



Dipartimento per le
Dipendenze

GIOVANI: USO DEL TEMPO LIBERO E GIOCO D'AZZARDO

Alcune informazioni sul fenomeno



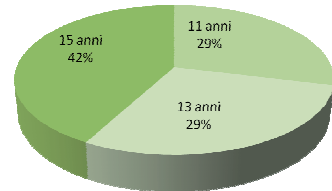
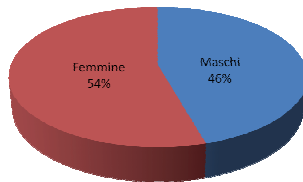
L'accessibilità al gioco d'azzardo e la proporzione di giocatori sono aumentate sensibilmente negli ultimi vent'anni, configurando questo comportamento come problematico dal punto di vista sociale e del benessere individuale. In Italia si è registrato un significativo incremento delle disponibilità e delle nuove opportunità di gioco d'azzardo, collegate ad un aumento della pubblicità. Nel 2011, il 38% degli studenti di 15-19 anni del Veneto almeno una volta negli ultimi 12 mesi ha praticato giochi in cui si vincono/perdono soldi, in particolare i maschi 46% contro 30% delle coetanee.

Il fatto che lo stesso gioco sia accostato ad una possibilità facile ed immediata di vincita in denaro può avere conseguenze negative sul corretto sviluppo dei giovani.

Risulta quindi di fondamentale importanza approcciarsi al fenomeno in termini di prevenzione.

USO DEI MASS MEDIA NEI GIOVANI

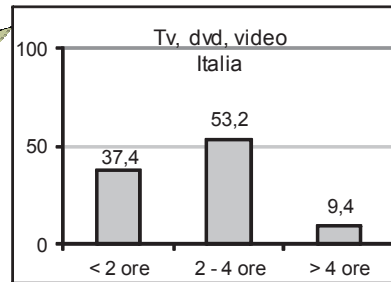
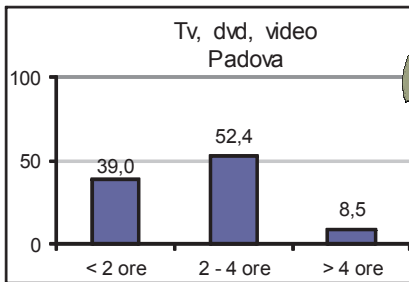
1117 Soggetti della provincia di Padova



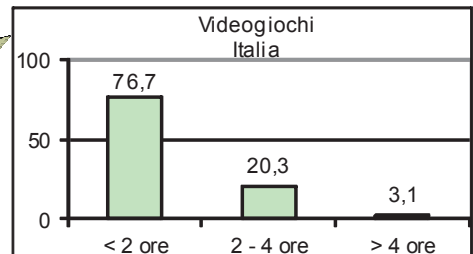
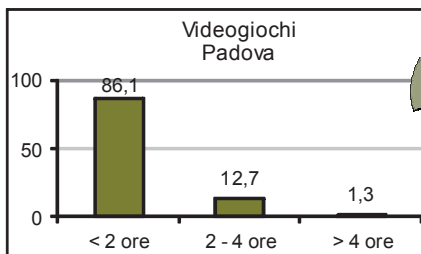
Assenza di rischio: < 2 h giornaliere (American Academy of Pediatrics, 2001;)

Basso rischio: ≤ 4 h giornaliere – **Alto rischio:** > 4 h giornaliere (Kuntsche, 2004)

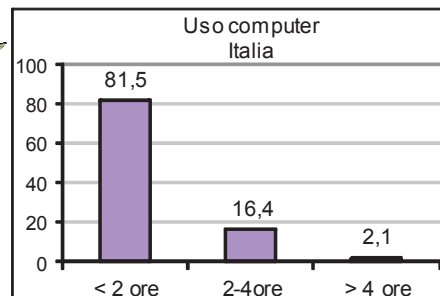
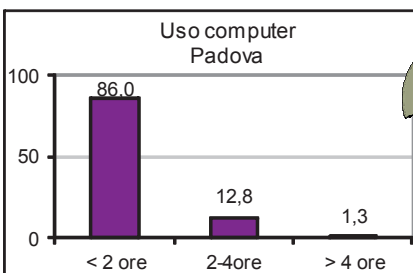
CONSUMO MASS MEDIA: Confronto dati Padovani - Italiani



Il consumo a rischio di tv, dvd, video rimane inferiore alla media italiana (di circa un punto percentuale)

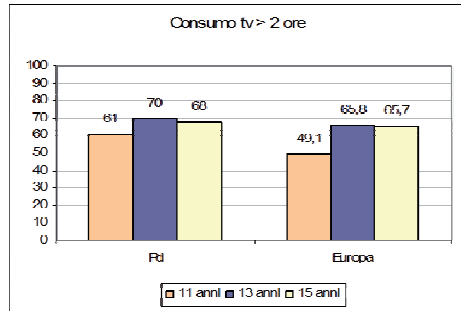
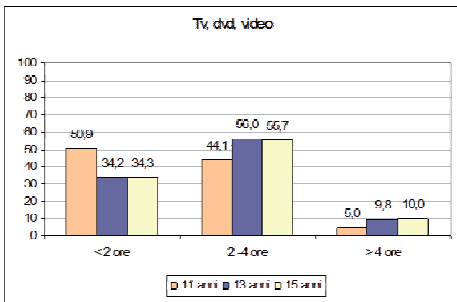


L'utilizzo di giochi al computer rimane inferiore alla media italiana



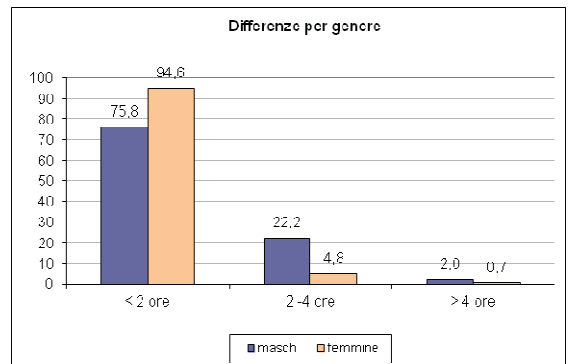
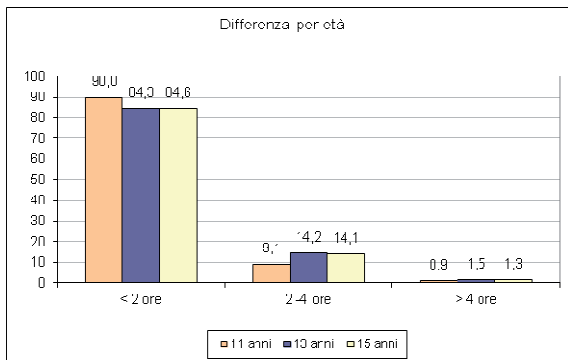
Rispetto alla media italiana, i giovani padovani sembrano fare un uso più limitato del computer

Tv, dvd, video: Differenze per età



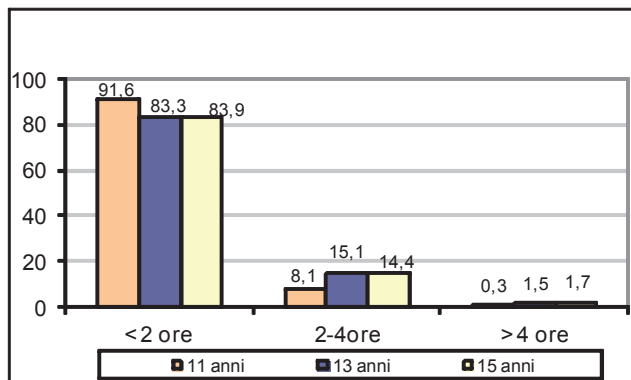
Il consumo di mass media aumenta con l'età, seguendo il trend Europeo: l'aumento avviene tra gli 11 e i 13 anni, rimanendo pressochè invariato dai 13 ai 15.

Videogiochi: Differenze per età e genere



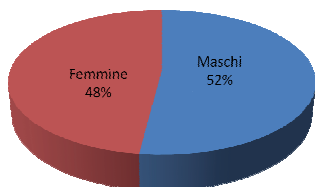
Il consumo dei videogiochi cresce tra gli 11 e 13 anni, per poi stabilizzarsi tra i 13 e i 15. Si assiste ad un interesse maggiore da parte dei maschi, rispetto alle femmine.

Computer: Differenze per età



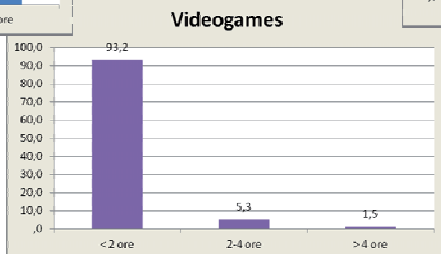
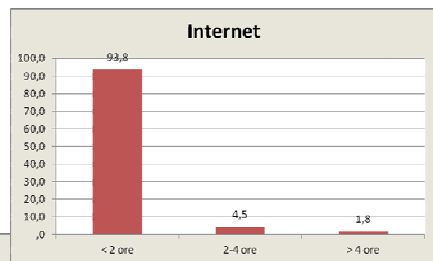
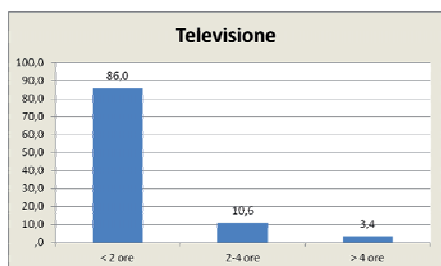
Anche nel caso del computer il passaggio dagli 11 ai 13 anni sembra essere il più significativo per l'aumento dell'utilizzo del media.

RISULTATI DELL'INDAGINE PREADOLESCENTI E TEMPO LIBERO SU 1325 STUDENTI DEL COMUNE DI PADOVA

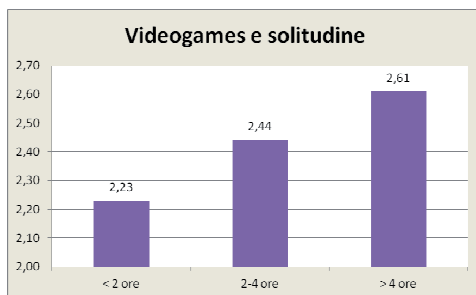
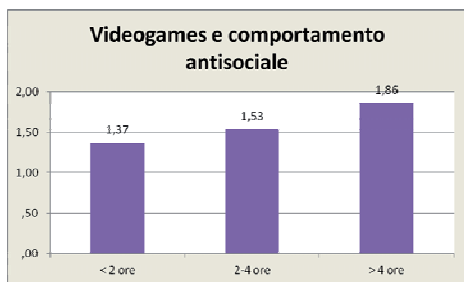


USO QUOTIDIANO DI MASS MEDIA

Quando non sei a scuola, e non partecipi ad attività pomeridiane, cosa ti piace fare?



CONSUMO DI MASS MEDIA E COMPORTAMENTO ANTISOCIALE



Sia per l'utilizzo dei videogames che per quello di televisione e internet si assiste ad un aumento del comportamento antisociale in relazione al maggiore consumo quotidiano dei mass media

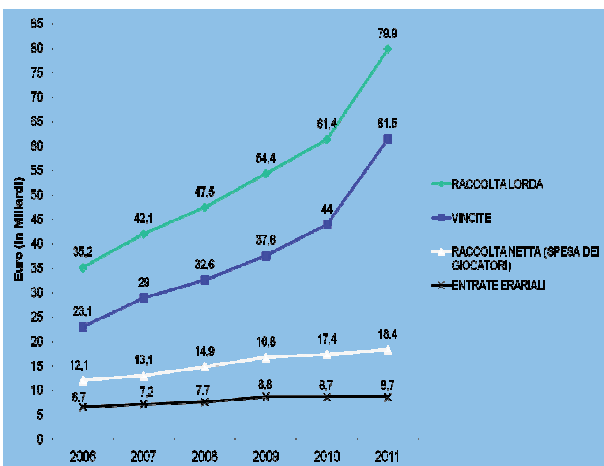
All'aumentare del consumo dei videogiochi corrisponde un significativo incremento della percezione di solitudine. Non sono stati ottenuti risultati analoghi relativamente alla soddisfazione per la vita.

DATI AMMINISTRAZIONE AUTONOMA DEI MONOPOLI DI STATO (AAMS): INTERA POPOLAZIONE ITALIANA

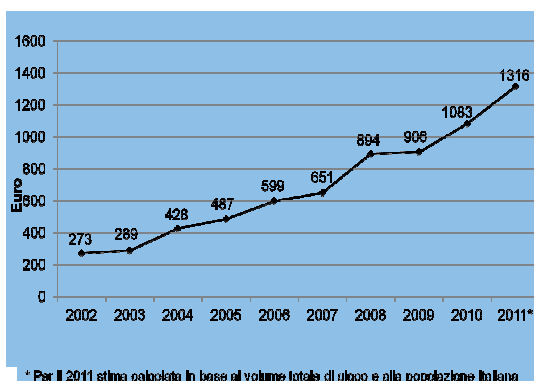
RACCOLTA GIOCHI 2011

(Dati in milioni di euro)	RACCOLTA LORDA	VINCITE	RACCOLTA NETTA (SPESA DEI GIOCATORI)	ENTRATE ERARIALI
Lotto	6,8	4,0	2,8	1,7
Giochi Numerici a totalizzatore Naz.	2,4	1,0	1,4	1,1
Lotterie	10,2	7,4	2,8	1,3
Giochi a base sportiva	3,9	3,0	0,9	0,2
Giochi a base ippica	1,4	1,0	0,4	0,1
Bingo	1,9	1,3	0,6	0,2
Apparecchi	44,9	35,7	9,2	3,9
Giochi di abilità a distanza	2,3	2,0	0,3	0,1
Giochi di carte organizzati in forma diversa dal torneo e giochi di sorte a quota fissa	6,2	6,0	0,2	0,04
TOTALE	79,9	61,5	18,4	8,7

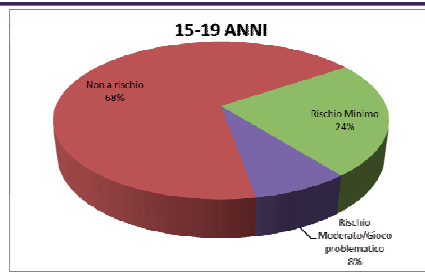
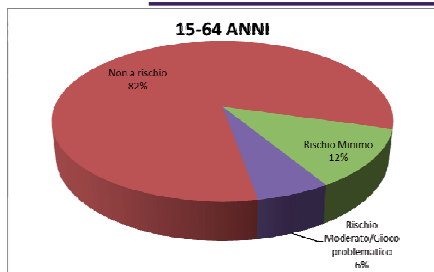
ANDAMENTO 2006-2011



ANDAMENTO SPESA PRO-CAPITE 2002-2011



PROFILI DI RISCHIO: POPOLAZIONE DEL VENETO CHE HA GIOCATO (2011)



RACCOLTA GIOCO NELLA PROVINCIA DI PADOVA

	RACCOLTA(*)	SPESA PRO-CAPITE
PADOVA	758	870 (Media Italia: 1170)
LOTTO E SUPERENALOTTO	100	115
BINGO	9,5	11
GRATTA VINCI	74,7	86
NEW SLOT + VLT	539,4	619
SCOMMESSE SPORTIVE	34,1	26,06
Fonte: Agoras (2011)	(*) dati in milioni di Euro	

IL GIOCO TRA I RAGAZZI (15-19 anni) RAPPORTO ESPAD-ITALIA 2009

Distribuzione percentuale dei giochi in denaro (12 mesi).

Regione	Lotterie istantanee	Lotto/ Superenalotto	Totocalcio/ Totip	NewSlot	Scimmesse sportive	Poker texano	Altri giochi a carte	Scimmesse su altri eventi
Veneto	64,1	29,3	12,9	20,8	24,2	15,8	14,9	7,2
ITALIA	62,7	26,5	11,0	17,8	33,4	20,1	25,3	6,0

Dati di prevalenza

Regione	Gioco negli ultimi 12 mesi (%)	Profilo di rischio moderato/grave (%)
VENETO	36,3	10,9
ITALIA	47,1	11,1

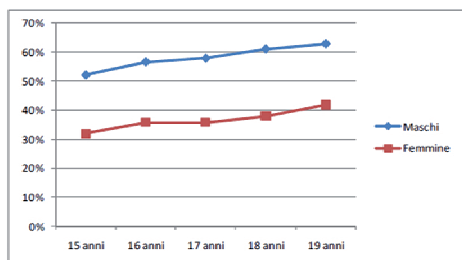
Fattori associati positivamente al gioco:

- Uso o Abuso di sostanze psicoattive legali o illegali;
- Essere coinvolti in rapporti sessuali non protetti;
- Avere avuto guai con la polizia;
- Aver speso più di 50 euro alla settimana senza il controllo dei genitori;
- Attività sedentarie nel tempo libero (giocare spesso col pc, navigare spesso in internet, stare davanti alla Tv più di 4 ore al giorno);

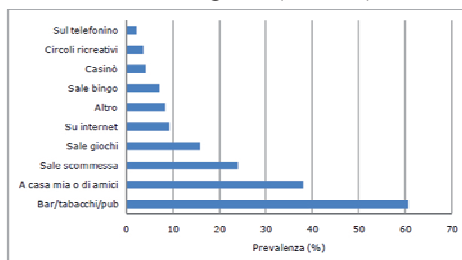
Fattori protettivi:

- Leggere spesso libri per piacere;
- Avere degli hobby;
- Aver cura di oggetti, animali e persone;
- Essere soddisfatto di sé, della propria situazione finanziaria e del proprio rapporto con i genitori;

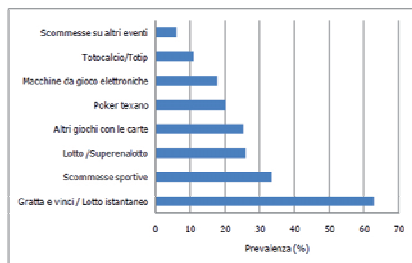
Percentuale di gioco (almeno una volta negli ultimi 12 mesi)



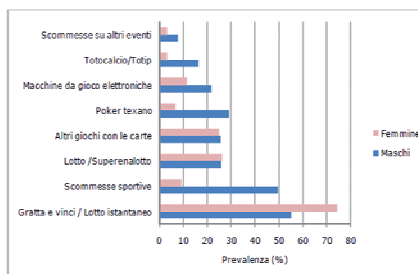
Distribuzione percentuale dei contesti di gioco (12 mesi)



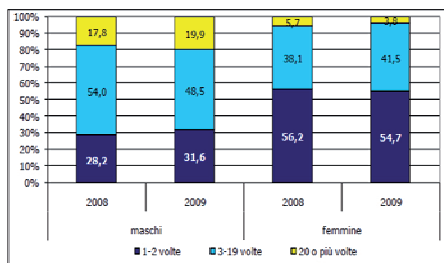
Distribuzione percentuali dei giochi (12 mesi)



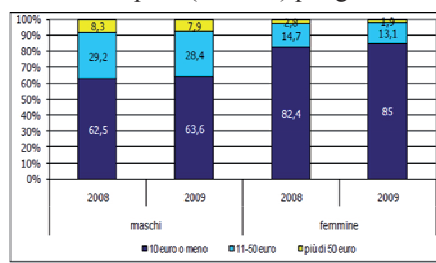
Confronto per genere



Distribuzione percentuale del numero di occasioni (12 mesi) per genere



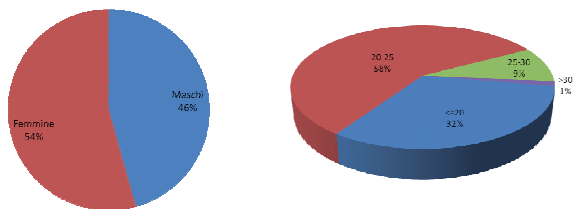
Distribuzione percentuale delle somme spese (12 mesi) per genere



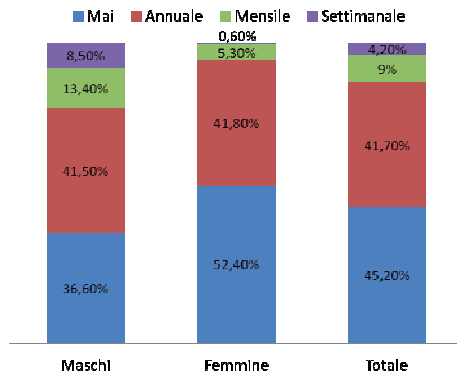
GIOCO D'AZZARDO TRA GLI STUDENTI UNIVERSITARI

CAMPIONE

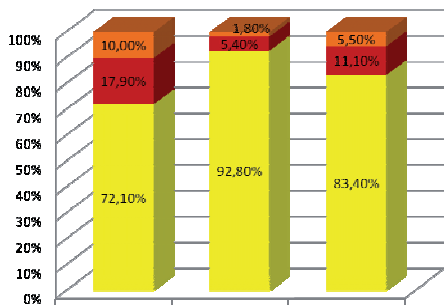
313 studenti universita-



FREQUENZA DI GIOCO (LIFETIME)



PROBLEMATICITA'

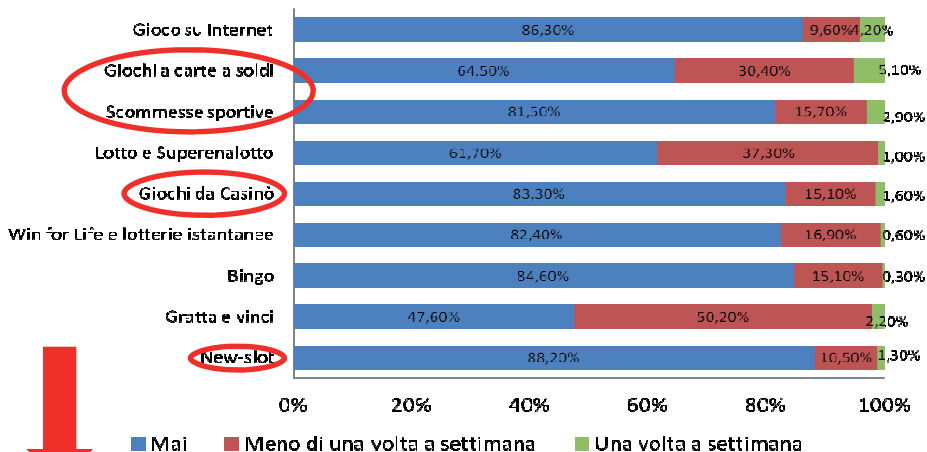


Il 16,6% del campione totale presenta un profilo di rischio moderato-grave per il gioco d'azzardo.

Nel genere maschile è maggiore la diffusione del gioco d'azzardo problematico

	Maschi	Femmine	Totale
Problematico	10,00%	1,80%	5,50%
A rischio	17,90%	5,40%	11,10%
Non problematico	72,10%	92,80%	83,40%

FREQUENZE DEI DIVERSI TIPI DI GIOCHI (LIFETIME)

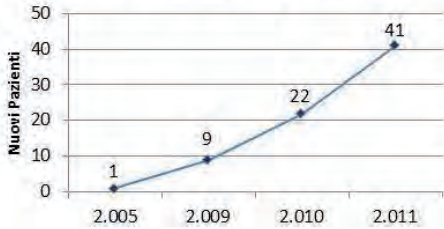


GIOCO	MASCHI			FEMMINE			χ^2
New Slot	83,9%	13,3%	2,8%	91,8%	8,2%		7,18*
Giochi da Casinò	79,7%	16,8%	3,5%	86,4%	13,6%		6,84*
Scommesse sportive	67,8%	25,9%	6,3%	92,9%	7,1%		34,27***
Giochi a carte a soldi	55,9%	35,7%	8,4%	71,8%	25,9%	2,4%	11,01**

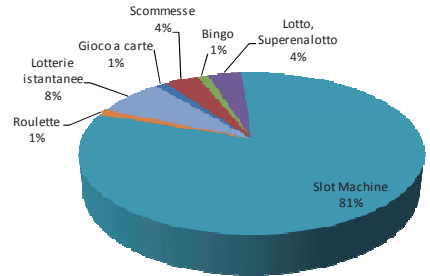
I maschi preferiscono, con una frequenza di gioco di almeno una volta a settimana, i seguenti giochi:

1. New slot e video giochi simili
2. Giochi da Casinò
3. Scommesse sportive
4. Giochi a carte a soldi (poker)

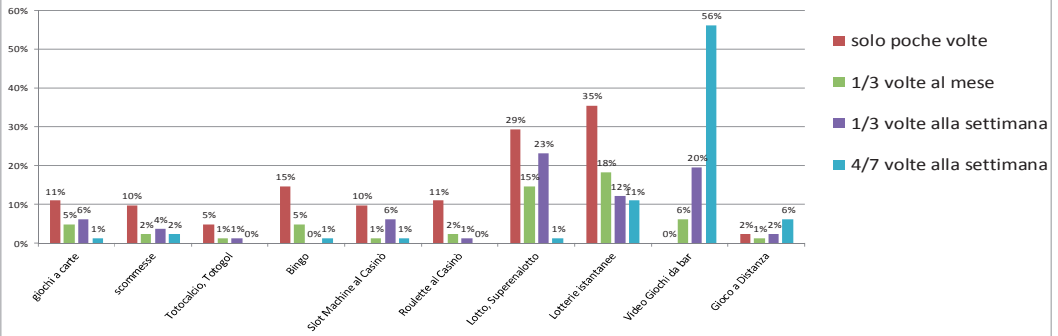
Nuove prese in carico



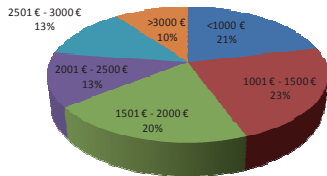
Tipi di gioco



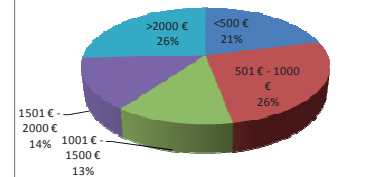
Frequenza di gioco negli ultimi 12 mesi



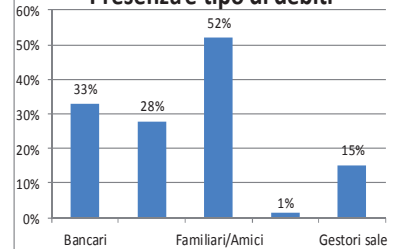
Reddito mensile netto della famiglia



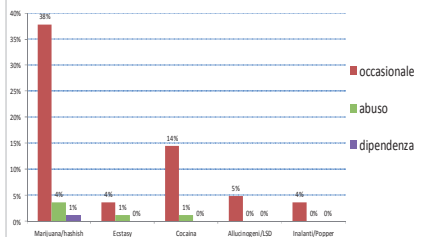
Spedia mensile per il gioco



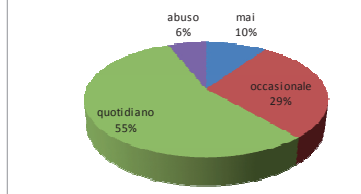
Presenza e tipo di debiti



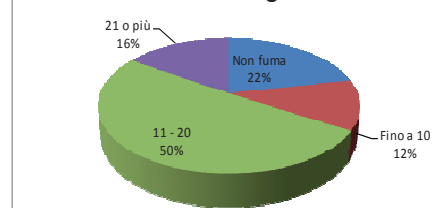
Uso di sostanze nella vita



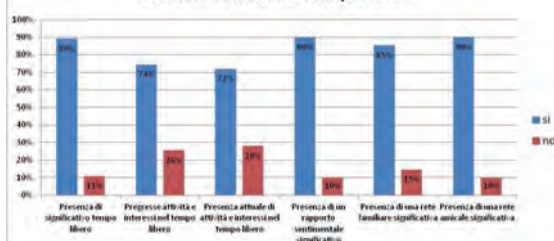
Uso di alcool nell'ultimo anno



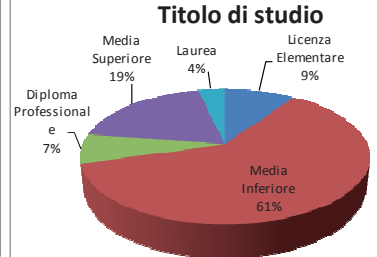
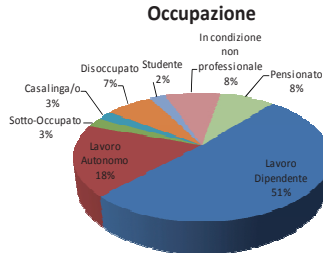
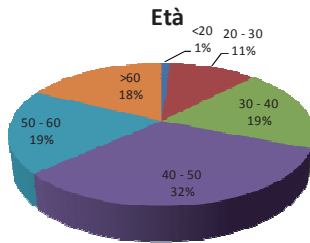
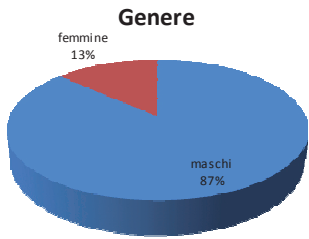
Numero di sigarette



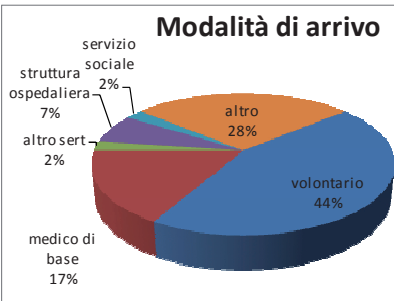
Area delle relazioni e del tempo libero



CARATTERISTICHE DEI GIOCATORI PATOLOGICI IN CARICO AL DIPARTIMENTO



1 paziente su 2 ha ripetuto almeno un anno scolastico



ALCUNE NOTE RELATIVE ALLA PREVENZIONE DEL GIOCO PATOLOGICO NELLA POPOLAZIONE GIOVANILE

1. Le azioni di prevenzione dovrebbero concentrarsi non tanto sull'evitamento delle situazioni di rischio, che nel caso del gioco è impossibile a causa della pervasività e della differenziazione dell'offerta, ma sull'individuazione e sul potenziamento dei fattori di **resilienza** individuali oltre che su una sensibilizzazione del contesto di riferimento.

Comunemente, per resilienza psicologica si intende la capacità di far fronte in maniera positiva agli eventi traumatici di riorganizzare positivamente la propria vita dinanzi alle difficoltà. È la capacità di ricostruirsi restando sensibili alle opportunità positive che la vita offre, senza perdere la propria umanità. Persone resilienti sono coloro che immerse in circostanze avverse riescono, nonostante tutto e talvolta contro ogni previsione, a fronteggiare efficacemente le contrarietà, a dare nuovo slancio alla propria esistenza e perfino a raggiungere mete importanti.

2. Si suggerisce di ridurre il più possibile le lezioni frontali a favore di interventi che portino i ragazzi ad assumere un ruolo attivo nella co-costruzione di progetti preventivi.

3. Si ricorda la necessità, soprattutto per i minorenni di coinvolgere la famiglia richiandola alle proprie responsabilità educative.

LETTURE CONSIGLIATE E FONTI

- AAMS - Amministrazione Autonoma dei Monopoli di Stato - Dati sulla raccolta giochi. Disponibili su <http://www.aams.gov.it>
- American Academy of Pediatrics: Children, adolescents, and television (2001), 107(2), 423-426.
- Delfabbro, P., King, D., Lambos, C., Puglies, S., (2009), Is video-game playing a risk factor for pathological gambling in Australian adolescents?, *Journal of Gambling Studies*, 25, 39-1-405
- Dipartimento di Psicologia dello Sviluppo e della Socializzazione (2013). *Giovani: Uso del Tempo libero e Gioco D'Azzardo*. Università degli Studi di Padova.
- Griffiths, M.D. (1995). *Adolescent Gambling*. London: Routledge
- Griffiths, M.D. (2002). *Gambling and gaming in adolescence*.
- Gupta, R. & Derevensky, J. (1996). The relationship between gambling and video-game playing behavior in children and adolescents. *Journal of Gambling Studies*, 12, 203-209.