



Gambling

Usi e costumi del gioco d'azzardo



Sistema Socio Sanitario
 Regione
Lombardia
ATS Brianza

Obiettivi, processo e metodo

“L’esperienza del gioco d’azzardo
non è così estranea, l’abitudine è
molto rara”



Blocco 1 - esperienza di gioco/

- dati generali e di contesto
- quadro complessivo
- frequenza di gioco
- confronto tra le provincie
- osservazioni

Blocco 2 - spesa/

- spesa personale annua
- confronto per genere
- rifarsi delle perdite

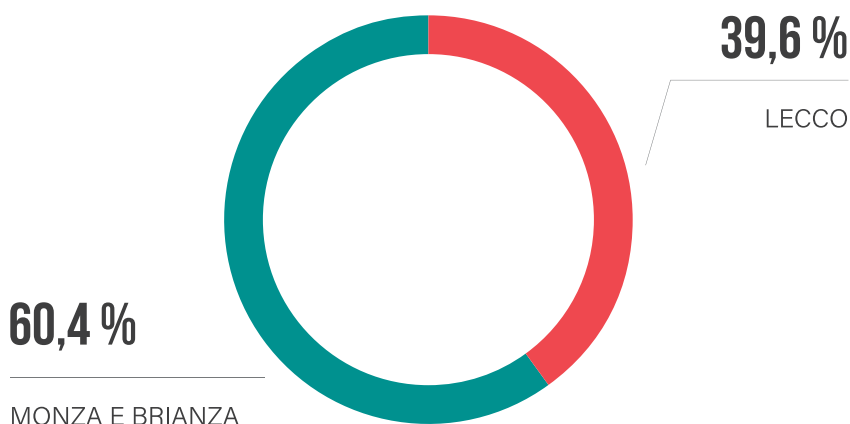
Blocco 3 - segnali critici/

- analisi delle reazioni personali
- segnali gravi
- sintomi e giochi: associazioni
- confronto tra le provincie
- problemi in famiglia

Dati generali/

ANALISI DEL CAMPIONE DELL'INDAGINE: PROVINCIA DI APPARTENENZA

Tra la fine del 2020 e l'inizio del 2021 sono stati somministrati e raccolti **3756 questionari** validi, presso la popolazione delle classi **terze superiori** in provincia di Monza e Brianza e di Lecco.



Se ipotizziamo che in terza superiore si abbiano mediamente 16 anni, questo equivale al **32%** dei e delle sedicenni residenti nelle due province. In realtà, la popolazione scolastica della scuola secondaria superiore è molto mobile (ci sono ad es. studenti di Sondrio che vanno a studiare a Lecco e di Monza che vanno a Milano), quindi **non c'è piena sovrapposizione** fra residenza e frequenza, ma la numerosità campionaria è certamente molto elevata e rappresenta una solida base per le analisi.

Dati generali/

ANALISI DEL CAMPIONE DELL'INDAGINE: GENERE

La quota femminile (**2022 questionari**) è pari a quasi il 54% nel campione ed è quindi prevalente, mentre nella popolazione aperta delle due province sono i maschi a prevalere a 16 anni, col 51-52%. Quali le **ipotesi**: le ragazze sono più scolarizzate quindi sulla popolazione scolastica pesano di più, i ragazzi giocano di più e quindi sono più reticenti a rispondere, i ragazzi credono di meno o diffidano di più di queste rilevazioni e quindi si astengono dal rispondere, ecc.

53,8 %

FEMMINE

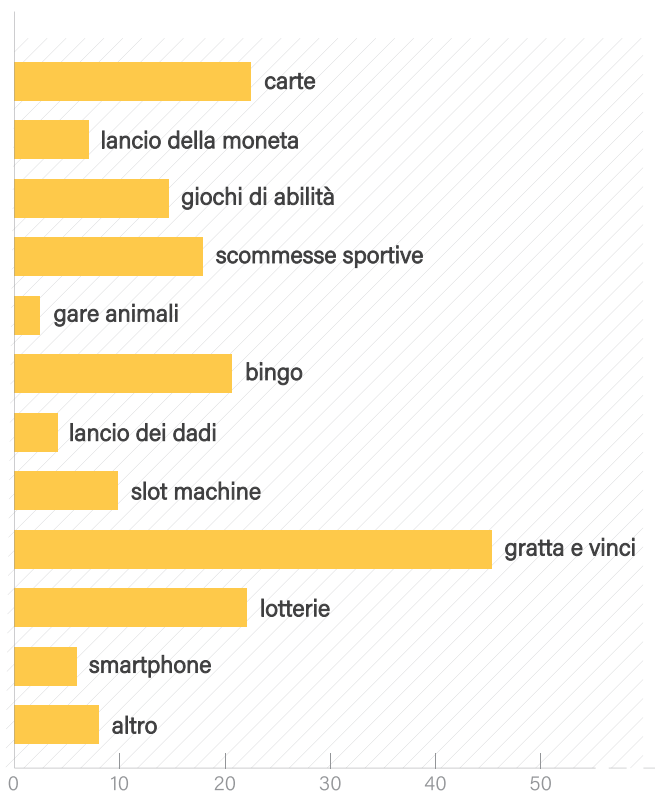


46,2 %

MASCHI

Esperienza di gioco/

QUADRO COMPLESSIVO



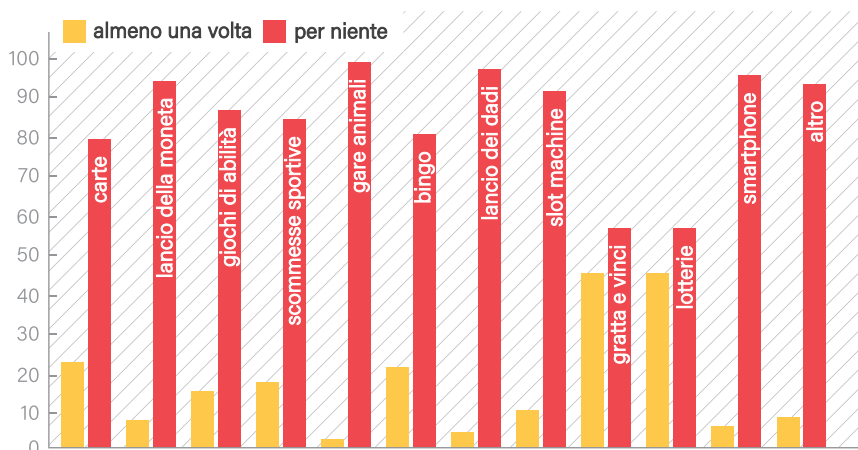
L'esperienza del gioco d'azzardo riguarda in ogni sua manifestazione una **minoranza**, nel senso che nessun gioco è stato provato da almeno la metà dei rispondenti.

I **gratta e vinci** sono stati provati dal 45% del campione, oltre il 20% ha provato anche a giocare a **carte** per soldi, **lotterie** e **bingo**, o ancora il 17,9% ha sperimentato le **scommesse sportive**.

Esperienza di gioco/

FREQUENZA DI GIOCO

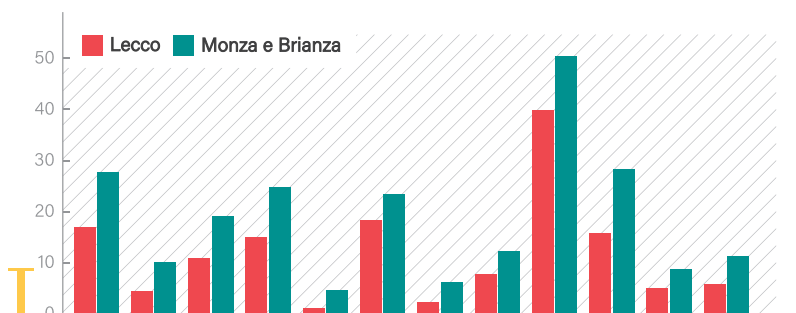
Se l'esperienza del gioco d'azzardo non è così estranea al campione, l'abitudine è molto rara. Giocare ogni settimana riguarda una quota che oscilla fra lo 0,1% e l'1,3%, fra 5 e 43 rispondenti su 3756 interpellati.



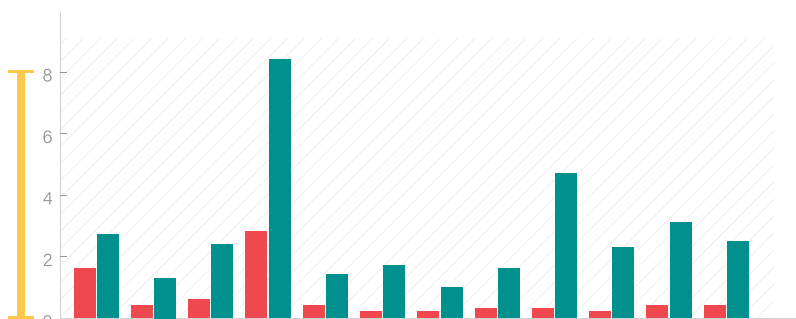
Le **scommesse sportive**, pur minoritarie, sono quelle che creano più abitudine (e hanno anche la quota più alta di mancate risposte, che potrebbero essere sia di chi non risponde perché non gioca, sia di giocatori infastiditi), seguite dalla famiglia di **gratta a vinci** e **lotterie**; il gioco d'azzardo via **smartphone** (ad es. poker on line) è pochissimo diffuso nonostante l'utilizzo crescente del cellulare da parte degli adolescenti.

Esperienza di gioco/

CONFRONTO TRA LE PROVINCE



L'esperienza di gioco d'azzardo è **nettamente più diffusa** fra gli studenti delle scuole di Monza e Brianza (da 1,5 a oltre 3 volte maggiori), seppur mantenendo un ordine di preferenza simile.



I valori dell'abitudine, almeno settimanale, sono **residuali** per entrambe le rilevazioni (*notare a tal proposito la differenza di scala tra i due grafici, evidenziata in giallo*); restano le **differenze marcate** fra le scuole dei due territori, con valori nettamente maggiori per quelle di Monza e Brianza.

Esperienza di gioco/

OSSERVAZIONI

Ecco alcune **riflessioni** maturate rispetto alla sezione riguardante l'esperienza di gioco, formulate sulla base delle risposte fornite, singole o correlate tra loro.

CORRELAZIONE TRA I GIOCHI

Si pratica indifferentemente un gioco d'azzardo o un altro? No, ci sono delle **correlazioni** fra le diverse tipologie, cioè la pratica di gioco si orienta fra quelli simili, in **sottogruppi**.

CONFRONTO PER GENERE

Con la sola eccezione dei **Gratta e vinci**, i maschi giocano in media più delle femmine per ogni tipologia. Lo scarto risulta però contenuto nella maggior parte dei casi: è **statisticamente significativo** solo per le scommesse sportive, rispetto alle quali i valori medi sono rispettivamente 1,34 contro 1,06 (nella domanda veniva chiesto di indicare la propria abitudine su una scala crescente da 1 a 3).

DIFFERENZE FRA TIPOLOGIE DI ISTITUTO

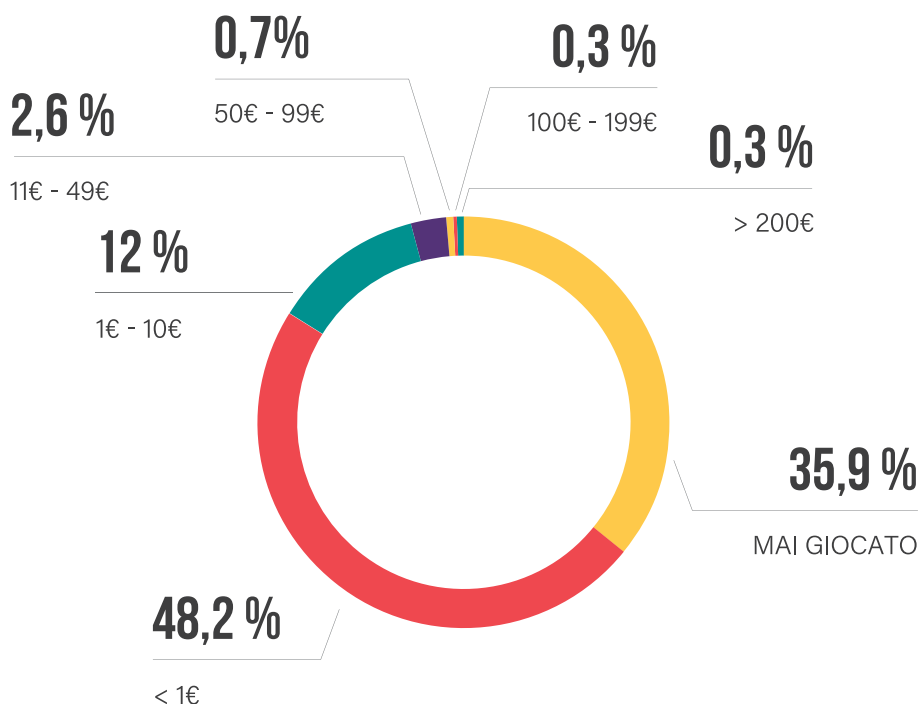
Dividendo le scuole secondo le tre classiche tipologie (licei, istituti tecnici, professionali) si nota una misura di associazione **molto bassa**, per cui **non si può affermare** che la frequentazione di un certo tipo di studi influisca sui comportamenti di gioco.

Spesa/

SPESA PERSONALE IN UN ANNO

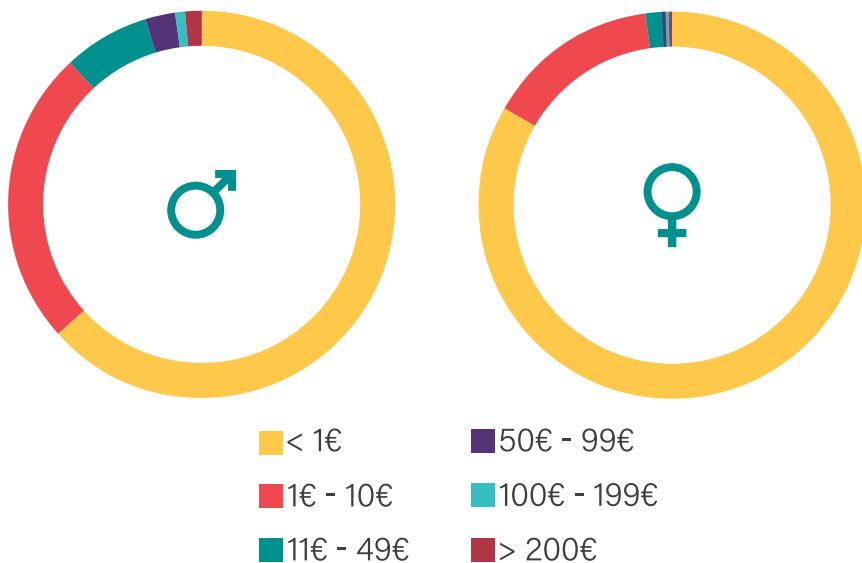
Chi gioca spende poco, di solito un euro o meno, oppure arriva al più a 10 euro. Rispondono di aver superato i 10 euro 100 persone, cioè il 2,6% del campione.

Mancano però 1179 risposte, circa 1/3 dei rispondenti.



Spesa/

CONFRONTO PER GENERE



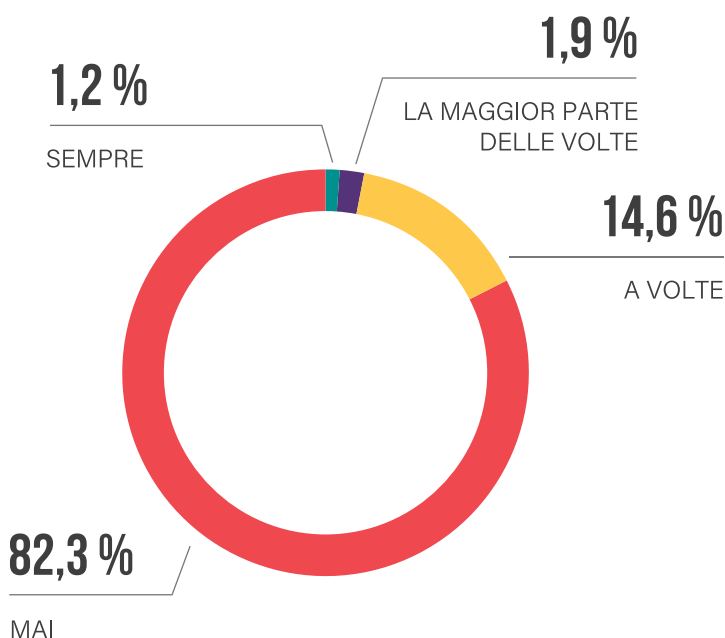
Non solo i **maschi** giocano in media più delle femmine, ma spendono anche di più: hanno superato la soglia dei 10 euro l'11,7% di loro, contro il 2,1% delle ragazze.

D'altra parte, si può anche dire che **circa 9 ragazzi su 10** non sono andati oltre i 10 euro di spesa nell'ultimo anno.

Spesa/

TENTAZIONE DI RIFARSI DELLE PERDITE

La netta maggioranza del campione (82,3%) **non torna** a giocare per rifarsi delle perdite. Tuttavia, fa parte del totale anche chi non ha mai giocato, che risponde in maniera negativa: questo implica che fra i soli giocatori **chi è tentato è più del 17,7%** (dato dalla somma di *sempre, spesso e a volte*).



Facendo l'analisi della **correlazione** tra spesa e ritorno al gioco si scopre un buon indice di correlazione: più si spende e più si tende a ritornare per rifarsi.

Criticità/

ANALISI DELLE REAZIONI PERSONALI AL GIOCO

L'ultima sezione del questionario esplora alcuni **tipici segni di criticità**. Si tratta sempre di una minoranza, compresa fra il 2% e l'11%, ma se si guardano i valori assoluti colpisce il fatto che per esempio oltre 400 studenti abbiano ammesso di essersi **sentiti in colpa** per i soldi spesi nel gioco.

SEGNALI GRAVI

Nella graduatoria finale risultano **meno diffusi** i segnali più gravi (furti, prestiti, deterioramento delle relazioni) mentre in cima risultano sintomi di **"conflitto interiore"**.

ASSOCIAZIONE TRA SINTOMI E GIOCHI

Dopo averne controllato l'associazione, si è scoperto che determinati comportamenti critici mostrano un **legame** con specifici tipi di gioco.

Ad esempio, a dichiarare di spendere più del proposito è chi gioca a scommesse sportive o bingo, mentre a voler smettere senza riuscire sono coloro che giocano a slot, gare di animali, lotterie, giochi su smartphone, lancio della moneta, o di nuovo scommesse sportive.

PROBLEMI IN FAMIGLIA

Il 3,4% del campione dichiara un problema in famiglia con il gioco. Sono una **netta minoranza** coloro che dichiarano sintomi critici e coloro che segnalano un problema in famiglia, ma c'è un legame, per cui si può ipotizzare una **familiarità del problema**.

Non c'è invece correlazione fra l'**entità della spesa** in gioco dei figli e il problema dei genitori.

Informazioni utili/

*Se vuoi organizzare un'attività educativa/di sensibilizzazione
nella tua scuola/associazione nell'ambito del progetto GAP:*

CSV MONZA
LECCO SONDRIO

Tel. 039 2848308
monzabrianza.csvlombardia.it

SPAZIO GIOVANI
IMPRESA SOCIALE

Tel. 0392301133
spaziogiovani.it

Dati elaborati da Codici nella primavera 2021

Opuscolo realizzato da Taxi1729