Federconsumatori_APS
Modena

Unione Comuni
Modenesi Area Nord

COMUNE
DI
MIRANDOLA
Città dal 1597

AREA NORD E MIRANDOLA: L'AZZARDO NELLA FASCIA D'ETA' 14/19

Con il Patrocinio di

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

FUORI DAI GIOCHI
PROGETTO DI CONTRASTO AL GIOCO D'AZZARDO E ALLA LUDOPATIA

società dolce

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

Federconsumatori_APS Modena

Unione Comuni Modenesi Area Nord

COMUNE DI MIRANDOLA
Città dal 1597

AREA NORD E MIRANDOLA: L'AZZARDO NELLA FASCIA D'ETA' 14/19

Coordinamento generale: Marzio Govoni — Presidente Federconsumatori Modena

A cura di: Giuseppe Sandro Dima e Pamela Bussetti

Federconsumatori

Via Mar Ionio, 23 — Modena

Tel. +39 059/260384

Fax. +39 059/260446

Con il Patrocinio di:

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

FUORI DAI GIOCHI
PROGETTO DI CONTRASTO AL GIOCO D'AZZARDO E ALLA LUDOPATIA

società dolce

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

INDICE

Presentazione: 4

Nota metodologica 8

Popolazione indagata 9

ITEM n. 1: *"Pratichi sport?"* 10

ITEM n. 2: "Pensando al tuo tempo libero con quale frequenza dedichi tempo a queste attività?: *Esco con gli amici"* 11

ITEM n. 2: "Pensando al tuo tempo libero con quale frequenza dedichi tempo a queste attività?: *Guardo video"* 12

ITEM n. 2: "Pensando al tuo tempo libero con quale frequenza dedichi tempo a queste attività?: *Ascolto musica"* 13

ITEM n. 2: "Pensando al tuo tempo libero con quale frequenza dedichi tempo a queste attività?: Chatto con gli amici" 14

ITEM n. 2: "Pensando al tuo tempo libero con quale frequenza dedichi tempo a queste attività?: Resto connesso su applicazioni online" 15

ITEM n. 2: "Pensando al tuo tempo libero con quale frequenza dedichi tempo a queste attività?: Mi dedico ai social" 16

ITEM n. 2: "Pensando al tuo tempo libero con quale frequenza dedichi tempo a queste attività?: *Gioco ai videogiochi!* 17

ITEM n. 2: "Pensando al tuo tempo libero con quale frequenza dedichi tempo a queste attività?: *Coltivo altri interessi (leggo, disegno, sport.....)"* 18

ITEM n. 3: Tempi e modalità di utilizzo dei dispositivi elettronici 19

ITEM n. 4: Esposizione al rischio del gioco d'azzardo: "*Conoscenza delle proposte commerciali per il gioco d'azzardo".* 25

ITEM n. 4: Esposizione al rischio del gioco d'azzardo: "*Opinione sull'accesso al gioco d'azzardo*". 26

ITEM n. 4: Esposizione al rischio del gioco d'azzardo opinione su alcune delle diverse tipologie che permettono di puntare soldi: *"Scommesse sportive, gratta e vinci, acquisto di criptovalute e trading on-line".* 27

ITEM n. 4: Esposizione al rischio del gioco d'azzardo opinione su alcune delle diverse tipologie che permettono di puntare soldi: *"presenza di pubblicità al gioco fisico e on-line nei posti frequentati dai giovani".* 29

ITEM n. 5: Propensione alla dipendenza del gioco d'azzardo: "*Interesse ai giochi in cui si possono vincere soldi".* 34

ITEM n. 5: Propensione alla dipendenza del gioco d'azzardo: *"esperienze di gioco".* *35*

ITEM n. 5: Propensione alla dipendenza del gioco d'azzardo: *"esperienze di gioco on line".* *39*

ITEM n. 6: Immaginario del giocatore d'azzardo *41*

ITEM n. 7: Consapevolezza dei limiti, rischi e rimedi al gioco d'azzardo *42*

AREA NORD E MIRANDOLA: L'AZZARDO NELLA FASCIA D'ETA' 14/19

Non sono rare le indagini che cercano di misurare il livello di penetrazione dell'azzardo nella popolazione più giovane, ma sono rarissime quelle che affrontano il tema a livello di territorio, che esplorano i fenomeni in un'area limitata. L'indagine voluta dagli otto Comuni dell'Area Nord e da Mirandola, all'interno di un più vasto progetto dedicato al contenimento degli effetti dell'azzardo, si occupa proprio di territorio. Grazie all'impegno dei loro insegnanti sono stati ben 626 i ragazzi e le ragazze, da 14 a 19, anni che hanno risposto ad un corposo questionario; in gran parte sono dell'Istituto Galilei di Mirandola, ma si registra una rappresentazione adeguata, nella residenza, di ragazze e ragazzi di tutti i nove Comuni che hanno promosso la ricerca. L'indagine non parla solo di azzardo; una serie di domande affrontano più in generale la condizione giovanile in un bacino di 85.000 abitanti. Dallo **sport**, dove si evidenziano dati migliori di partecipazione rispetto ai numeri nazionali, ma dove si registra un ragazzo/a su tre che non pratica alcuna attività sportiva. Un problema che va unito al fenomeno dell'abbandono degli sport di squadra con il progredire dell'età, e alla scarsa diffusione degli sport di squadra femminili. Dati che invece diventano peggiori di quelli nazionali se parliamo di **socialità** e di solitudini. Il 15% delle ragazze ha dichiarato di non uscire mai, o raramente, con gli amici, mentre solo il 35% lo fa in modo frequente. Ragazze che invece chattano con amici e amiche in modo più frequente dei ragazzi. Le risposte confermano che la **musica e video** occupano uno spazio rilevante nel tempo libero dagli studi, con un consumo prettamente individuale, in qualche modo collegato ai problemi di socialità. Il 100% dei rispondenti nella fascia 15-19 possiede uno **smartphone** collegato alla rete; a livello nazionale i dati di utilizzo, rispetto al periodo Covid, sono più ridotti, ma restano forti. Più in generale il 66% di ragazzi e ragazze dice di utilizzare intensamente i dispositivi elettronici, ma di essere in grado di distinguere i momenti nei quali non possono essere utilizzati. Preoccupa quell'8%, senza distinzione di genere, che riconosce l'utilizzo compulsivo e la propria **dipendenza** dallo smartphone. Una parte importante di loro, comunque una minoranza, sa di avere un problema e chiede aiuto. Significativo il dato di chi ritiene non ci sia alcun rischio nell'eccessivo utilizzo dei dispositivi elettronici; numeri elevati attorno ai 15 anni, che sostanzialmente si azzerano a 18 anni e oltre. Un terzo dei rispondenti dichiara di non essere interessato ai **social**, mentre i **videogiochi** sono marcatamente un fatto maschile, con una frequenza in calo con il progredire dell'età.

Una divaricazione, quella di genere, che troviamo anche nelle risposte che riguardano **l'azzardo**. Quale opinione generale hanno ragazzi e ragazze sull'azzardo? Buona notizia, la maggioranza di loro è consapevole di rischi e pericoli, e determinante in questo è stato il lavoro della Scuola e dei genitori. Ma i numeri problematici sono tanti, e nettamente maggiori trai maschi. Il 58% delle ragazze ritiene che l'azzardo dovrebbe essere vietato o rigorosamente limitato, più di ora; un dato che trai maschi scende al 38%. A favore dello status quo il 35% delle ragazze ed il 40% dei maschi. Nettissimo il divario tra chi si esprime a favore della totale libertà, alla soppressione di ogni regola, con il 7% delle ragazze ed il 21% dei ragazzi. Una differenza che si ripropone, in modo ancor più marcato, nelle risposte relative ai rischi di uno dei giochi preferiti dai ragazzi, le **scommesse sportive**. Segnale positivo è quello che i maggiorenni sono più consapevoli dei rischi, ma allo stesso tempo è significativa la percentuale di chi ritiene che si possano vincere somme rilevanti grazie alle giuste informazioni. Il **Gratta&Vinci** risulta invece nettamente l'azzardo preferito dalle ragazze, che al 40% si esprimono in modo favorevole o tollerante.

Abbiamo sondato le valutazioni attorno a due fenomeni in vistosa crescita, che in alcune forme hanno punti di contatto con l'azzardo: **l'acquisto di criptovalute** e il **trading on-line**. Le risposte segnalano che una martellante campagna di informazione mezzo social ha sfondato, con la crescita vertiginosa degli influencer finanziari, i "finfluencer" che su TikTok, Instagram e YouTube propongono ai ragazzi rapidi percorsi di arricchimento. Un fenomeno che riguarda in particolare i maschi, che al 65% ritengono che si tratti di un investimento come un altro, e che qualora si sia preparati si possano ricavare grosse somme. Al contrario alcune ricerche hanno dimostrato che il 72% degli investitori online, che si affidano a broker, perdono denaro; un dato che sale al 90% per i trader online dilettanti. L'aggiramento del **divieto di pubblicità** dell'azzardo è ben registrato da quell'80% di intervistati che ha ricevuto messaggi che invitavano all'azzardo, nella navigazione in rete, in gran parte minori. Nell'indagine esce confermata la cattiva percezione della **possibilità di vincere** nei diversi giochi d'azzardo; un terzo degli intervistati sostiene di essere a conoscenza di amici e parenti che hanno vinto e riscosso cifre importanti al gioco. Non sono bugie, anche se la possibilità di vincite significative è rarissima (la probabilità di vincere al Superenalotto è pari ad 1 su 622 milioni); segnalano però che in questo settore si parla troppo delle vincite, e mai delle perdite, infinitamente più frequenti. Nel nostro largo campione il 43% dei ragazzi, il doppio del dato delle ragazze, dichiara di essere attratto dai giochi d'azzardo, con diversa intensità. Ma preoccupa anche un dato all'apparenza positivo: il 39% di chi dichiara di non avere interesse all'azzardo lo fa per le basse probabilità di vincita. Un tema vero, ma che se considerato centrale potrebbe essere messo in discussione da una efficace campagna pubblicitaria, o da una ben comunicata singola grande vincita. Bene invece la percentuale elevata di ragazzi e ragazze che a scuola e dai genitori hanno ricevuto avvertenze al gioco.

IL GIOCO ILLEGALE. Tra i maschi una percentuale che oscilla tra il 12% dei quindicenni ed il 18% dei diciassettenni dichiara di aver puntato illegalmente su scommesse sportive riservate ai maggiorenni. Tra questi ultimi si sale al 26%. Oltre il 50% di ragazzi e ragazze, senza differenze d'età, ha acquistato Gratta&Vinci nelle tabaccherie, nei bar e nelle edicole dei nove Comuni della Bassa modenese. Non sempre in forma diretta, ma a volte tramite amici e parenti maggiorenni, a volte tramite genitori e nonni, cosa che dimostra con chiarezza che non può funzionare un approccio ai problemi dell'azzardo che coinvolge i soli ragazzi. Segnale d'allarme anche per i numeri relativi alle slot, con il 20% dei maschi (senza dimenticare il 9% delle ragazze) che riferisce di avere spinto i tasti delle slot "qualche volta"; un numero al quale si aggiunge quel 5% (tutto maschile) che dichiara una maggiore frequenza. Sono in questo caso i locali "misti" i più pericolosi, in particolare i bar, dove abusivamente si lasciano giocare i minori. Infine, nel capitolo illegalità, si segnala la crescita di interesse per le Sale Bingo, che si stanno trasformando in luoghi di ritrovo "normali", anche grazie alle 21/22 ore di apertura giornaliera, all'offerta di ristorazione e altro ancora. Oltre il 15% del nostro campione, in parte minori, frequenta le sale Bingo, con diversa frequenza. Un dato sorprendente, visto che le sale Bingo sono assenti nel territorio. Sono due i poli di attrazione per la Bassa: le sale Bingo di Reggiolo e, in misura maggiore, di Carpi, città che per la sua rete ipertrofica è anche la prima meta per il "turismo" da azzardo degli abitanti dei nove Comuni. Il 92% del nostro campione dichiara di sapere perfettamente che l'azzardo è vietato ai minori di anni 18.

Il gioco online. Come in altre nostre indagini, all'apparenza, il gioco online non ha tra i nativi digitali il peso che solitamente viene accreditato. Al netto di possibili reticenze nelle risposte, in questo distretto non sembra avere il peso dell'azzardo fisico, pur segnalando forti crescite col progredire dell'età. Il 23% degli intervistati (ma trai maschi si sale al 31%) ha visitato siti di scommesse o scaricato app che consentono le puntate online. Il 7% dei maschi, soprattutto maggiorenni, ha aperto dei conti gioco, mentre un ulteriore 4% lo farà non appena possibile. Pochi, ma assolutamente da non sottovalutare, i casi di minori che dichiarano di aver abusato di altrui identità per avere a disposizione un conto gioco. Metà dei possessori di un conto gioco dichiarano di spendere, cioè di perdere, oltre 10 euro settimanali.

Le motivazioni al gioco. Per il nostro campione di ragazzi e ragazze sono due i motivi principali che spingono all'azzardo: il desiderio di divertirsi e la ricerca di risorse economiche. Abbiamo già visto la larga sopravvalutazione delle possibilità di vincere; ma va segnalata anche una importante minoranza del 18%, che ritiene che l'azzardo non provochi dipendenza, mentre quasi un quarto non sa dell'esistenza di centri d'aiuto per persone con disturbi da gioco d'azzardo.

Conclusioni. In un'area del territorio modenese dove non sono vistosi i numeri dell'azzardo, fisico e online, e dove meno che in altri distretti pesa l'abnorme crescita degli ultimi anni, riscontriamo trai ragazzi e le ragazze problemi non diversi, ad esempio, da quelli dei coetanei delle Terre d'Argine, un territorio più complicato, oggetto di una indagine nel 2024. Nessuno in Italia vuole criminalizzare l'azzardo, o vietarlo; ma non si possono ignorare i problemi, sanitari e sociali, che sono collegati alla sua diffusione e pervasività. Sul fronte dei giovani in questo territorio registriamo una buona condizione generale; in particolare le ragazze sembrano avere tutti gli strumenti per un giudizio serio sul problema, pur con alcune contraddizioni, come l'eccessiva attrazione verso Gratta & Vinci e Bingo.

Ma c'è un'area critica, che si aggira attorno al 15%, fatta prevalentemente da ragazzi che sono attratti dai giochi d'azzardo, fisici in particolare, e che aggirano i divieti, con la complicità di cattivi maestri: esercenti, amici e parenti. Fondamentale è quindi alzare l'attenzione, fare cultura; fondamentale parlarne a scuola ed in famiglia, senza toni apocalittici, contrastando le false informazioni, raccontando i disastri personali e familiari portati dall'azzardo. Spiegando che per una vincita importante ci sono migliaia di persone che perdono denaro e dignità, che si indebitano, che vendono i propri ori, che finiscono nella spirale dell'usura. Non sono storie lontane da noi, e a volte hanno esiti drammatici.

Succede anche a Camposanto, Cavezzo, Concordia sulla Secchia, Finale Emilia, Medolla, Mirandola, San Felice sul Panaro, San Possidonio e San Prospero.

Marzio Govoni

Presidente Federconsumatori Modena APS

Nota metodologica

L'analisi statistica è stata condotta sulla base dei dati forniti dagli studenti e dalle studentesse delle scuole medie di II grado frequentanti i plessi localizzati sui territori dell'Unione dei Comuni dell'Area Nord della provincia di Modena (Camposanto, Cavezzo, Concordia sulla Secchia, Finale Emilia, Medolla, San Felice sul Panaro, San Possidonio e San Prospero) e nel comune di Mirandola di seguito indicato con territorio dell'Area Nord e Mirandola, un bacino di oltre 85.000 abitanti, di cui il 4.373 in età di scuola media superiore.

I dati sono stati rilevati utilizzando un google form nel periodo novembre-dicembre 2024.

Preziosa è stata la collaborazione fornita dai Dirigenti Scolastici, in particolare dal Dirigente Scolastcio dell'IIS "G. Galilei di Mirandola, e 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 e riservatezza dei partecipanti.

I dati sono stati analizzati e sono riportati sul presente report nelle due dimensioni di analisi: genere (maschi/femmine) ed età.

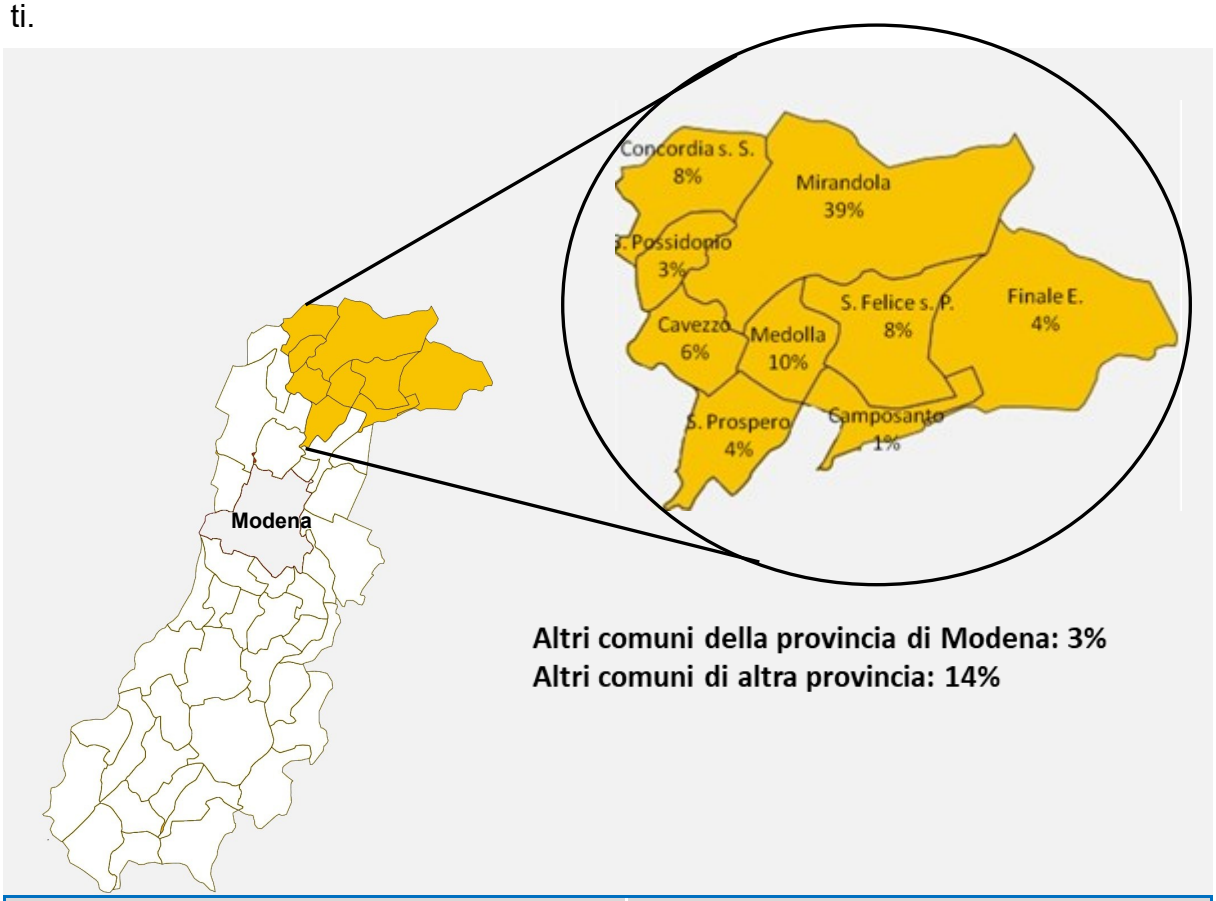
In alcuni e limitati casi si riportano confronti con i rispettivi dati di fonte ISTAT rilevati a livello nazionale. In tali confronti le fasce di età non sono esattamente coincidenti con quelle da noi rilevati, tuttavia si conviene di ritenerle similari.

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

L'indagine è stata proposta alle scuole medie superiori con sede nei comuni dell'Area nord di Modena e Mirandola. Hanno aderito all'iniziativa l'Istituto di Istruzione Superiore "G. Galilei" di Mirandola che ha visto partecipare il 44% della popolazione iscritta, ed in modo marginale l'Istituto "M. Morandi" di Finale Emilia con il 2,4% degli iscritti. Nel complesso hanno aderito alla rilevazione 626 studenti pari al 15% della popolazione scolastica delle scuole medie superiori con sede in uno dei comuni dell'Area Nord e di Mirandola ed al 14,3% dei giovani residenti nei comuni dell'area considerata in età 14-18 anni.

Fig. 1—Comuni della dell'Area Nord di Modena e Mirandola e dettaglio % delle risposte al questionario per comune di residenza e scuola frequentata dagli intervistati.



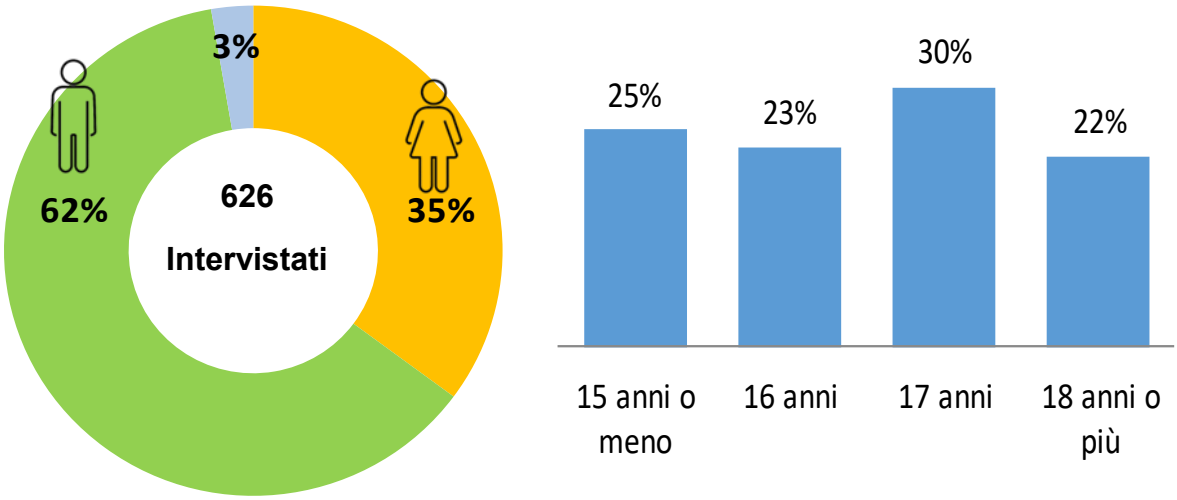
Scuola frequentata	Numero intervistati	
	Val. ass	Val. %
"G. Galilei" - Mirandola	604	96%
"M. Morandi" - Finale Emilia	22	4%
"I. Calvi" - Finale Emilia	0	0%
"G. Luosi" - Mirandola	0	0%
Totale Intervistati	626	100%

Tra gli intervistati prevale la componente maschile con il 62%, la componente femminile rappresenta il 35% degli studenti che hanno compilato il questionario.

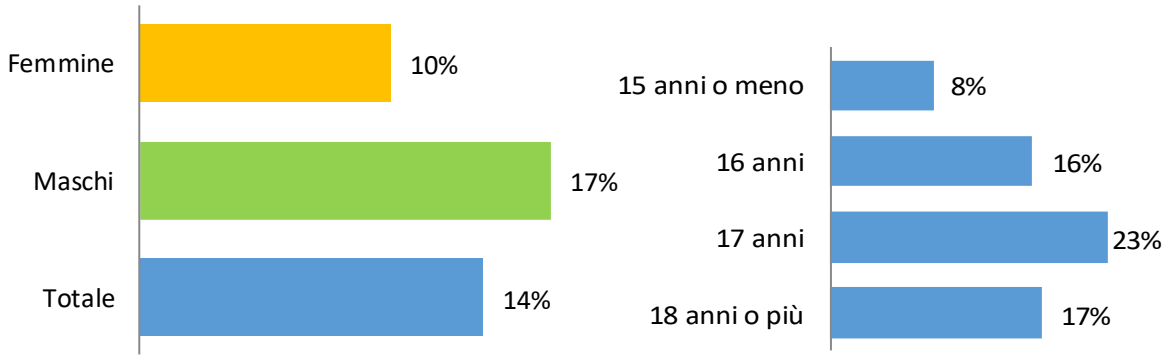
Il 3% ha preferito non dichiarare il genere di appartenenza. Rispetto alle fasce di età, il campione è pressocchè ripartito tra i diversi anni di età presi in considerazione, con una maggior rappresentazione della classe di età 17-anni.

La copertura campionaria complessiva rispetto alla popolazione residente in età 15-20 anni, è pari al 14,3%. Fatta eccezione per la classe di età 15 anni o meno, la copertura campionaria rispetto alla popolazione residente è superiore al 16%.

Graf. 1 — Composizione del campione intervistato. % di alunni intervistati suddivisi per sesso ed età.



Graf. 2 — Copertura del campione intervistato rispetto alla popolazione residente al 01/01/2024 nei comuni dell'Area nord e Mirandola, suddivisi per sesso ed età.



ITEM n. 1: *"Pratichi sport?"*

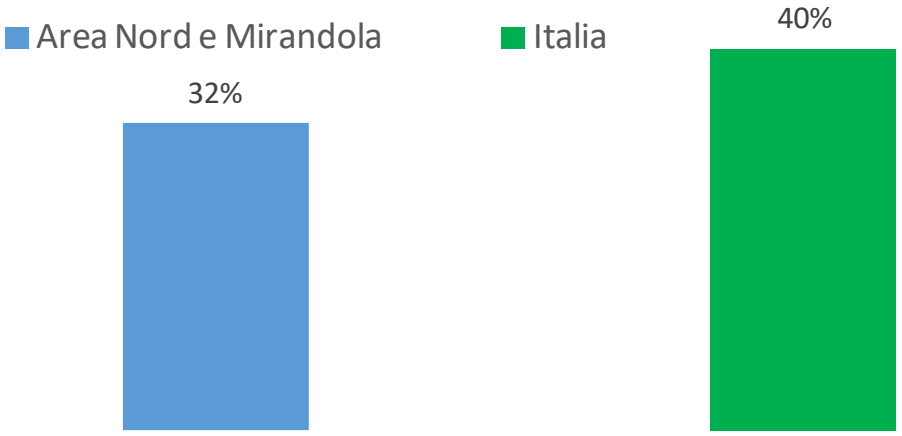
I ragazzi che praticano sport sono circa il 68% del totale intervistati. Tra la componente femminile emerge una netta preferenza per gli sport individuali (danza, karate, judo, altro) agli sport di squadra (calcio, basket, pallavolo o altro), mentre tra i maschi prevalgono, sia pure per una quota più contenuta, gli sport di squadra. Analizzando il dato per fascia di età si assiste al fenomeno dell'abbandono della pratica sportiva: la quota di chi non pratica alcuna attività sale progressivamente dal 27% registrata in età 15 anni o meno, al 36% tra i giovani di 18 anni ed oltre. Nel dettaglio gli sport individuali registrano una sorta di fidelizzazione di praticanti, mentre gli sport di squadra perdono progressivamente di quota.

Rispetto al valor medio nazionale, tra i giovani intervistati si registra una minor quota percentuale delle persone che non praticano alcuno sport.

Tab. 1— Pratica sportiva. % di ragazzi iscritti presso le scuole medie di II grado con sede nei comuni dell'Area nord e Mirandola, per anno di età, suddivisi per sesso e tipologia di sport praticato.

Tipologia di sport	Classi di età				Sesso		TOTALE
	15 anni o meno	16 anni	17 anni	18 e + anni	Femmine	Maschi	
Sport individuale (Danza, Karate, Judo, altro)	36%	36%	35%	39%	45%	32%	36%
Sport di squadra (Calcio, baket, pallavolo, altro)	37%	36%	28%	25%	19%	39%	32%
Nessuna pratica sportiva	27%	28%	37%	36%	36%	29%	32%
Totale	**100%**	**100%**	**100%**	**100%**	**100%**	**100%**	**100%**

Graf. 3—% di ragazzi che non praticano alcuna attività sportiva. Confronto tra i dati rilevati tra i ragazzi iscritti presso le scuole medie di II grado con sede nei comuni dell'Area Nord eMirandola ed i dati ISTAT riferiti al contesto Italia - Aspetti della vita quotidiana anno 2023.

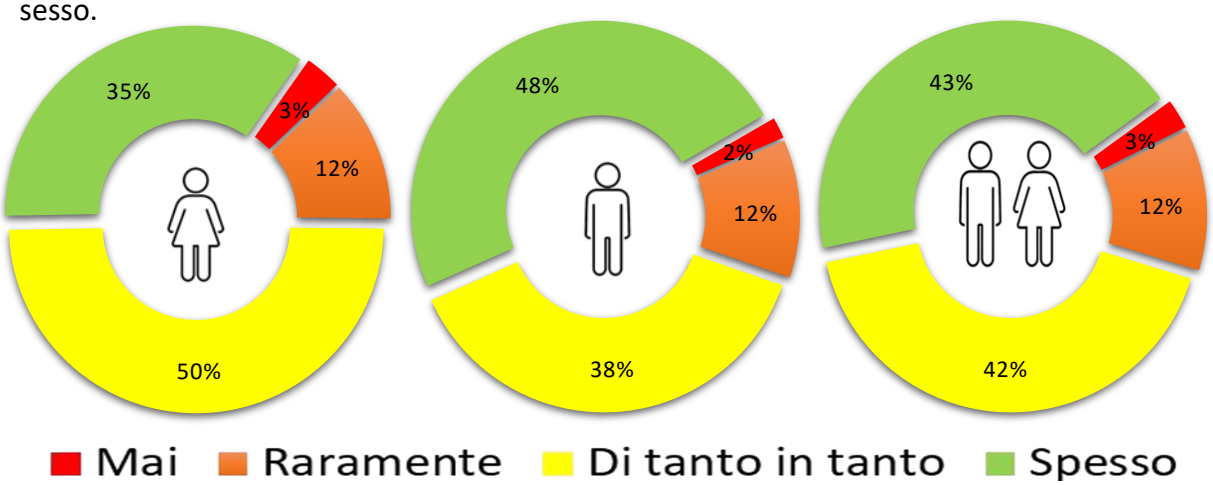


ITEM n. 2: "Pensando al tuo tempo libero con quale frequenza dedichi tempo a queste attività?: *Esco con gli amici"*

Il 15% degli intervistati dichiara di non uscire con gli amici o di farlo raramente, il corrispondente dato nazionale è pari al 10% (Fonte: ISTAT riferiti al contesto Italia - Aspetti della vita quotidiana anno 2023). Le quote percentuali dei giovani di sesso femminile e maschile che tendono ad uscire poco o per niente con gli amici sono pressoché simili.

I ragazzi dichiarano una maggior frequenza delle uscite rispetto alle ragazze, infatti i giovani che escono "spesso" con gli amici sono poco meno della metà degli intervistati, il 48%. Mentre la corrispondente quota di ragazze si ferma al 35%.

Graf. 4—Uscite con gli amici. % di ragazzi iscritti presso le scuole medie di II grado con sede nei comuni dell'Area Nord e Mirandola per frequenza delle uscite con gli amici suddivisi per sesso.



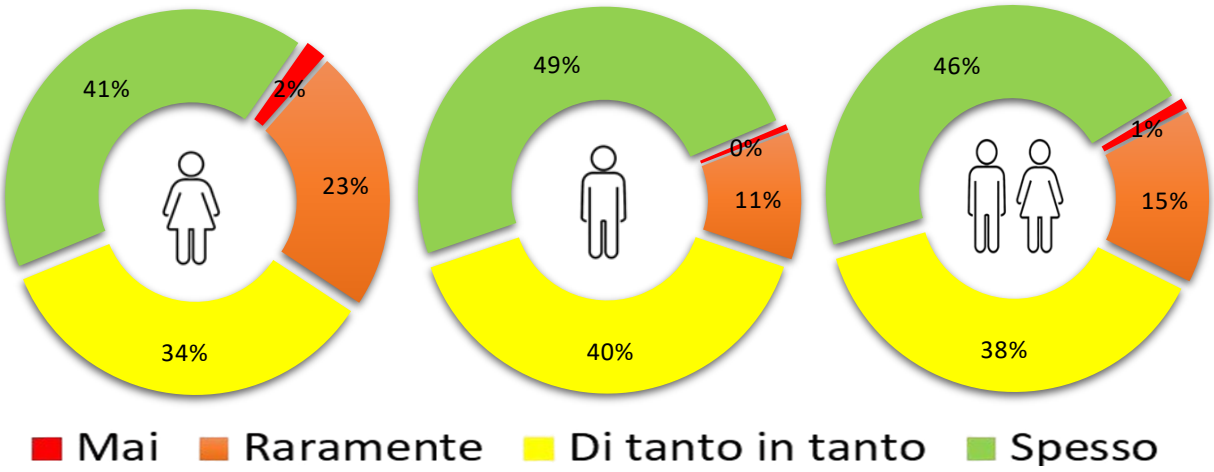
Tab. 2—Uscite con gli amici. % di ragazzi iscritti presso le scuole medie di II grado con sede nei comuni dell'Area Nord e Mirandola per frequenza delle uscite con gli amici suddivisi per età.

Frequenze delle ''uscite con gli amici''	Età				Totale
	15 anni o meno	16	17	18 anni o più	
Mai	2%	3%	3%	1%	3%
Raramente	18%	9%	9%	13%	12%
Di tanto in tanto	43%	40%	43%	42%	42%
Spesso	37%	48%	45%	44%	43%
Totale	**100%**	**100%**	**100%**	**100%**	**100%**

ITEM n. 2: "Pensando al tuo tempo libero con quale frequenza dedichi tempo a queste attività?: *Guardo video"*

Il 49% dei ragazzi ed il 41% delle ragazze dichiarano di guardare "spesso" dei video. Tra le ragazze si registra una quota proporzionalmente maggiore, rispetto a quanto registrato per i giovani di sesso maschile, che dichiara di non usufruire della visione di video o di farlo raramente: il 25% delle femmine contro l'11% dei maschi. Non si registrano peculiarità di tale abitudine correlata all'età degli intervistati.

Graf. 5 —Visione di video. % di ragazzi iscritti presso le scuole medie di II grado con sede nei comuni dell'Area Nord e Mirandola per frequenza delle visione di video suddivisi per sesso.



Tab. 3—Visione di video. % di ragazzi iscritti presso le scuole medie di II grado con sede nei comuni dell'Area Nord e Mirandola per frequenza delle visione di video suddivisi per età.

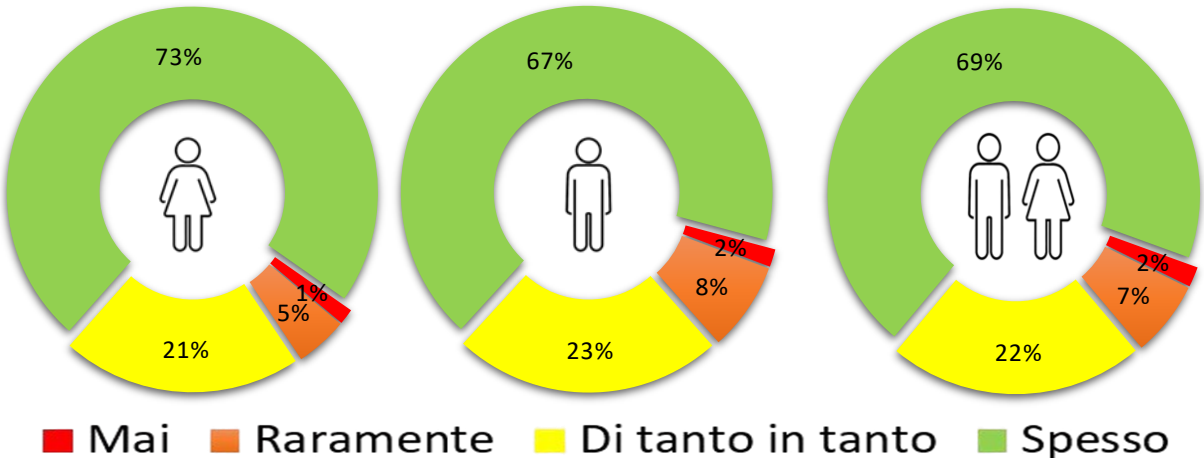
Frequenze delle "visioni di video''	Età				Totale
	15 anni o meno	16	17	18 anni o più	
Mai	1%	1%	1%	0%	1%
Raramente	16%	18%	12%	15%	15%
Di tanto in tanto	36%	36%	37%	44%	38%
Spesso	47%	45%	50%	41%	46%
Totale	**100%**	**100%**	**100%**	**100%**	**100%**

ITEM n. 2: "Pensando al tuo tempo libero con quale frequenza dedichi tempo a queste attività?: *ascolto musica* "

Il 69% degli intervistati dichiara di trascorre il tempo libero ascoltando "spesso" musica. Le quota di ragazze che ascoltano "spesso" musica è pari al 79%, proporzionalmente maggiore rispetto alla componente maschile: 67%.

Il 10% dei ragazzi ed il 6% della componente maschile, dichiara di non ascoltare musica o di farlo raramente. Tale quota si riduce progressivamente con il trascorrere dell'età.

Graf. 6 —Ascolto musica. % di ragazzi iscritti presso le scuole medie di II grado con sede nei comuni dell'Area Nord e Mirandola per frequenza dell'ascolto musica suddivisi per sesso.



Tab. 4—Ascolto musica. % di ragazzi iscritti presso le scuole medie di II grado con sede nei comuni dell'Area Nord e Mirandola per frequenza dell'ascolto musica suddivisi per età.

Frequenze dello "ascolto musica"	Età				Totale
	15 anni o meno	16	17	18 anni o più	
Mai	3%	0%	2%	2%	2%
Raramente	13%	5%	3%	6%	7%
Di tanto in tanto	22%	20%	25%	21%	22%
Spesso	62%	75%	70%	71%	69%
Totale	100%	100%	100%	100%	**100%**

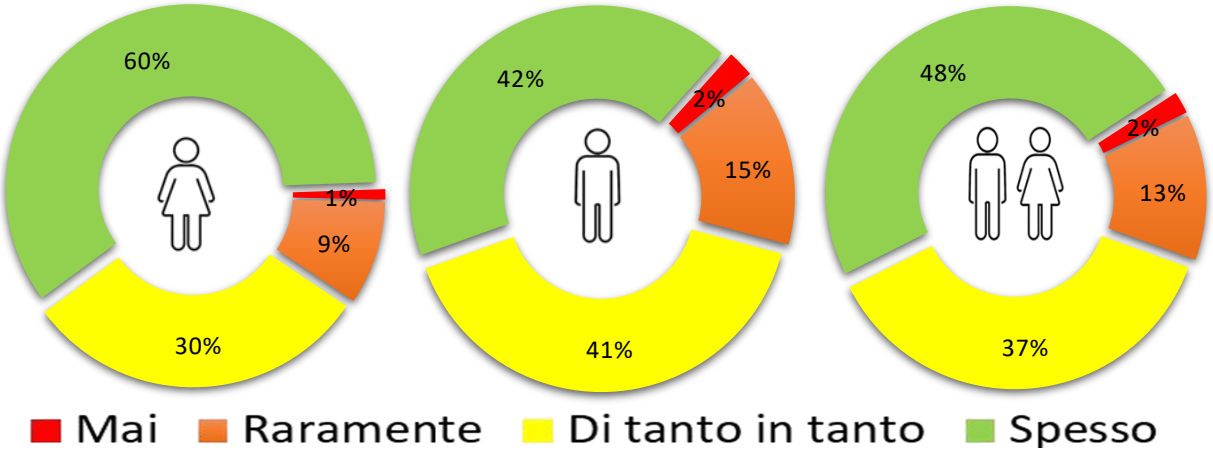
ITEM n. 2: "Pensando al tuo tempo libero con quale frequenza dedichi tempo a queste attività?: *chatto con gli amici"*

Meno della metà degli studenti intervistati dichiara di utilizzare chat in modo frequente con gli amici. Il 15% ne fa un uso sporadico.

E' la componente femminile ad evidenziare un utilizzo più frequente delle chat con gli amici, 60%. Infatti, tale quota tra i ragazzi si riduce al 42%.

Nel complesso l'utilizzo delle chat, appare meno frequente tra i ragazzi più grandi.

Graf. 7 —Chatto con gli amici. % di ragazzi iscritti presso le scuole medie di II grado con sede nei comuni dell'Area Nord e Mirandola per frequenza del chatto con gli amici suddivisi per sesso.



Tab. 5—Chatto con gli amici. % di ragazzi iscritti presso le scuole medie di II grado con sede nei comuni dell'Area Nord e Mirandola per frequenza del chatto con gli amici suddivisi per età.

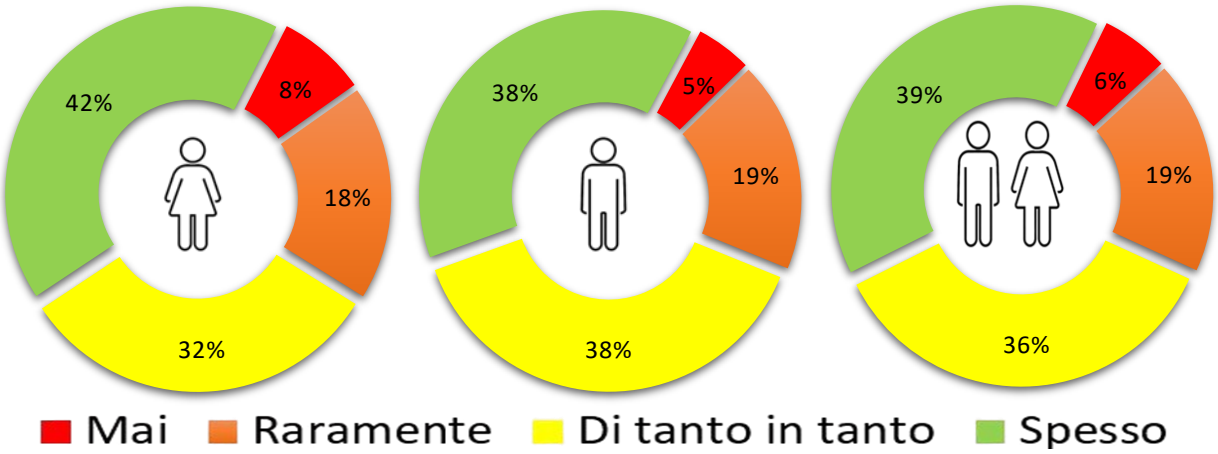
Frequenze del "chatto con gli amici''	Età				Totale
	15 anni o meno	16	17	18 anni o più	
Mai	1%	2%	3%	1%	2%
Raramente	11%	14%	10%	17%	13%
Di tanto in tanto	37%	35%	39%	37%	37%
Spesso	51%	49%	48%	45%	48%
Totale	**100%**	**100%**	**100%**	**100%**	**100%**

ITEM n. 2: "Pensando al tuo tempo libero con quale frequenza dedichi tempo a queste attività?: *resto connesso su applicazioni on-line* "

Un quarto dei ragazzi non dedica mai o lo fa raramente del tempo libero su applicazioni che richiedono la connessione e l'interazione on-line.

Nel complesso tale abitudine è più diffusa tra le ragazzi rispetto ai ragazzi. La maggior quota proporzionale di persone che dichiara di passare "spesso" del tempo libero restando connesso su applicazioni on-line si registra tra la componente femminile ed i ragazzi in età 18 anni o più.

Graf. 8 —Resto connesso su applicazioni on-line. % di ragazzi iscritti presso le scuole medie di II grado con sede nei comuni dell'Area Nord e Mirandola per frequenza del restare connesso su applicazioni on-line suddivisi per sesso.



Tab. 6—Resto connesso su applicazioni on-line. % di ragazzi iscritti presso le scuole medie di II grado con sede nei comuni dell'Area Nord e Mirandola per frequenza del restare connesso su applicazioni on-line suddivisi per età.

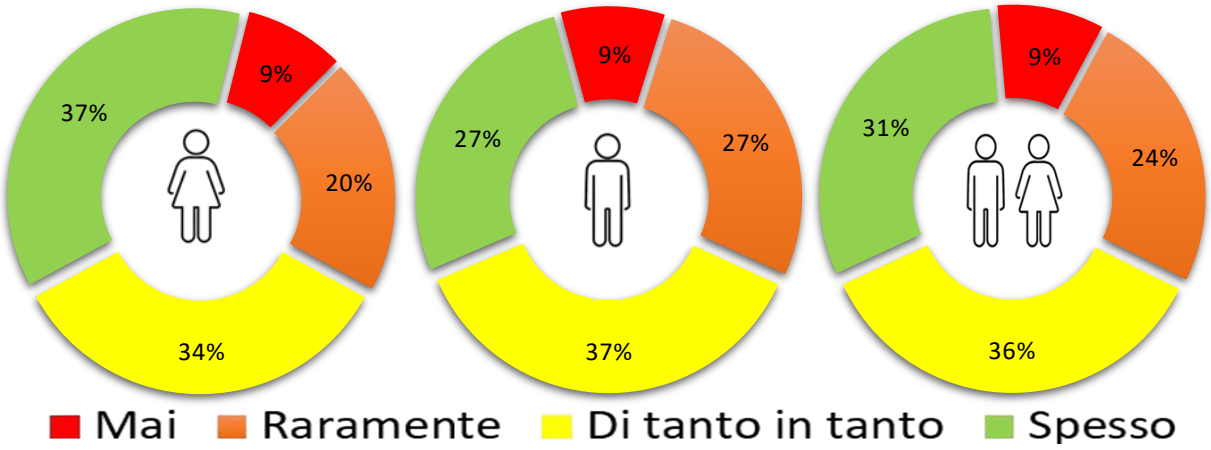
Frequenze del "restare connesso su applicazioni on-line"	Età				Totale
	15 anni o meno	16	17	18 anni o più	
Mai	7%	8%	4%	6%	6%
Raramente	20%	24%	15%	18%	19%
Di tanto in tanto	36%	32%	37%	37%	36%
Spesso	37%	36%	44%	39%	39%
Totale	**100%**	**100%**	**100%**	**100%**	**100%**

ITEM n. 2: "Pensando al tuo tempo libero con quale frequenza dedichi tempo a queste attività?: *mi dedico ai social* "

Poco meno di un terzo degli intervistati ha rivelato di non utilizzare mai i social o di farlo con una frequenza ritenuta rara. La componente femminile li consulta in modo più frequente rispetto ai compagni di sesso maschile.

I ragazzi più giovani, in età 15 anni o meno, sono i maggior fruitori di social in rapporto alla componente di popolazione indagata.

Graf. 9 —Mi dedico ai social. % di ragazzi iscritti presso le scuole medie di II grado con sede nei comuni dell'Area Nord e Mirandola per frequenza del mi dedico ai social suddivisi per sesso.



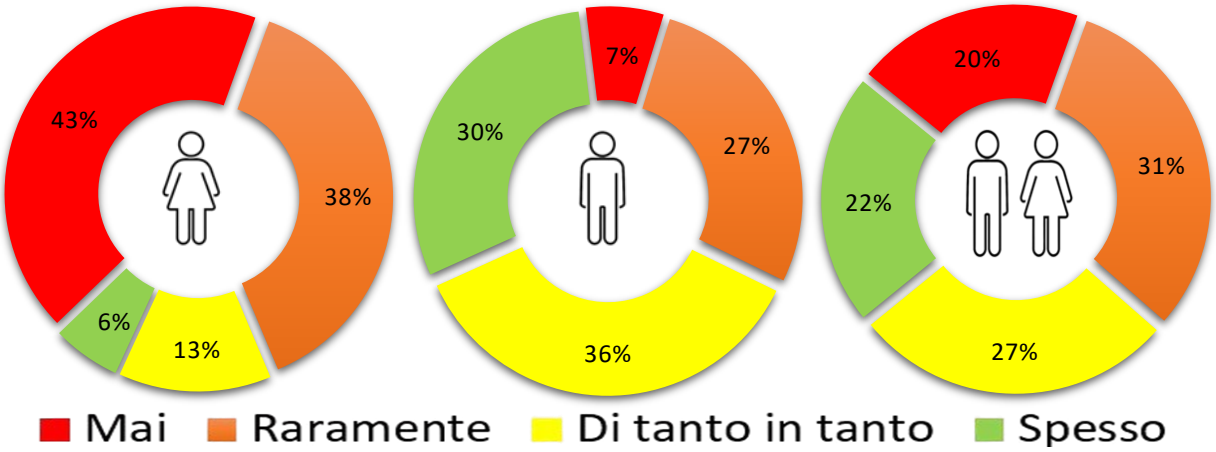
Tab. 7—Mi dedico ai social. % di ragazzi iscritti presso le scuole medie di II grado con sede nei comuni dell'Area Nord e Mirandola per frequenza del mi dedico ai social suddivisi per età.

Frequenze del "mi dedico ai social'	Età				Totale
	15 anni o meno	16	17	18 anni o più	
Mai	9%	12%	6%	11%	9%
Raramente	22%	26%	26%	24%	24%
Di tanto in tanto	30%	35%	39%	38%	36%
Spesso	39%	27%	29%	27%	31%
Totale	**100%**	**100%**	**100%**	**100%**	**100%**

ITEM n. 2: "Pensando al tuo tempo libero con quale frequenza dedichi tempo a queste attività?: gioco ai videogiochi "

Trascorrere il tempo libero giocando ai videogiochi appare, perlopiù, una prerogativa che riguarda i giovani di sesso maschile. Infatti, a fronte di un 66% dei ragazzi che dichiara di giocare spesso o di tanto in tanto ai videogiochi, la corrispondente quota di ragazze si riduce al 19%. Nel complesso poco meno del 60% dichiara di trascorrere il tempo libero giocando ai videogiochi.
Analizzando i dati per fascia di età , l'abitudine di utilizzare i videogiochi decresce al crescere dell'età, infatti si passa da una quota del 53% tra i quindicenni ad una quota del 45% tra le persone di 18 anni o più.

Graf. 10 —Gioco ai video giochi. % di ragazzi iscritti presso le scuole medie di II grado con sede nei comuni dell'Area Nord e Mirandola per frequenza del gioco ai videogiochi suddivisi per sesso.



Tab. 8—Gioco ai videogiochi. % di ragazzi iscritti presso le scuole medie di II grado con sede nei comuni dell'Area Nord e Mirandola per frequenza del gioco ai videogiochi suddivisi per età.

Frequenze del "gioco ai videogiochi"	Età				Totale
	15 anni o meno	16	17	18 anni o più	
Mai	19%	17%	21%	23%	20%
Raramente	28%	34%	30%	32%	31%
Di tanto in tanto	26%	31%	28%	25%	27%
Spesso	27%	18%	21%	20%	22%
Totale	**100%**	**100%**	**100%**	**100%**	**100%**

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

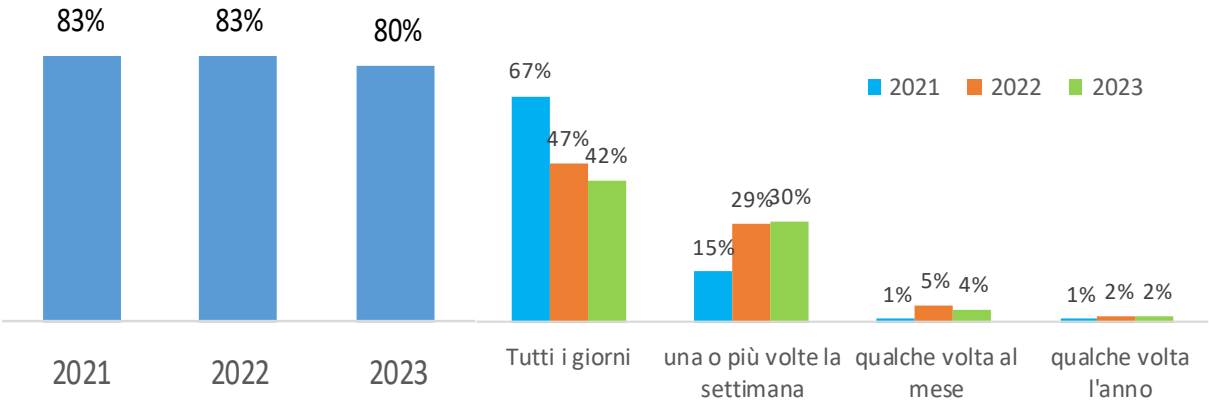
Chiedendo ai ragazzi di esprimersi liberamente in qual altri modi trascorrono il tempo la parola più ricorrente è stata "Musica" in tutte le sue forme: cantata, suonata e ascoltata.

MUSICA
SPORT
FAMIGLIA
LEGGO
FACCIO
GIOCO
ESCO
STO
MIA
AMICI
CALCIO
PALESTRA
STUDIO
LA
MOTO
IL
GUARDO
DI
LAVORO
RAGAZZO
DISEGNO
FACENDO
DORMO
FILM
BICI
MIO
CASA
CUCINO
PARTITE
CUCINARE
MIEI
CI
DAI
RAGAZZA
SOCIAL
SCOUT
NIENTE
ANDANDO
ALTRO
AIUTO
BALLO
CREO
SORELLA
GENITORI
CURA
DISCOTECA
CANE
COME
PIACE
CERCO
SCACCHI
SU
CHE
POI
NOTTE
SOLDI
AMICHE
TELEFONO
VESPA
SERIE
GIOCARE
NONNI
VIDEO
MIE
PENSO
GLI
FARE
HOBBY
CAVALLO
MOROSA
PULISCO
SUONO
GUARDARE
PER
FILL
ZIA
DORMIRE
MANGIO
TANTO
PROGETTO
PRENDENDOMI
ASCOLTO
BICICLETTA
GENERALE
CAMPAGNA
IMPEGNATA
VOLONTARIATO
MINECRAFT
DEI
COL
DEDICO
CAPI
DOLCI
AI
ALLA
ALLENO
CARTE
AL
DORMENDO
GARE
CANTO
TV
TOILET
SKINCARE
WORKOUT
STACCARSI
DANZA
PINO
PRATICO
MIERTE
SISTEMO
STUDIARE
GIRO
POLITICA
OCTUBERARE
ATTIVIT
BUSINESS
COMPITI
SERA
PONG
MASCHERE
RACING
ELETTRICI
SETTIMANA
USCIRE
SIM
VEICOLI
DURANTE
STESSA
E-SPORTS
VIDEOGIOCHI
PROGRAMMIVO
GATTO
LEGNO
CALL
MIX
VADO
MI
FAM
USO
CAMERA
TENNIS
TATUAGGI
FOTO
BASKET
GIOCANDO
RIPOSO
MODELLINI
ARRIGLIAMENTO
MANIFESTIRSI
POESIE
SESSO
SCUOLA
ARMADI
IMPARO
OLTRE
GENERALE
FILOSOFIA
FUMANDO
MANGIANDO
GIANDOMENICO
LAVORI
GUARDANDO
TEMERMI
LE
DEI
FARSI
CUCINARE
MORSA
PRATELLO
ALLA
PROGETTI
DEDICO
COL
BASKET
GIOCANDO
ACTUALIT
ESTUDIARE
MINECRAFT
MUSICALI
PRATICA
OCTUBERARE
GIRO
SISTEMO
MIERTE
STACCARSI
DANZA
OPPURE
PINO
PRATICO
TOILET
SKINCARE
CANTO
TV
LIBRI
FARE
HOBBY
WORKOUT
CAMPAGNA
IMPEGNATA
VOLONTARIATO
PULISCO
AI
CAPI
DOLCI
ACTUALIT
ESTUDIARE
MIERTE
SORELLA
POLITICA
OCTUBERARE
GIRO
CAVALLO
SISTEMO
GENITORI
CURA
DISCOTECA
GIOCANDO
BASKET
GUARDARE
ZIA
CASA
SUONO
RIPOSO
FILL
PER
SCOUT
SOCIAL
RAGAZZA
COME
CANE
FAM
USO
CAMERA
PIACE
CERCO
MI
VADO
MIX
STESSA
E-SPORTS
VEICOLI
DURANTE
VESPA
TELEFONO
USCIRE
SIM
DORMIRE
MANGIO
TANTO
ELETTRICI
SETTIMANA
SERA
PONG
MASCHERE
RACING
SOLDI
AMICHE
TEMERMI
LE
DEI
FARSI
CUCINARE
MIEI
CI
DAI
FOTO
TATUAGGI
NOTTE
SKIRDI
CALL
LEGNO
MOROSA
PRATELLO
ALLA
PROGETTI
DEDICO
COL
BASKET
GIOCANDO
RIPOSO
GUARDARE
ZIA
CASA
SUON

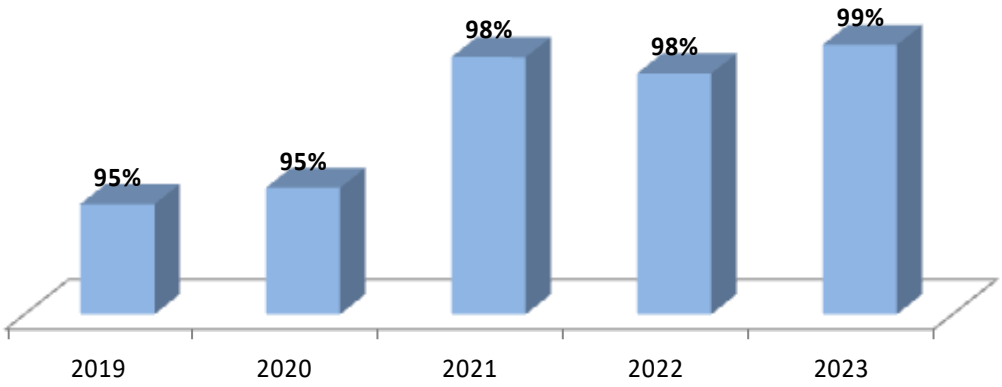
ITEM n. 3: Tempi e modalità di utilizzo dei dispositivi elettronici

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 i 15 e 17 anni utilizza internet ed oltre il 90% con frequenza quotidiana. Nell'anno 2023 i computer sono stati utilizzati dall'80% dei ragazzi.

Graf. 12—% di italiani di età 15-17 che utilizzano un PC e frequenza di utilizzo. Fonte ISTAT - Aspetti della vita quotidiana anni 2021-2022-2023.



Graf. 13—% di italiani di età 15-17 che utilizzano internet. Fonte ISTAT - Aspetti della vita quotidiana periodo 2019-2023.

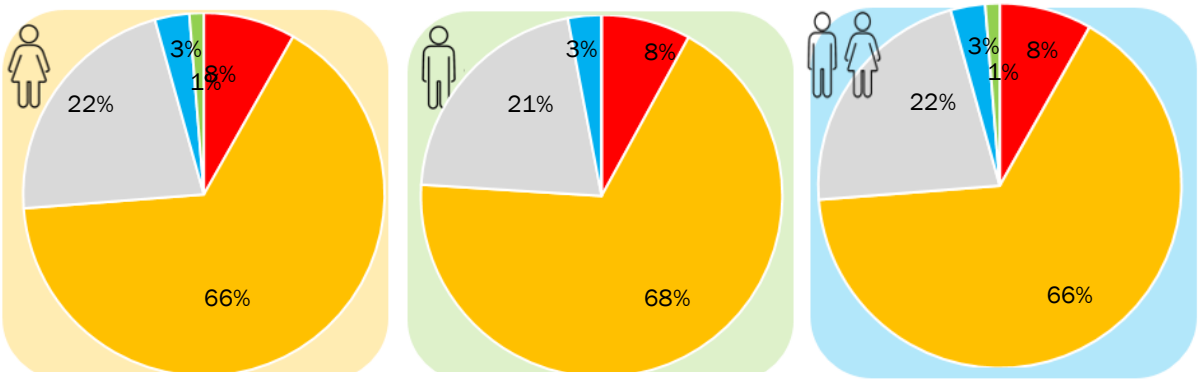


Tab. 10— Frequenza di utilizzo di internet da parte degli italiani di età 15-17 Fonte ISTAT - Aspetti della vita quotidiana periodo 2019-2023.

Periodo	tutti i giorni	una o più volte alla settimana	qualche volta al mese	Qualche volta l'anno	Mai
2019	84%	9%	1%	1%	5%
2020	87%	7%	0%	1%	5%
2021	93%	4%	0%	1%	2%
2022	93%	5%	0%	1%	1%
2023	93%	7%	0%	0%	0%

Oltre i due terzi degli intervistati riferisce di fare un uso intensivo dei dispositivi elettronici, tuttavia ritiene di riuscire a distinguere i momenti in cui tali dispositivi non devono essere utilizzati. **Preoccupante è la quota di circa otto punti percentuali, senza distinzione di genere, che confessa di farne un uso compulsivo**. Non emergono differenze di genere sulle modalità di utilizzo dei dispositivi elettronici. Solo una quota marginale pari al 4% degli intervistati, concentrati nella fascia di età fino a 15 anni, dichiara un utilizzo consapevole. L'utilizzo più intenso si registra nella fascia dei 17 anni. Il dispositivo elettronico più utilizzato è lo smartphone. La totalità, salvo rare eccezioni di poche unità, dei ragazzi dichiara di farne un uso quotidiano.
L'uso giornaliero del computer riguarda circa il 50% dei ragazzi, dato in linea con il valore medio nazionale.
Gli scopi di utilizzo dei dispositivi elettronici sono molteplici. Prevale l'utilizzo per "guardare video e ascoltare musica" e riguarda oltre l'80% dei giovani, seguono gli scopi di "restare in contatto con gli amici" (75%) e "Studiare" (40%). Oltre la metà dei maschi utilizza i dispositivi per videogiocare (52%).

Graf. 14—Tempo di utilizzo al giorno dei dispositivi elettronici (smartphone, PC, console etc). % di ragazzi iscritti presso le scuole medie di II grado con sede nei comuni dell'Area Nord e Mirandola per frequenza di utilizzo suddivisi per sesso ed età.



Tempo di utilizzo dei dispositivi elettronici	Età				Totale
	15 anni o meno	16	17	18 anni o più	
Continuamente, anche in situazioni in cui non dovrei (a scuola, studio, pranzo)	9%	8%	9%	8%	8%
Intensamente, ma riesco a distinguere i momenti in cui non devo utilizzarli	52%	68%	72%	73%	66%
Regolarmente e solo per brevi periodi	31%	21%	17%	16%	22%
Solo al bisogno (per contattare amici/familiari, reperire informazioni, studiare)	5%	2%	2%	3%	3%
Raramente	3%	1%	0%	0%	1%
Totale	**100%**	**100%**	**100%**	**100%**	**100%**

Tab. 11—Dispositivi elettronici utilizzati quotidianamente. % di ragazzi iscritti presso le scuole medie di II grado con sede nei comuni dell'Area Nord e Mirandola per dispositivo utilizzato con cadenza giornaliera suddivisi per età e sesso.

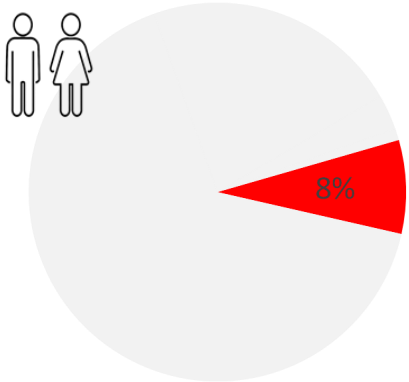
Dispositivo elettronico	Età				Sesso		Totale
	15 anni o meno	16	17	18 anni o più	F	M	
Computer	49%	47%	52%	52%	50%	50%	50%
Tablet	20%	7%	16%	10%	21%	8%	13%
Console (PlayStation, Nintendo, XBox)	28%	31%	31%	21%	5%	41%	28%
Smartphone	**100%**	**100%**	**100%**	**100%**	**100%**	**100%**	**100%**
Altro dispositivo	4%	5%	4%	4%	4%	4%	4%
Nessun dispositivo	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%

Tab. 12—Principali utilizzi dei dispositivi elettronici dei dispositivi elettronici. % di ragazzi iscritti presso le scuole medie di II grado con sede nei comuni dell'Area Nord e Mirandola per scopo di utilizzo dei dispositivi elettronici suddivisi per età e sesso.

Utilizzo dei dispositivi elettronici	Età				Sesso		Totale
	15 anni o meno	16	17	18 anni o più	F	M	
Videogioco	43%	38%	36%	32%	10%	52%	38%
Restare in contatto con gli amici	72%	77%	77%	71%	88%	68%	75%
Studiare	40%	39%	38%	42%	54%	32%	40%
Reperire informazioni	18%	17%	19%	27%	16%	23%	20%
Guardare video e ascoltare musica	79%	82%	81%	82%	83%	79%	81%
Controllare i miei account social	22%	32%	30%	26%	36%	23%	28%
Nessuno dei precedenti	2%	0%	1%	1%	0%	1%	1%

Oltre un terzo dei ragazzi (37%) che riconosce di fare un utilizzo compulsivo dei dispositivi elettronici **ritiene di aver bisogno di aiuto**. Una quota più contenuta (22%) pensa che l'utilizzo eccessivo non costituisca un problema e la quota residua (41%) continua a farlo nonostante la consapevolezza che tale abitudine possa costituire un potenziale problema.

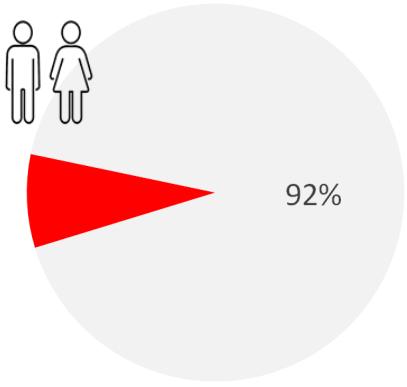
Graf. 15—Auto descrizione sulle motivazioni degli intervistati che utilizzano in modo continuativo un dispositivo elettronico anche, anche in situazioni in cui non dovrebbe (a scuola, studio, pranzo).



So che non dovrei.....ma non riesco a trattenermi. Penso di aver bisogno di aiuto	37%
Non lo so, lo faccio e basta, anche se a volte mi può creare qualche problema	41%
So che non dovrei..... ma non credo che questo costituisca un problema	22%

Agli utilizzatori autodichiaratosi più responsabili in quanto "in grado di saper riconosce i momenti in cui non è opportuno utilizzare i dispositivi elettronici" ed a chi riferisce di farne un uso più marginale, è stato chiesto di esprimere un giudizio sulla possibilità che un uso eccessivo possa generare forme di dipendenza al pari di fumo ed alcol. Sebbene oltre il 90% dei ragazzi ne sia consapevole, resta una importante quota (46%) che non ha ancora compreso a pieno i potenziali rischi.

Graf. 16—Parere degli intervistati che NON utilizzano in modo continuativo un dispositivo elettronico, rispetto alla possibile forma di dipendenza generata dall'utilizzo intenso di dispositivi elettronici.



Sono d'accordo, quindi cerco di utilizzarli in modo appropriato	54%
Sono parzialmente d'accordo, ma non credo che sia un problema molto diffuso	39%
Non sono d'accordo, anche se ci sono pochi e sporadici casi	5%
Non sono d'accordo, l'utilizzo dei dispositivi non può causare alcun problema	2%

E' largamente diffusa tra i ragazzi intervistati l'opinione che "e' opportuno sapersi limitare nell'utilizzo dei dispositivi elettronici sia a scuola (o sul luogo di lavoro) che nel tempo libero", con sensibilità diverse tra le due diverse tipologie di utilizzatori "compulsivi" (69%) e "NON compulsivi" (85%).

Eloquente è il trend sull'opinione di "non c'è nessun rischio ad utilizzare i dispositivi elettronici" tra gli utilizzatori "compulsivi" rispetto all'età. All'inizio del percorso scolastico (15 anni o meno) ritiene che non ci sia alcun rischio, al termine del percorso (18 anni o più) tale opinione è sostanzialmente scomparsa.

Nel complesso tra la componente femminile si riscontra un maggior grado di consapevolezza sui rischi di dipendenza.

Tab, 13—Opinione sull'utilizzo degli smartphone e dispositivi elettronici. % di ragazzi iscritti presso le scuole medie di II grado con sede nei comuni dell'Area Nord e Mirandola opinione sull'utilizzo dei dispositivi elettronici suddivisi per età, sesso e tipologia di utilizzatore.

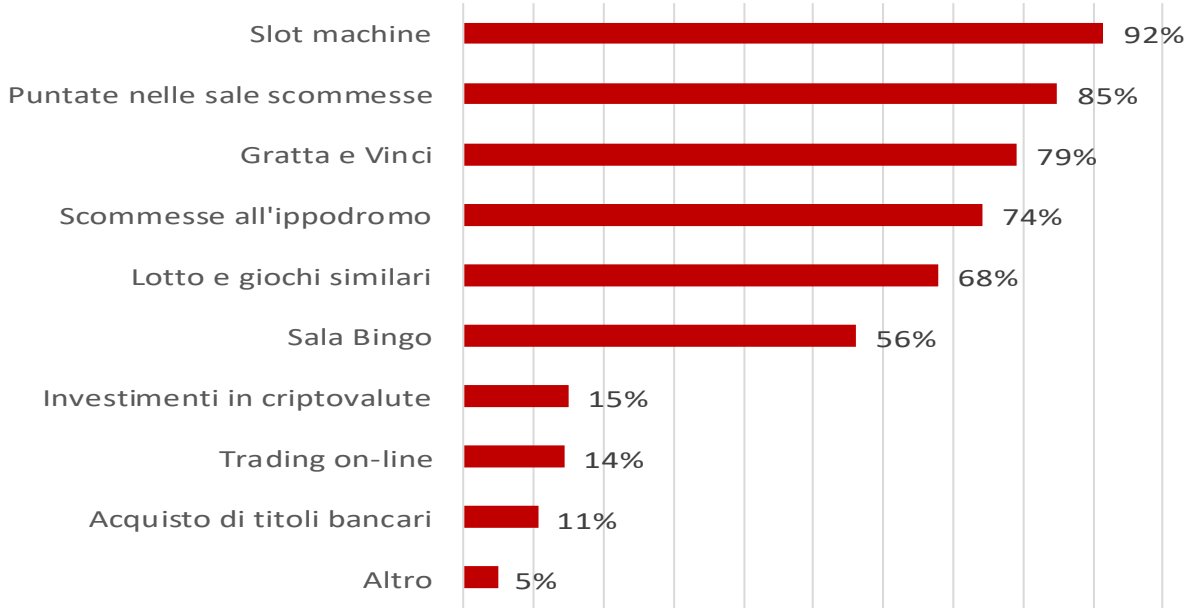
UTILIZZATORI COMPULSIVI	Età				Sesso		Totale
	15 anni o meno	16	17	18 anni o più	F	M	
E' opportuno sapersi limitare nell'utilizzo degli smartphone ma solo a scuola (o luogo lavoro)	7%	0%	13%	18%	6%	9%	10%
E' opportuno sapersi limitare nell'utilizzo degli smartphone sia a scuola (o luogo lavoro) che nel tempo libero	43%	91%	69%	82%	72%	72%	69%
Non c'è nessun rischio ad utilizzare i dispositivi elettronici	50%	9%	18%	0%	22%	19%	21%
TOTALE	**100%**	**100%**	**100%**	**100%**	**100%**	**100%**	**100%**

UTILIZZATORI NON COMPULSIVI	Età				Sesso		Totale
	15 anni o meno	16	17	18 anni o più	F	M	
E' opportuno sapersi limitare nell'utilizzo degli smartphone ma solo a scuola (o luogo lavoro)	8%	8%	6%	7%	6%	7%	7%
E' opportuno sapersi limitare nell'utilizzo degli smartphone sia a scuola (o luogo lavoro) che nel tempo libero	80%	87%	86%	86%	89%	83%	85%
Non c'è nessun rischio ad utilizzare i dispositivi elettronici	12%	5%	8%	7%	5%	10%	8%
TOTALE	**100%**	**100%**	**100%**	**100%**	**100%**	**100%**	**100%**

ITEM n. 4: Esposizione al rischio del gioco d'azzardo: ***"Conoscenza delle proposte commerciali per il gioco d'azzardo".***

L'industria del gioco d'azzardo in Italia non conosce crisi. Eccezione fatta per il periodo del Covid-19, il trend delle raccolte è decisamente in crescita fin dal 2006. Inoltre, il terreno ceduto in termini di raccolta giochi registrata nel 2020/21 è stato prontamente recuperato l'anno successivo. Il 2020 si segnala, per l'inversione di prevalenza tra le due tipologie di gioco fisico e a distanza. Il gioco a distanza ha superato il gioco in presenza anche se andrebbe esaminato il peso di operazioni di riciclaggio di denaro sporco fatte online, specialmente nelle regioni del sud. La raccolta complessiva nel 2022 è stata pari a 135,98 miliardi di euro (+22% rispetto al 2021 e +220% rispetto al 2006). Il volume lordo del giocato in Italia nel 2023 è aumentato del 10,2% rispetto al 2022, arrivando a sfiorare la quota di 150 miliardi di euro e segnando un nuovo record dopo i 136 miliardi dell'annualità precedente. Il valore complessivo delle giocate supera il 7% del PIL nazionale.
I ragazzi intervistati, non hanno dubbi ad individuare alcune "proposte commerciali" come proposte di "gioco d'azzardo". Pressocchè concordi a riconoscere l'uso di slot machine e le puntate nelle sale scommesse come pratica di gioco d'azzardo. Convinzione che vacilla quando si passa a proposte più "tradizionali" come per esempio il Lotto o il Bingo. Nel primo caso quasi un terzo dei ragazzi non lo riconosce come possibile gioco d'azzardo, percentuale che supera il 40% nel caso del Bingo. Solo il 15% riconosce i rischi degli investimenti in criptovalute e di forme estreme di trading online come assimilabili all'azzardo.

Graf. 17—% di ragazzi iscritti presso le scuole medie di II grado con sede nei comuni dell'Area Nord e Mirandola, che classificano le seguenti proposte in ''gioco d'azzardo''.



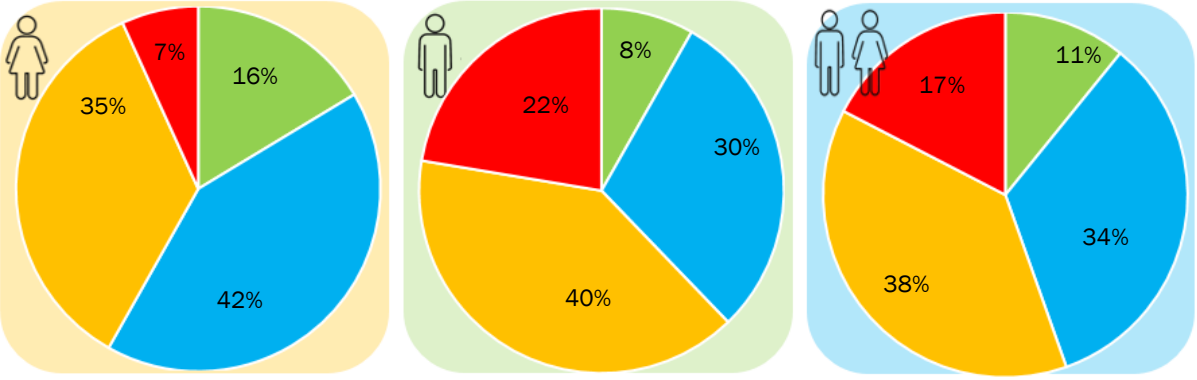
ITEM n. 4: Esposizione al rischio del gioco d'azzardo: *"Opinione sull'accesso al gioco d'azzardo".*

Poco meno della metà dei giovani intervistati, e con maggior convinzione la componente femminile, chiedono una restrizione all'accesso al gioco d'azzardo.

La componente meno permissiva si registra tra i ragazzi di età più giovane 15 e 16 anni.

Poco più di un terzo dei giovani pensa sia opportuno lasciare invariati i limiti attualmente in vigore. Rilevante è la quota di studenti di sesso maschile, quasi un ragazzo su 4, che pensano che sia giusto liberalizzare completamente l'accesso al gioco di azzardo. La corrispondente quota tra le ragazze si riduce al 7%.

Graf. 18—% di ragazzi iscritti presso le scuole medie di II grado con sede nei comuni dell'Area Nord e Mirandola per opinione sull'accesso al gioco d'azzardo, suddivisi per sesso.



Tab. 14 —% di ragazzi iscritti presso le scuole medie di II grado con sede nei comuni dell'Area Nord e Mirandola per opinione sull'accesso al gioco d'azzardo, suddivisi per età.

Opinioni sull'accesso al gioco d'azzardo	Età				Totale
	15 anni o meno	16	17	18 anni o più	
Deve essere vietato in tutte le sue forme	15%	9%	11%	8%	11%
Può essere consentito, sottoposto a limiti più rigorosi di quelli attualmente in vigore	33%	40%	28%	35%	34%
Può essere consentito, sottoposto a limiti come quelli attualmente in vigore	37%	36%	40%	39%	38%
Deve essere completamente libero. Ognuno può decidere cosa farne dei propri soldi	15%	15%	21%	18%	17%
Totale	**100%**	**100%**	**100%**	**100%**	**100%**

ITEM n. 4: Esposizione al rischio del gioco d'azzardo opinione su alcune delle diverse tipologie che permettono di puntare soldi: *"Scommesse sportive, gratta e vinci, acquisto di criptovalute e trading on-line".*

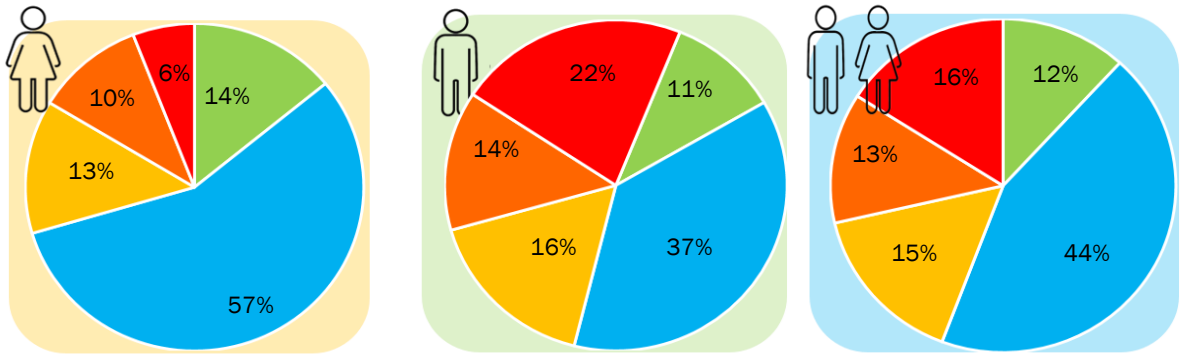
L'industria del gioco d'azzardo sa diversificare la propria offerta commerciale e raggiungere in modo capillare tutte le diverse tipologie di consumatori.

Nei grafici che seguono emerge l'esistenza di giochi più adatti alle persone di sesso maschile come per esempio le scommesse sportive che attraggono i giovani di tutte le età e di giochi, come il gratta e vinci, che riesce ad attrarre una componente femminile proporzionalmente maggiore rispetto alla componente maschile.

E' emblematico come al raggiungere della maggiore età (giovani di 18 e più anni) crolli la quota dell'opinione più liberale (è un gioco. E' giusto che ognuno possa decidere se giocare o meno"), è come se la componente età aiutasse a far comprendere meglio i rischi che si corrano a giocare d'azzardo.

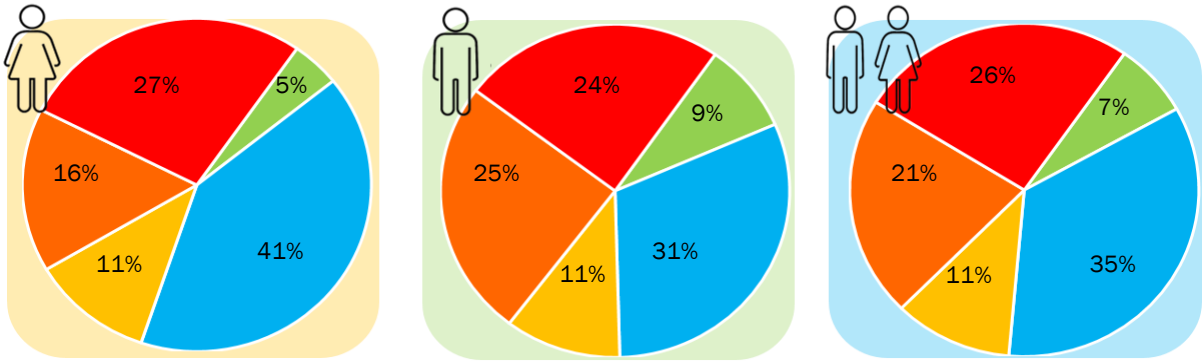
La proposta di guadagni facili come l'acquisto d criptovalute e del trading on-line, non è stata ancora codificata dai giovani: una quota superiore alla metà crede che avere una "buona preparazione" possa genere facili ricchezze.

Graf. 19—% di ragazzi iscritti presso le scuole medie di II grado con sede nei comuni dell'Area Nord e Mirandola per opinione sulla pratica delle scommesse sportive suddivisi per sesso ed età.



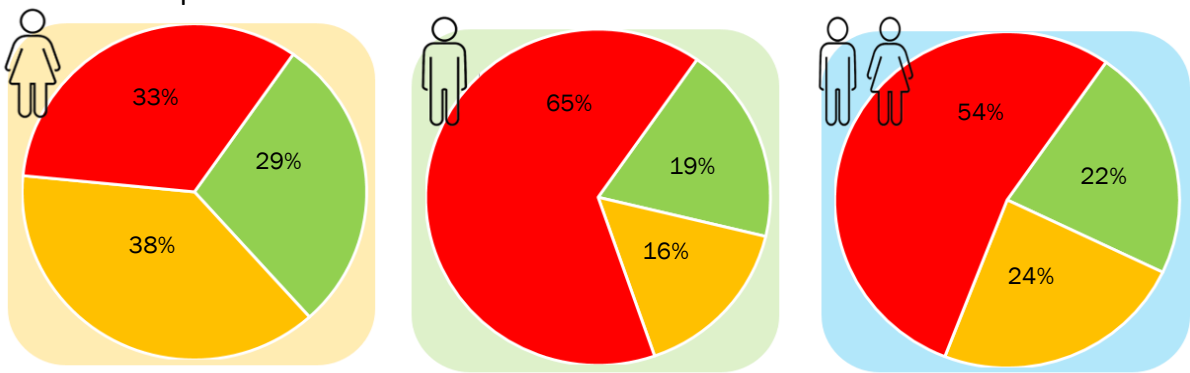
Opinione sulle scommesse sportive	Età				Totale
	15 anni o meno	16	17	18 anni o più	
Non è un gioco!	13%	9%	11%	13%	12%
E' un gioco, ma può diventare un'abitudine molto dannosa	46%	48%	39%	45%	44%
E' un gioco. E' giusto che ognuno possa decidere se giocare o meno	17%	19%	18%	8%	16%
E' un gioco in cui si scommettono soldi come tanti altri	10%	9%	15%	16%	12%
E' un gioco, ma se si è ben informati puoi vincere somme importanti	14%	15%	17%	18%	16%
Totale	**100%**	**100%**	**100%**	**100%**	**100%**

Graf. 20—% di ragazzi iscritti presso le scuole medie di II grado con sede nei comuni dell'Area Nord e Mirandola per opinione sull'acquisto dei biglietti gratta e vinci suddivisi per età e sesso.



Opinione sull'acquisto dei gratta e vinci	Età				Totale
	15 anni o meno	16	17	18 anni o più	
Non è un gioco!	7%	5%	8%	10%	7%
E' un gioco, ma può diventare un'abitudine molto dannosa	31%	34%	34%	39%	35%
E' un gioco. E' giusto che ognuno possa decidere se giocare o meno	12%	10%	12%	8%	11%
E' meglio evitare l'acquisto, vincere una cifra importante è quasi impossibile	26%	19%	20%	20%	21%
Non c'è nulla di strano a provare la fortuna di tanto in tanto	24%	32%	26%	23%	26%
Totale	**100%**	**100%**	**100%**	**100%**	**100%**

Graf. 21—% di ragazzi iscritti presso le scuole medie di II grado con sede nei comuni dell'Area Nord e Mirandola per opinione sulla pratica dell'acquisto di criptovalute e trading on-line suddivisi per età e sesso.



Opinione sull'acquisto di cripto valute e trading on-line	Età				Totale
	15 anni o meno	16	17	18 anni o più	
Non è un gioco!	22%	21%	18%	30%	22%
E' meglio evitare l'acquisto, in quanto vincere una cifra importante è quasi impossibile	32%	24%	20%	19%	24%
E' un investimento, quindi se si è preparati si possono ricavare molti soldi	46%	55%	62%	51%	54%
Totale	**100%**	**100%**	**100%**	**100%**	**100%**

ITEM n. 4: Esposizione al rischio del gioco d'azzardo opinione su alcune delle diverse tipologie che permettono di puntare soldi: *"presenza di pubblicità al gioco fisico e on-line nei posti frequentati dai giovani".*

Poco meno dei due terzi degli intervistati ha rilevato la presenza pubblicitaria, nei luoghi da essi abitualmente frequentati, che invita ad effettuare puntate nel gioco di azzardo fisico. Sono le ragazze e la fascia di ragazzi di età più giovane a notare in modo più marginale tali inviti.
I messaggi pubblicitari presenti nel mondo virtuale sono stati rilevati da una quota, notevolmente più ampia di popolazione pari all'80% degli intervistati. Anche in questo caso sono la componente femminile e la fascia di popolazione più giovane ad essere più protette o forse meno ricettive a rilevare i messaggi pubblicitari e gli inviti a puntare soldi.

Oltre il 50% dei ragazzi, minori compresi, ha dichiarato di essersi imbattuto in proposte di gioco on-line ed oltre un terzo di essi ha riscontrato presenza di proposte di gioco fisico nei luoghi abitualmente frequentati.

I giochi più popolari tra i ragazzi e parenti/amici degli intervistati sono le scommesse sportive e il lotto o similari. Infatti oltre il 50% degli intervistati dichiara di avere conoscenza diretta di amici o parenti che puntano soldi in tali giochi.
Il gioco del poker on-line appare essere il meno noto, probabilmente per la riservatezza delle modalità di gioco che garantisce tale tipo di pratica.

Poco meno di un terzo degli intervistati dichiara di conoscere parenti e/o amici che hanno vinto cifre rilevanti. Tale dato è riconducibile ad una percezione distorta della realtà che porta a sovrastimare tali possibilità, grazie anche alle massicce campagne pubblicitarie che invitano alle "vincite facili".

Alla domanda di che tipo di aiuto sarebbe disposto ad offrire in caso di amici e parenti che giocano troppo, è la componente femminile a proporre con più ricorrenza un aiuto adeguato, ossia il ricorso ad un esperto.
Il 10% dei ragazzi pensa che ognuno è libero di fare ciò che vuole.

Sia pur contenuta appare rilevante la quota di giovani che dichiarano di non saper come intervenire.

Tab. 15— % di ragazzi iscritti presso le scuole medie di II grado con sede nei comuni dell'Area Nord e Mirandola per percezione della presenza di pubblicità che invitano al gioco fisico e on-line, suddivisi per età e sesso

Presenza di pubblicità al "gioco fisico"	Età				Sesso		Totale
	15 anni o meno	16	17	18 anni o più	F	M	
No, per niente	23%	20%	21%	14%	21%	19%	19%
Non abbastanza	19%	13%	18%	16%	16%	17%	17%
Un pò	33%	38%	31%	40%	32%	37%	35%
Si, abbastanza	19%	22%	19%	23%	25%	18%	21%
Si, molto	6%	7%	11%	7%	6%	9%	8%
Totale	**100%**	**100%**	**100%**	**100%**	**100%**	**100%**	**100%**

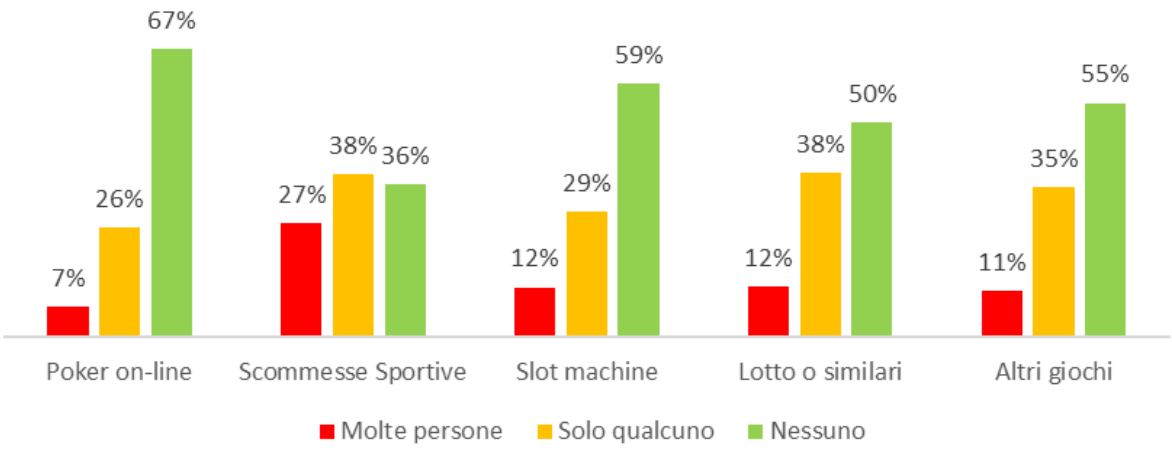
Presenza di pubblicità al "gioco on-line"	Età				Sesso		Totale
	15 anni o meno	16	17	18 anni o più	F	M	
No, per niente	13%	9%	11%	8%	13%	9%	11%
Non abbastanza	12%	6%	11%	8%	8%	10%	9%
Un pò	24%	29%	30%	26%	27%	27%	27%
Si, abbastanza	29%	32%	30%	35%	34%	31%	31%
Si, molto	22%	24%	18%	23%	18%	23%	22%
Totale	**100%**	**100%**	**100%**	**100%**	**100%**	**100%**	**100%**

Tab. 16— % di ragazzi iscritti presso le scuole medie di II grado con sede nei comuni dell'Area Nord e Mirandola per percezione della presenza di proposte di gioco fisico e on-line, suddivisi per età e sesso

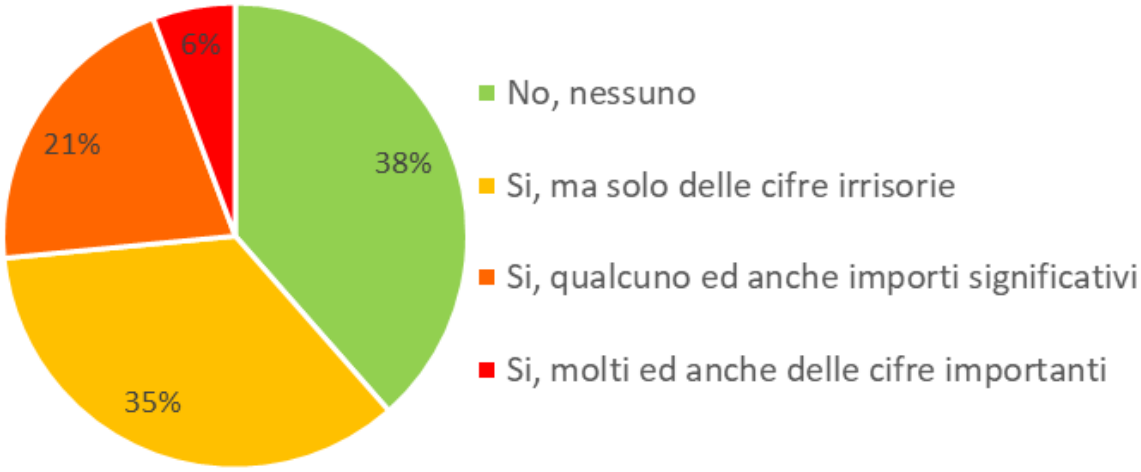
Presenza di proposte al ''gioco fisico''	Età				Sesso		Totale
	15 anni o meno	16	17	18 anni o più	F	M	
No, per niente	51%	46%	39%	32%	47%	39%	42%
No, non abbastanza	24%	22%	22%	20%	26%	21%	23%
Si, qualcuna	18%	26%	27%	28%	19%	28%	24%
Si, sono abbastanza diffuse	4%	3%	8%	14%	5%	8%	7%
Si, sono molto diffuse	3%	3%	4%	6%	3%	4%	4%
Totale	**100%**	**100%**	**100%**	**100%**	**100%**	**100%**	**100%**

Presenza di proposte al ''gioco fisico''	Età				Sesso		Totale
	15 anni o meno	16	17	18 anni o più	F	M	
No, per niente	39%	31%	27%	25%	37%	28%	31%
No, non abbastanza	20%	19%	15%	12%	16%	17%	16%
Si, qualcuna	22%	24%	26%	26%	27%	23%	25%
Si, sono abbastanza diffuse	13%	13%	18%	18%	13%	17%	15%
Si, sono molto diffuse	6%	13%	14%	19%	7%	15%	13%
Totale	**100%**	**100%**	**100%**	**100%**	**100%**	**100%**	**100%**

Graf. 22- % di ragazzi iscritti presso le scuole medie di II grado con sede nei comuni dell'Area Nord e Mirandola per ''conoscenza di amici e parenti che puntano dei soldi nei giochi d'azzardo''



Graf. 23- % di ragazzi iscritti presso le scuole medie di II grado con sede nei comuni dell'Area Nord e Mirandola per ''conoscenza di amici e parenti che hanno vinto e riscosso soldi nei giochi d'azzardo.



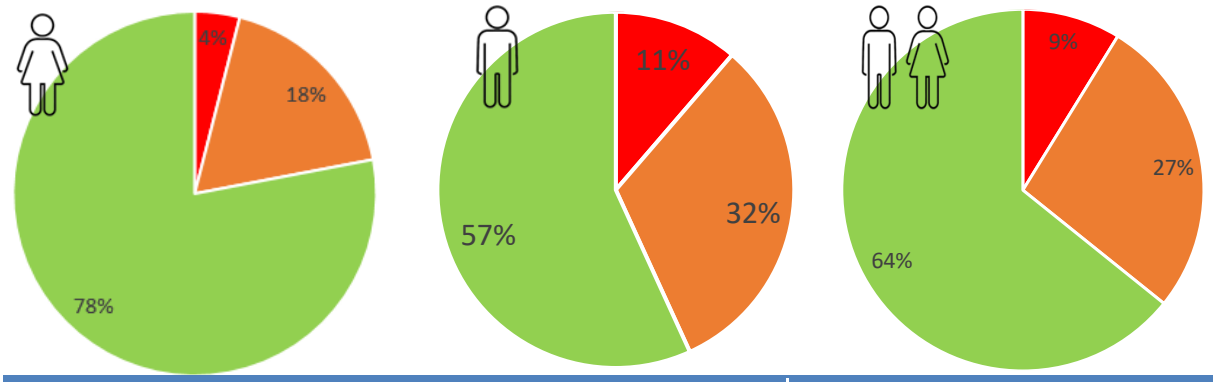
Tab. 17—% di ragazzi iscritti presso le scuole medie di II grado con sede nei comuni dell'Area Nord e Mirandola per modalità di aiuto ad amici e/o parenti che giocano ''troppi'' soldi, suddivisi per età e sesso.

Eventuali forme di aiuto ad amici e/o parenti che giocano ''troppo''	Età				Sesso		Totale
	15 anni o meno	16	17	18 anni o più	F	M	
Cercherei di aiutarlo	41%	55%	48%	48%	40%	52%	48%
Lo inviterei a chiedere aiuto ad un esperto	37%	31%	34%	34%	45%	28%	34%
Niente, ognuno è libero di fare quallo che vuole	10%	8%	7%	10%	5%	11%	9%
Non saprei	12%	6%	11%	8%	10%	9%	9%
Totale	**100%**	**100%**	**100%**	**100%**	**100%**	**100%**	**100%**

ITEM n. 5: Propensione alla dipendenza del gioco d'azzardo: "Interesse ai giochi in cui si possono vincere soldi*".*

Oltre un terzo dei giovani intervistati si dichiara, con diverso grado di interesse, attratto dai giochi. Percentuale che si avvicina al 50% se si prende in considerazione il solo genere maschile. Il fenomeno, in modo più marginale, ma altrettanto preoccupante, interessa anche i più giovani (15 anni o meno). La quota dichiaratasi "per niente interessati" desta qualche preoccupazione: il 40% di essi si ritiene consapevole della difficoltà di vincere delle rilevanti somme di denaro. Opinione che potrebbe essere messa in dubbio da un efficace campagna pubblicitaria o da una singola esperienza, sia pur non diretta, di vincita.

Graf. 24 — % di ragazzi iscritti presso le scuole medie di II grado con sede nei comuni dell'Area Nord e Mirandola per frequenza livello di interesse ai gioco, suddivisi per sesso ed età.



Livello di interesse al gioco	Età			
	15 anni o meno	16	17	18 anni o più
Sono interessato. Con pochi soldi si possono vincere molti soldi	11%	7%	8%	9%
Sono parzialmente interessato. Si può vincere ma non è facile	17%	27%	32%	32%
Per niente interessato. E' molto difficile vincere dei soldi	72%	66%	60%	59%
Totale	**100%**	**100%**	**100%**	**100%**

Tab. 18— % di ragazzi iscritti presso le scuole medie di II grado con sede nei comuni dell'Area Nord e Mirandola per motivazione di mancanza di interesse ai giochi in cui si possono vincere dei soldi, suddivisi per età.

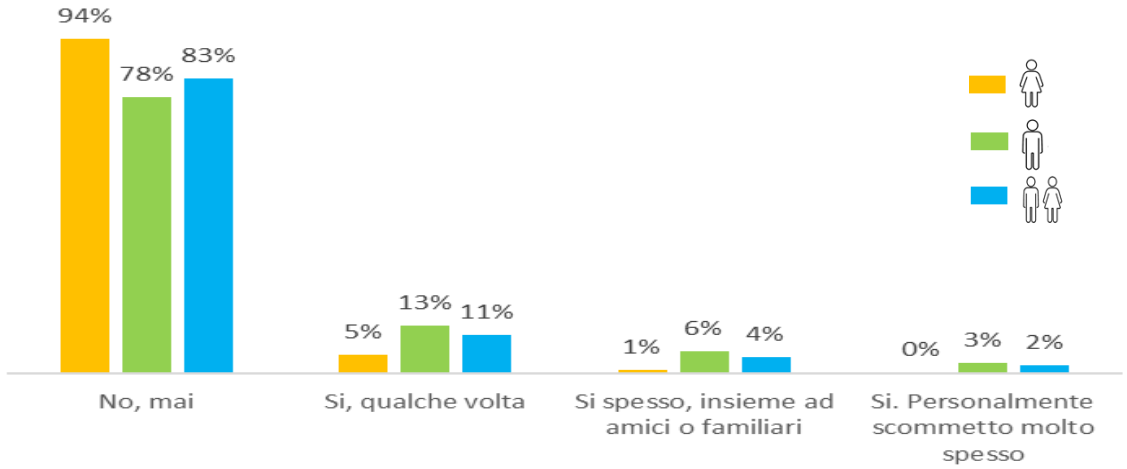
Motivazioni sul mancato interesse ai giochi	Età				Totale
	15 anni o meno	16	17	18 anni o più	
Altri motivi	23%	22%	21%	22%	22%
Paura di diventarne dipendente	20%	16%	12%	17%	16%
Sia a casa che a scuola mi hanno istruito sui possibili rischi	27%	21%	26%	14%	23%
Sono consapevole che è estremamente difficile vincere delle rilevanti somme di denaro	30%	41%	41%	47%	39%
Totale	**100%**	**100%**	**100%**	**100%**	**100%**

ITEM n. 5: Propensione alla dipendenza del gioco d'azzardo: *"esperienze di gioco".*

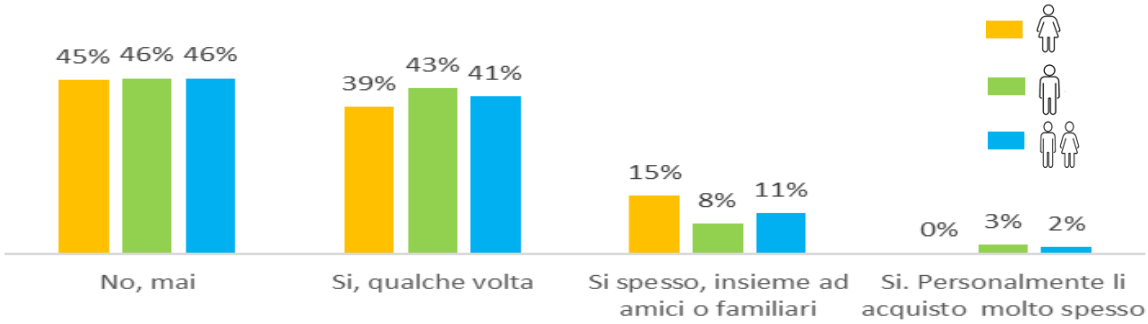
Il 17% dei giovani ragazzi ha effettuato delle puntate su scommesse sportive. Percentuale che nel complesso raggiunge la quota del 26% nella fascia di età dei maggiorenni. Rilevante è la quota dei giovani minorenni che in un range che oscilla dal 12% (15 anni o meno) al 18% (17 anni) dichiara di scommettere su eventi sportivi nelle sale scommesse. Il fenomeno assume toni allarmanti nell'acquisto dei biglietti gratta e vinci, che coinvolge altre il 50% dei ragazzi e ragazze, senza particolari differenze di età.

Pur interessando complessivamente un minor numero di giovani, desta una certa preoccupazione l'impennata della quota percentuale del numero di persone, di 18 anni ed oltre, che dichiarano di averne fatto esperienza di puntate nelle sale slot e vlt. Non trascurabile la quota di giovani, oscillante tra il 15% tra i più giovani e il 19% tra i maggiorenni, che hanno dichiarato di aver avuto esperienza di gioco in una sala bingo. Si sottolinea che ai minorenni oltre ad essere vietata la possibilità di gioco è anche vietato l'acceso nei locali dove in cui si praticano tali giochi.

Graf. 25—% di ragazzi iscritti presso le scuole medie di II grado con sede nei comuni dell'Area Nord e Mirandola per frequenza nelle puntate sulle scommesse sportive suddivisi per sesso.



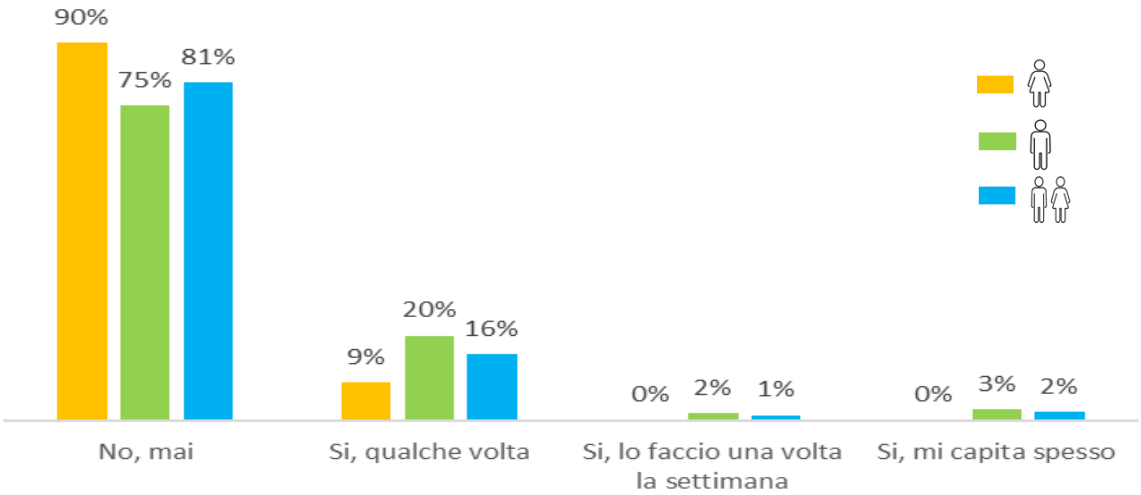
Graf. 26—% di ragazzi iscritti presso le scuole medie di II grado con sede nei comuni dell'Area Nord e Mirandola per frequenza nell'acquisto di gratta e vinci suddivisi per sesso.



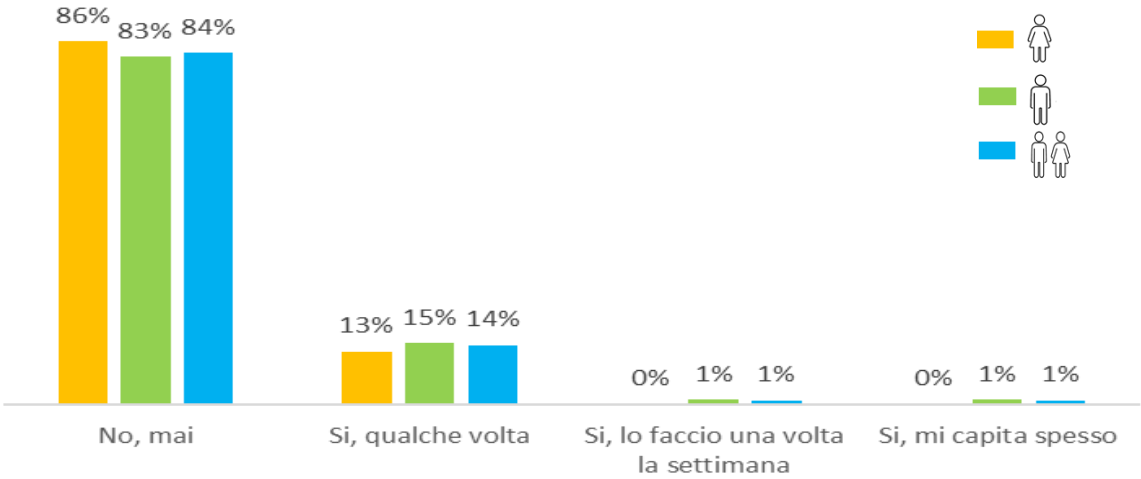
Tab. 19—% di ragazzi iscritti presso le scuole medie di II grado con sede nei comuni dell'Area Nord e Mirandola per frequenza nelle puntate sulle scommesse sportive e acquisto di gratta e vinci suddivisi per età.

Frequenza nelle giocate	Scommesse sportive in sale scommesse Età				Acquisto di Gratta e Vinci Età			
	15 anni o meno	16	17	18 anni o più	15 anni o meno	16	17	18 anni o più
Non mai	88%	88%	82%	74%	48%	49%	43%	44%
Si, qualche volta	9%	8%	11%	14%	41%	38%	41%	46%
Si spesso, insieme ad amici o familiari	1%	3%	5%	8%	10%	12%	12%	9%
Si. Personalmente li acquisto molto spesso	2%	1%	2%	4%	1%	1%	4%	1%
Totale	**100%**	**100%**	**100%**	**100%**	**100%**	**100%**	**100%**	**100%**

Graf. 27—% di ragazzi iscritti presso le scuole medie di II grado con sede nei comuni dell'Area Nord e Mirandola per frequenza nelle puntate nelle sale slot/VLT suddivisi per sesso.



Graf. 28—% di ragazzi iscritti presso le scuole medie di II grado con sede nei comuni dell'Area Nord e Mirandola per frequenza nelle puntate nelle sale bingo suddivisi per sesso.



Tab. 20 —% di ragazzi iscritti presso le scuole medie di II grado con sede nei comuni dell'Area Nord e Mirandola per frequenza nelle puntate nelle sale slot/VLT e sale Bingo suddivisi per età e sesso.

Frequenza nelle giocate	"giocato" ad una slot machine o VLT				''giocate'' in una sala Bingo			
	Età				Età			
	15 anni o meno	16	17	18 anni o più	15 anni o meno	16	17	18 anni o più
Non mai	88%	88%	78%	67%	84%	87%	82%	82%
Si, qualche volta	9%	11%	17%	27%	14%	12%	15%	15%
Si spesso, insieme ad amici o familiari	2%	0%	2%	2%	1%	0%	2%	1%
Si. Personalmente li acquisto molto spesso	1%	1%	3%	4%	1%	1%	1%	2%
Totale	**100%**	**100%**	**100%**	**100%**	**100%**	**100%**	**100%**	**100%**

ITEM n. 5: Propensione alla dipendenza del gioco d'azzardo: *"esperienze di gioco on line".*

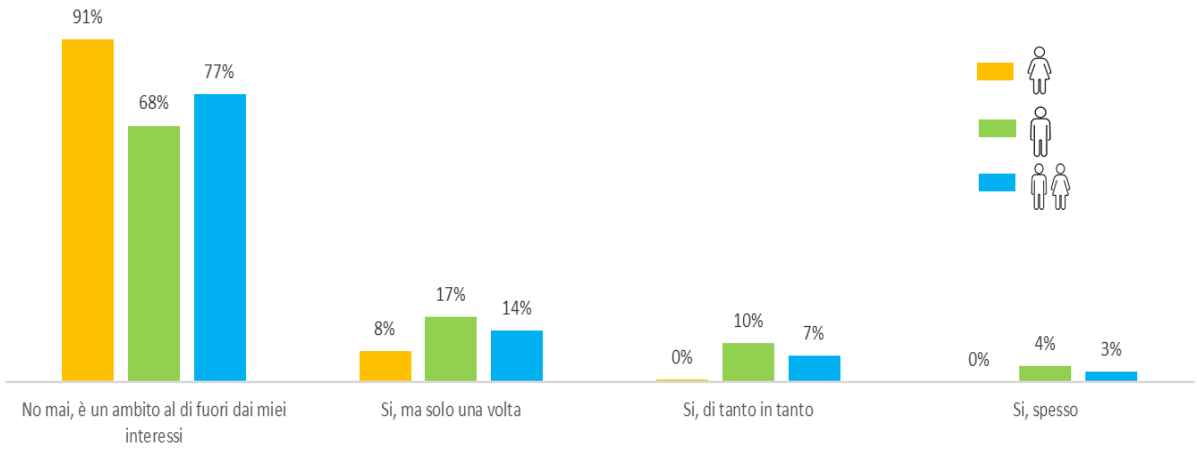
Il 23% dei giovani intervistati ha dichiarato di aver visitato un sito internet o scaricato su un proprio dispositivo elettronico un app che consente di puntare ed eventualmente realizzare delle vincite in denaro.

Anche in questo caso, come per tutti i precedenti aspetti esaminati la componente più esposta risulta essere quella maschile.

Il 7% dei maschi, per lo più concentrata nella fascia dei maggiorenni, dichiara di possedere un conto gioco. I possessori dei conto gioco e minorenni sia, pur limitati a pochi casi, costituiscono un fenomeno grave e rilevante.

Il 50% dei possessori dei "conto gioco" rivelano di spendere oltre 10 euro per settimana nei giochi on-line.

Graf. 29—% di ragazzi iscritti presso le scuole medie di II grado con sede nei comuni dell'Area Nord e Mirandola per frequenza delle visite ed utilizzo di app con possibilità di vincere soldi, suddivisi per sesso.

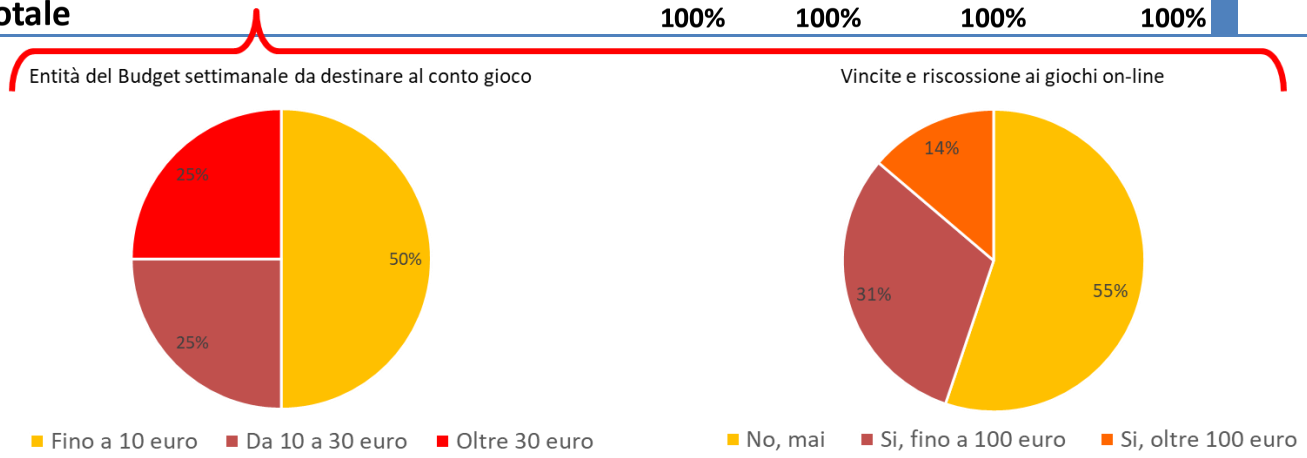


Tab. 21—% di ragazzi iscritti presso le scuole medie di II grado con sede nei comuni dell'Area Nord e Mirandola per frequenza delle visite ed utilizzo di app con possibilità di vincere soldi, suddivisi per sesso.

Frequenze visite ed utilizzo internet o app dedicate alla possibilità di vincere somme in denaro	Età			
	15 anni o meno	16	17	18 anni o più
No mai, è un ambito al di fuori dai miei interessi	81%	81%	76%	70%
Si, ma solo una volta	15%	10%	14%	15%
Si, di tanto in tanto	3%	6%	8%	9%
Si, spesso	1%	3%	2%	6%
Totale	**100%**	**100%**	**100%**	**100%**

Tab. 22—Conoscenza e possesso di un conto gioco, giocate e vincite on-line. % di ragazzi iscritti presso le scuole medie di II grado con sede nei comuni dell'Area Nord e Mirandola per conoscenza e possesso di un conto gioco, giocate e vincite on-line, suddivisi per età e sesso.

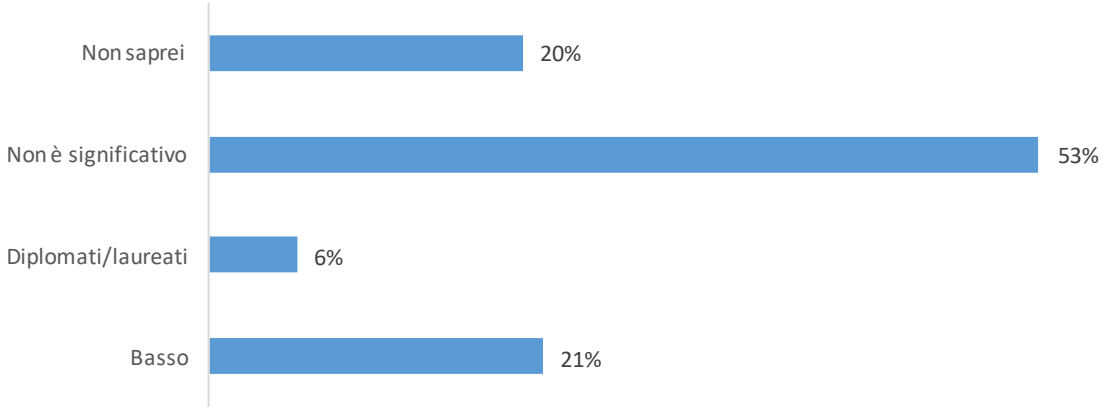
Conoscenza e possesso di un conto gioco	Età				Sesso		Totale
	15 anni o meno	16	17	18 anni o più	F	M	
No, non so cosa sia	69%	62%	62%	51%	76%	55%	61%
Si, ma non mi interessa	27%	36%	30%	35%	24%	35%	32%
Si, penso di aprirne uno	1%	1%	3%	4%	0%	3%	2%
Si, e lo utilizzo	3%	1%	5%	10%	0%	7%	5%
Totale	**100%**	**100%**	**100%**	**100%**	**100%**	**100%**	100%



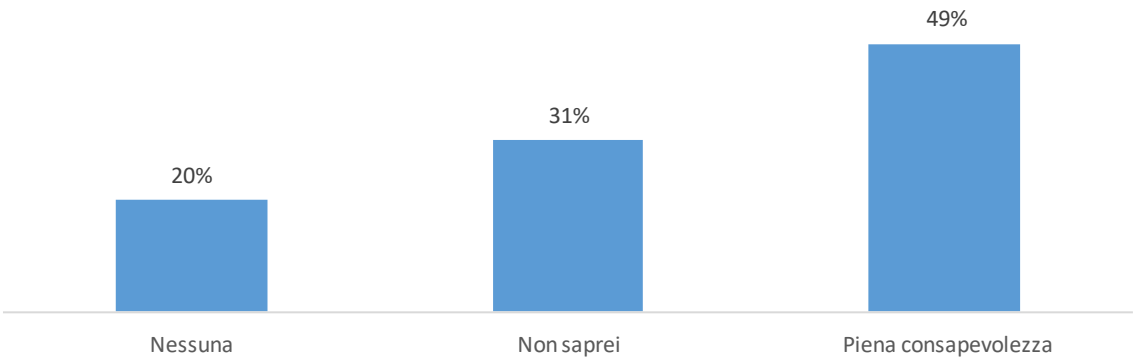
ITEM n. 6: Immaginario del giocatore d'azzardo

Circa la metà dei ragazzi ritiene che l'essere un giocatore d'azzardo non sia correlato al livello di istruzione e che i giocatori siano pienamente consapevoli della esigua probabilità di vincere somme significative. I ragazzi individuano come principali motivi che avviano al gioco d'azzardo il "divertimento o svago" e la "ricerca di risorse economiche".

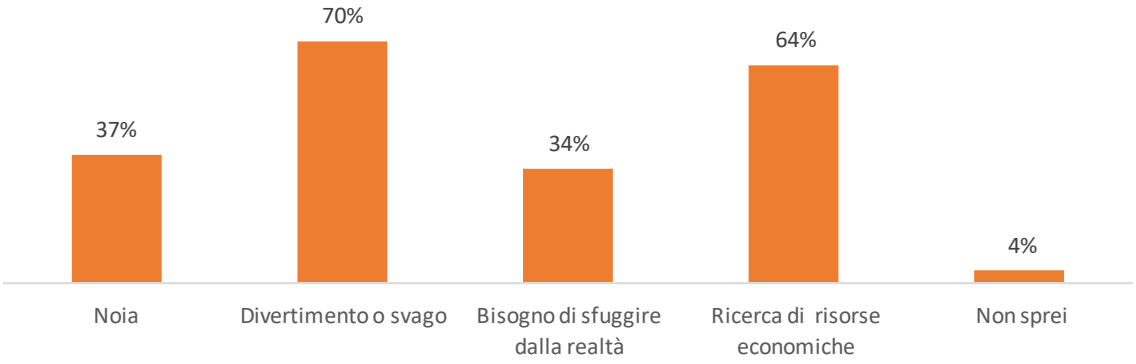
Graf. 30 - % di ragazzi iscritti presso le scuole medie di II grado con sede nei comuni dell'Area Nord e Mirandola per livello di istruzione immaginato del giocatore d'azzardo.



Graf. 31 - % di ragazzi iscritti presso le scuole medie di II grado con sede nei comuni dell'Area Nord e Mirandola per consapevolezza di vincita "importante" del giocatore d'azzardo.



Graf. 32 - % di ragazzi iscritti presso le scuole medie di II grado con sede nei comuni dell'Area Nord e Mirandola per motivazione al gioco d'azzardo.



ITEM n. 7: Consapevolezza dei limiti, rischi e rimedi al gioco d'azzardo

La quasi totalità dei ragazzi è consapevole che il gioco d'azzardo sia vietato ai minori di anni 18. Una quota prossima al 10%, ignorando tale vincolo, evidenzia una certa fragilità ed esposizione alle tecniche di adescamento al gioco sia on-line che in presenza.

Quasi un quarto dei ragazzi è all'oscuro dell'esistenza di associazioni e centri di aiuto che operano per aiutare le persone dipendenti dal gioco d'azzardo.

E' opportuno che tale informazione diventi dominio della totalità dei ragazzi sia perché essi stessi possono essere persone in difficoltà, sia perche possano costituire dei vettori di informazione per persone in difficoltà a loro vicine.

Il 18% dei ragazzi non è convinto che il gioco d'azzardo possa dar luogo a dipendenza.

Graf. 33 - Danni, limiti e rimedi al gioco d'azzardo. % di ragazzi iscritti presso le scuole medie di II grado con sede nei comuni dell'Area Nord e Mirandola per livello di conoscenza dei danni, limiti e rimedi al gioco d'azzardo.