di aver effettuato, probabilmente con la complicità di adulti, delle scommesse sportive.

Graf. 28—Esposizione al rischio del gioco d'azzardo degli adolescenti iscritti presso le scuole medie di I grado con sede nei comuni delle Terre D'argine



ITEM n. 11: Rischi correlati all'utilizzo dei dispositivi elettronici: "Utilizzo dello smartphone" - "Utilizzo dei dispositivi per i videogiochi"

Nella parte finale del questionario è stato chiesto ai ragazzi e ragazze una valutazione sull'opportunità di vedersi imposte delle regole nell'utilizzo dei dispositivi elettronici.

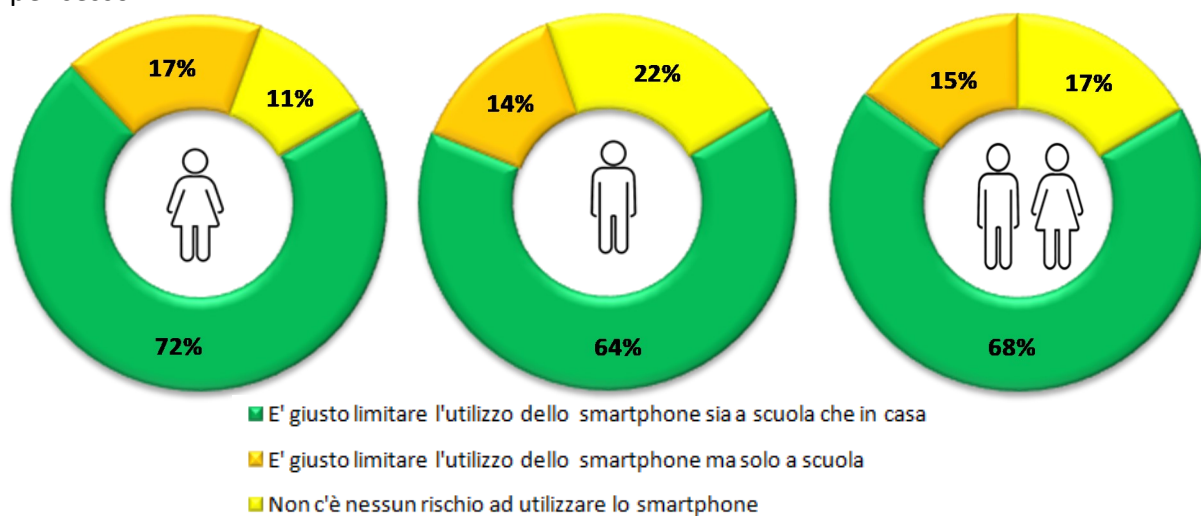
Rispetto all'uso dello smartphone una quota complessiva superiore ai due terzi ritiene opportuno limitare l'uso dei dispositivi sia a scuola che a casa.

Tale visione è più diffusa nella componente femminile del campione intervistato.

All'aumentare dell'età sembra venir meno la necessità di vedersi limitato l'uso dello smartphone. Infatti tra i quattordicenni e più, una quota pari al 42% ritiene che utilizzare il cellulare non comporti alcun rischio.

Tra i gli adolescenti che possono utilizzare lo smartphone solo per il tempo concesso dai genitori (vedere Item n. 6) vi è una maggior sensibilità a ritenere opportuno fissare delle regole e limiti nell'utilizzo delle smartphone, rispetto agli adolescenti che possono utilizzare lo smartphone "per tutto il tempo che voglio".

Graf. 29—% di adolescenti iscritti presso le scuole medie di I grado con sede nei comuni delle Terre D'argine per giudizio sull'opportunità di limitare l'uso del cellulare e suddivisione per sesso.



Tab. 10—% di adolescenti iscritti presso le scuole medie di I grado con sede nei comuni delle Terre D'argine per giudizio sull'opportunità di limitare l'uso del cellulare per età

Giudizio su opportunità di limitare l'uso del cellulare	Fino ad 11 anni	12 anni	13 anni	14 e + anni
E' giusto limitare l'utilizzo dello smartphone sia a scuola che in casa	77%	69%	62%	35%
E' giusto limitare l'utilizzo dello smartphone ma solo a scuola	11%	17%	19%	23%
Non c'è nessun rischio ad utilizzare lo smartphone	12%	14%	19%	42%
Totale	100%	100%	100%	100%

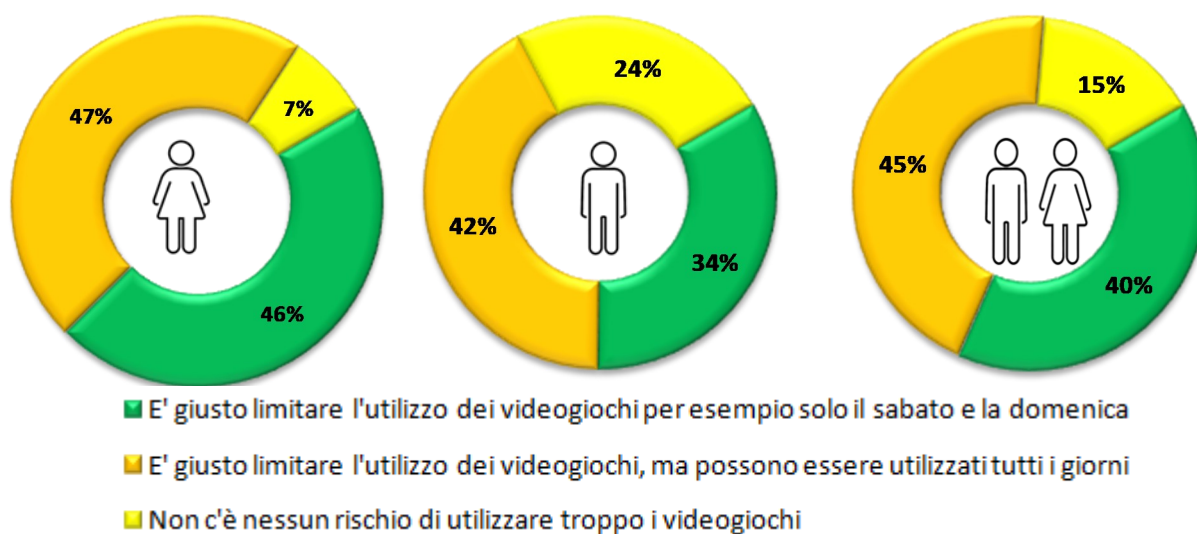
Rispetto all'utilizzo dei videogiochi una quota complessiva superiore all'80% ritiene opportuno limitare l'uso dei videogiochi.

Anche in questo caso, come per gli smartphone, tale visione è più diffusa nella componente femminile del campione intervistato.

All'aumentare dell'età sembra venir meno la necessità di vedersi limitato l'uso dei videogiochi. Infatti tra i quattordicenni più una quota pari al 54% ritiene che utilizzare troppo i videogiochi non comporti alcun rischio.

Anche in questo caso, tra i gli adolescenti che possono utilizzare i videogiochi solo per il tempo concesso dai genitori (vedere Item n. 6) vi è una maggior sensibilità a ritenere opportuno fissare delle regole e limiti nell'utilizzo degli stessi.

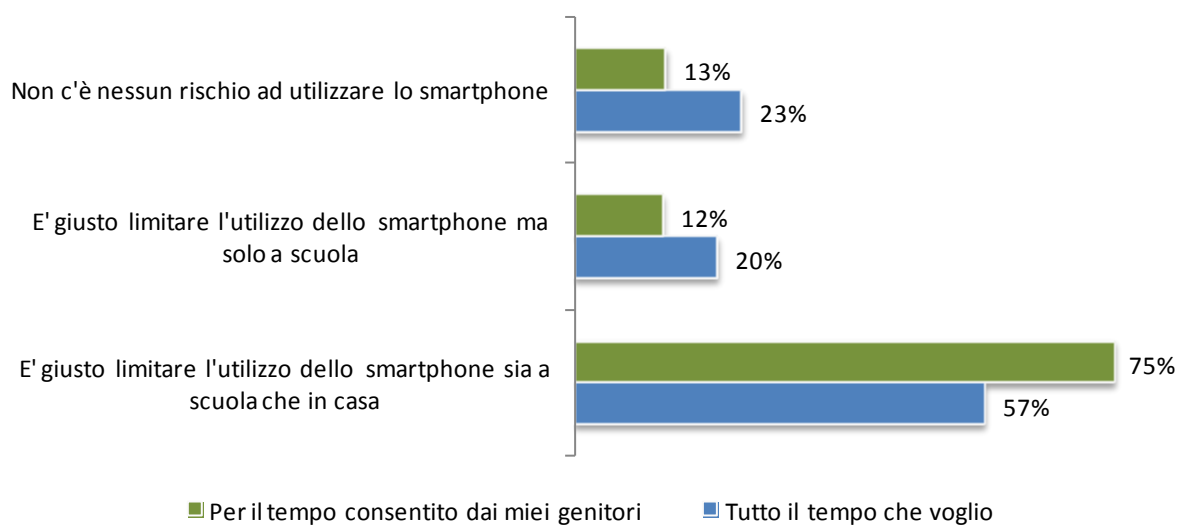
Graf. 30—% di adolescenti iscritti presso le scuole medie di I grado con sede nei comuni delle Terre D'argine per giudizio sull'opportunità di limitare l'uso dei videogiochi e per sesso.



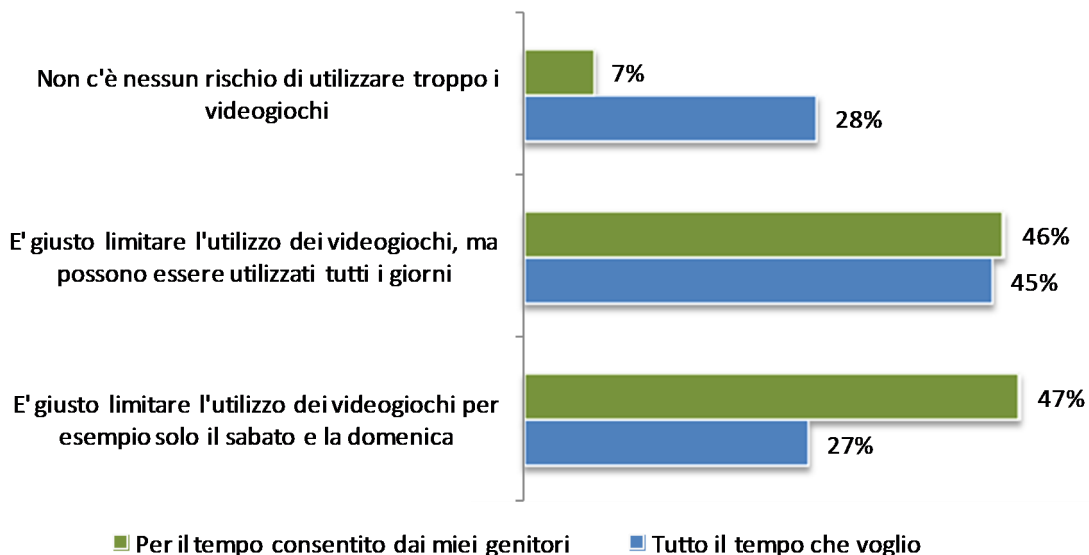
Tab. 11—% di adolescenti iscritti presso le scuole medie di I grado con sede nei comuni delle Terre D'argine per giudizio sull'opportunità di limitare l'uso dei videogiochi per età

Giudizio su opportunità di limitare l'uso dei videogiochi	Fino ad 11 anni	12 anni	13 anni	14 e + anni
E' giusto limitare l'utilizzo dei videogiochi per esempio solo il sabato e la domenica	46%	44%	35%	19%
E' giusto limitare l'utilizzo dei videogiochi ma possono essere utilizzati tutti i giorni	42%	46%	47%	27%
Non c'è nessun rischio ad utilizzare troppo i videogiochi	12%	10%	18%	54%
Totale	100%	100%	100%	100%

Graf. 31—Confronto tra le % di adolescenti in età 11-14 anni iscritti presso le scuole medie di I grado con sede nei comuni delle Terre D'argine tra i giudizi sull'opportunità di limitare l'uso dello smartphone base alle regole dei rispettivi genitori.



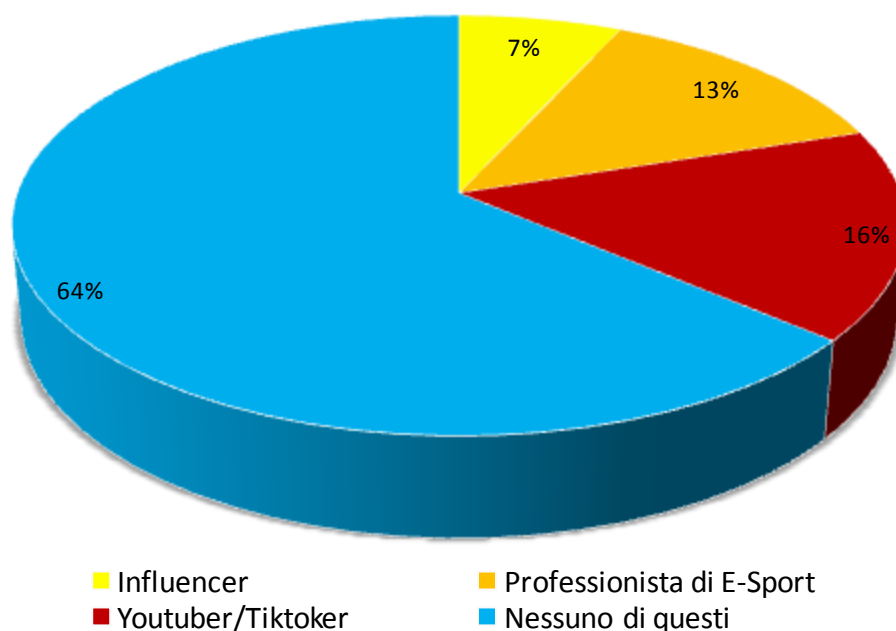
Graf. 32—Confronto tra le % di adolescenti in età 11-14 anni iscritti presso le scuole medie di I grado con sede nei comuni delle Terre D'argine tra i giudizi sull'opportunità di limitare l'uso dei videogiochi in base alle regole dei rispettivi genitori.



ITEM n. 12: “Hai mai pensato che da grande potresti fare”

Il diffuso utilizzo degli strumenti e dei contenuti elettronici tra gli adolescenti favorisce la proiezione del fruitore nelle figure presenti su tali strumenti. Infatti, oltre un terzo degli intervistati si riconosce “professionalmente” con alcune delle figure professionali che hanno modo di osservare e “seguire” .

Graf. 33—% di adolescenti iscritti presso le scuole medie di I grado con sede nei comuni delle Terre D’argine per lavoro pensato che da poter fare da grande



Appendice: Schema del questionario

