



# IL FENOMENO DEL GIOCO D'AZZARDO IN LOMBARDIA

Workshop tecnico di  
presentazione degli elementi  
emersi dalle **ricerche DG Welfare**

mercoledì **27** ottobre

10.00 - 13.00 | 14.00 - 16.30

Auditorium Giorgio Gaber  
Piazza Duca d'Aosta, 3 • Milano

VINCI SOLO  
QUANDO SMETTI



Regione  
Lombardia

# SESSIONE 1

Uno sguardo ai lavori  
realizzati: focus su metodologie  
e prospettive di lavoro dai  
risultati



IL FENOMENO DEL GIOCO D'AZZARDO IN LOMBARDIA  
WORKSHOP TECNICO REGIONALE  
27 ottobre 2021



# Il gioco d'azzardo nella popolazione di 65 – 84 anni della provincia di Bergamo

Elvira Beato

ATS Bergamo

Servizio Epidemiologico Aziendale – Osservatorio Dipendenze



IL FENOMENO DEL GIOCO D'AZZARDO IN LOMBARDIA  
WORKSHOP TECNICO REGIONALE  
27 ottobre 2021





## Prima indagine campionaria in Italia sul gioco d'azzardo riferita a questo target

Promossa e coordinata dall' **ASL DI BERGAMO – Dipartimento Dipendenze – Osservatorio Dipendenze** in collaborazione con **Federconsumatori Adiconsum, Sindacati pensionati CGIL e CISL, Consiglio di Rappresentanza dei Sindaci, L'Eco di Bergamo**, con il coinvolgimento: **Medici di Medicina Generale.**

Condotta dalla Sezione di Epidemiologia e ricerca sui Servizi Sanitari Istituto - Fisiologia Clinica - del **CONSIGLIO NAZIONALE DELLE RICERCHE – di Pisa** in collaborazione con l'Osservatorio Dipendenze

### Perché un'indagine campionaria su questa fascia di popolazione?

#### ***Evidenze empiriche***

aumento delle richieste d'aiuto economico, segnalazione di situazioni problematiche di GAP riguardanti anziani da parte di Federconsumatori e Sindacati, Caritas (prima che ai SerD)

#### ***Evidenze di letteratura***

1. **aumento delle prevalenze di gioco annuo** nelle fasce d'età più fragili gli adolescenti/minori e gli **anziani** con un **aumento dei giocatori problematici**;
2. presenza di **peculiarità proprie di questa fascia di popolazione in relazione al gioco d'azzardo** e aspetti di **vulnerabilità fase specifici** (perdita dei tradizionali ruoli sociali, rischio di solitudine, presenza di mutamenti neurobiologici,...)
3. **correlazione positiva** tra aspetti di **vulnerabilità** e **esposizione ad un'elevata e prossima offerta di giochi d'azzardo.**

**Assenza**, in Italia, **di dati statistici** sull'entità e sulle caratteristiche del fenomeno nella popolazione over 65 anni

## Un'indagine campionaria inserita in un contesto di ricerca-intervento: Generazione immediata di cambiamenti (sensibilizzazione, informazione, consapevolezza, creazione di “moltiplicatori” ...)

Grande cura del processo e degli attori (*gruppo di lavoro interistituzionale*)

- **Condivisione dei bisogni conoscitivi e della finalità: CONOSCERE PER AGIRE**
- **Condivisione di ogni fase dello studio:** ipotesi, strumento, metodo, analisi e interpretazione di dati e indicatori, costruzione di ipotesi di intervento e progettazione azioni mirate, ecc.

### **OBIETTIVI**

- ✓ **conoscere la diffusione** del Gioco d'Azzardo tra la popolazione 65-84 anni;
- ✓ **approfondire le caratteristiche** del fenomeno (giochi preferiti, luoghi di gioco, soldi spesi, grado di problematicità correlato, ecc.);
- ✓ **misurare l'associazione tra Gioco d'Azzardo e alcuni determinanti di salute** (ad es. stili di vita, presenza di patologie
- ✓ cronico-degenerative, relazioni sociali, gestione del tempo libero, grado di soddisfazione e benessere personale, ..)

La **FINALITA'** ultima è individuare fattori di rischio e di protezione utili ad orientare le azioni preventive.

# METODOLOGIA

**Popolazione oggetto di studio:** 191.727 assistiti provincia di Bergamo; fascia età **65-84aa.**

**Campione:** dalla Anagrafica Assistiti sono stati **estratti 2.100 nominativi di 65-84enni residenti**, garantendo la stessa distribuzione per genere ed età della popolazione, **al fine di estendere le stime ottenute alla popolazione complessiva oggetto di studio.**

**Strumento:** **Questionario postale**, predisposto e articolato in 5 sezioni: condizione socio-demografica, gestione del tempo libero, gioco d'azzardo, condizioni di salute e autovalutazione dello stato di benessere psico-fisico, consumo di alcolici e di tabacco (utilizzo di scale validate e domande questionario IPSAD®).

**Pre-test:** il questionario è stata somministrato ad un campione di 50 persone di età corrispondente a quella della popolazione target per valutarne comprensione e completezza.

**Modalità:** **autosomministrazione**, restituzione tramite posta in busta pre-affrancata. Disponibilità di facilitatori o supporter sul territorio con il fine di assicurare o aiutare a comprendere le domande e compilare correttamente il questionario (sportelli sindacati pensionati, centri d'ascolto ...)



IL FENOMENO DEL GIOCO D'AZZARDO IN LOMBARDIA  
WORKSHOP TECNICO REGIONALE  
27 ottobre 2021



# METODOLOGIA

## Acquisizione e predisposizione del data set

acquisizione dati: OCR *Optical Character Recognition* (per snellire il processo di data entry)

Prima dell'analisi statistica, verifica della qualità del dato: consistenza delle risposte fornite.

## Analisi

L'analisi statistica è stata condotta utilizzando il software statistico SPSS 17.0 .

Per la descrizione dei rispondenti le variabili quantitative sono state sintetizzate attraverso media e deviazione standard, quelle qualitative come percentuali. Per valutare la differenza tra le medie delle variabili quantitative è stato applicato il test di Student (t), mentre per valutare la differenza tra i valori percentuali è stato utilizzato il test chi-quadro ( $\chi^2$ ).

Per individuare le **caratteristiche dei giocatori sociali e di quelli a rischio di sviluppare comportamenti di gioco problematico**, è stato utilizzato un **modello di regressione logistica binaria**, per **stimare le misure di rischio (attraverso Odds Ratio-OR\*) associate alle variabili di interesse, profilate nei diversi possibili 'strati'**.

\*OR indica quanto ogni variabile, nelle sue diverse possibili stratificazioni, sia associabile al profilo di giocatore d'azzardo. Significato: OR >1: fattore di rischio, OR <1 fattore protettivo.



IL FENOMENO DEL GIOCO D'AZZARDO IN LOMBARDIA  
WORKSHOP TECNICO REGIONALE  
27 ottobre 2021

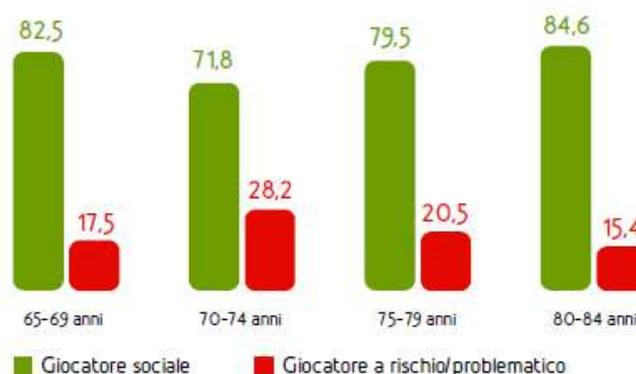
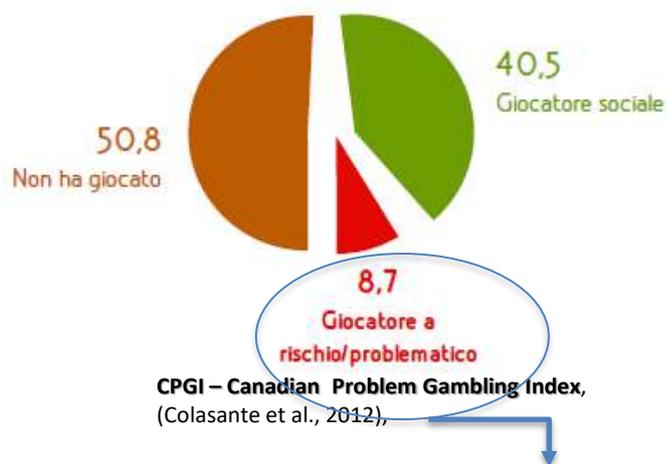


## I PRINCIPALI RISULTATI

### IL TASSO DI RISPONDEZZA: 51%.

Un **risultato** sicuramente **positivo**. il tasso medio delle indagini postali in Italia è intorno al 30%, peraltro raggiunto su una popolazione più giovane (Colasante et al. 2012).

Chi ha giocato d'azzardo: Il **49%** nel corso della vita e il **42% nell'ultimo anno** (m=43%; f=41%), pari a circa **77.000 degli 65-84enni della provincia**; **18.000** quelli nell'ultimo mese (18%).



In provincia di Bergamo, corrisponde a circa **16.000 persone**



IL FENOMENO DEL GIOCO D'AZZARDO IN LOMBARDIA  
WORKSHOP TECNICO REGIONALE  
27 ottobre 2021



## Fattori associati al GIOCO PROBLEMatico e azioni di protezione e/o prevenzione: dai dati alle azioni

FATTORE DI RISCHIO	AZIONE
Avere la condizione di vedovo/a, celibi/nubili o separato/a (OR 1,9), soprattutto per gli uomini (OR 2,7) e per le persone di 65-74 anni (OR 2,2).	Intervenire a livello delle comunità locali per promuovere e valorizzare iniziative di socializzazione indirizzate a questa fascia della popolazione
Considerare il gioco d'azzardo un mezzo per facilitare la socializzazione (OR 3,9), o un'azione eccitante (OR 2,0)	Sensibilizzare servizi sociali, sportelli volontariato che intercettano persone sole (separati, vedove/i) che avanzano richieste di aiuto rispetto a questo possibile rischio
Tendenza a «giocare quantità crescenti di denaro» (OR 15,8), Adottare il tipico schema comportamentale di “rincorsa” ( <i>chasing</i> ) delle perdite (OR 11,5). Tendenza a giocare alle Lotterie istantanee (OR 4,13) per entrambi i generi (per le F, OR 6,00)	Investire sulla formazione dei gestori di locali con gioco d'azzardo, con attenzione particolare alla categoria dei Tabaccai.
Minima/nessuna percezione del rischio rispetto al fatto che il gioco d'azzardo possa provocare problemi familiari (OR 4,65) e relazionali (OR 2,29)	Intervenire sul credo normativo, sui rischi e sulle reali probabilità di vincita, con particolare attenzione ai giochi e ai luoghi considerati più a rischio
AVERE UNA CONDIZIONE DI SALUTE PRECARIA (OR 1,3) Decadimento cognitivo (OR 3,1) , Disturbi di natura nervosa (OR 2,6) , Insonnia (OR 1,1), percezione di uno stato di ansia (OR 1,2) e di depressione (OR 1,5), percezione della diminuzione delle capacità di autocontrollo (OR 1,3)	Sensibilizzazione e coinvolgimento MMG nel accrescere attenzioni e competenze nel cogliere segnali predittivi e di rischio Coinvolgimento dei neurologi in uno studio ad hoc su malattia di Parkinson e GAP

# Percezione del gioco d'azzardo e modalità di prevenzione. Un'indagine sugli stili educativi dei genitori

Eugenio Rossi  
Presidente Forma Mentis



IL FENOMENO DEL GIOCO D'AZZARDO IN LOMBARDIA  
WORKSHOP TECNICO REGIONALE  
27 ottobre 2021



# La Ricerca

L'età in cui si inizia a giocare d'azzardo incide in maniera significativa sullo sviluppo di quella che oggi è considerata una vera e propria dipendenza, al pari delle sostanze stupefacenti. Il gioco d'azzardo, proponendosi con notevole visibilità e costanza sulla scena della vita quotidiana, coinvolge in maniera consistente anche le nuove generazioni, che si configurano come vittime perfette del mercato del gioco. L'adolescenza rappresenta il momento in cui si lotta per costruirsi un'identità, si cerca di emergere e di farsi accettare. Proprio questa età di passaggio rappresenta il target principale del gioco d'azzardo, che stimola i ragazzi ad abbracciare l'illusione di poter evadere da una quotidianità ostile, oppure di sentirsi capaci e protagonisti. Il rischio è che il gioco d'azzardo diventi parte della struttura della loro personalità e ne pregiudichi seriamente il futuro.

Quanto i genitori sono consapevoli della vulnerabilità dei propri figli di fronte alla realtà virtuale dell'azzardo? Difficile pensare che la "normalizzazione" e l'accettazione sociale del gioco d'azzardo permettano alle famiglie di comprendere a fondo quali possano essere i rischi, i sintomi e gli esiti di questo fenomeno.

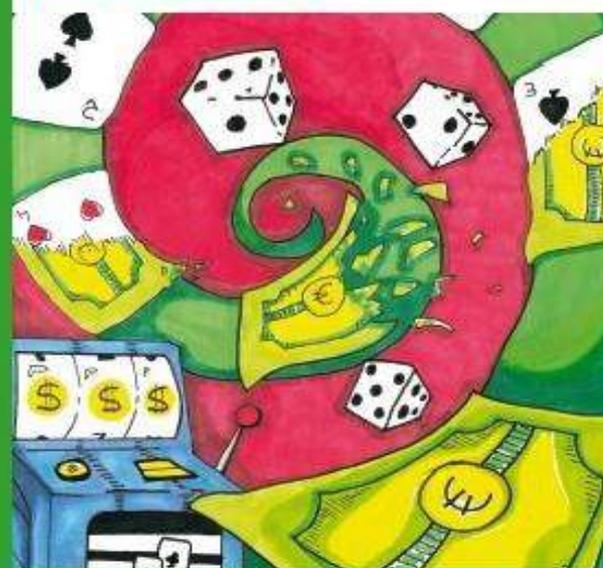
Questo libro muove delle riflessioni nella prospettiva della prevenzione, con il fine di far comprendere alle giovani generazioni i pericoli del gioco azzardo, partendo da quanto e come si parla oggi di azzardo in famiglia, di quali sono i messaggi trasmessi, di quali aspetti sono enfatizzati e quali trascurati e se esistono differenze significative nei diversi stili educativi.

Eugenio Rossi è sociologo e criminologo clinico. Presidente di Forma Mentis, associazione non profit per lo studio e la prevenzione del disagio evolutivo e dei comportamenti devianti giovanili, è Professore di Sociologia della Devianza all'Università di Milano Bicocca. Tra le sue pubblicazioni: *Paura e bisogni di sicurezza degli anziani* (Bruno Mondadori, 2009) e *Ragazzi che educano ragazzi. Un intervento di peer education per la riparazione del disagio evolutivo* (Stripes Edizioni, 2011).

Il volume contiene contributi di: Linda Giovannini, Salvatore Toti Licata, Maddalena Masala, Stefania Russo.

A CURA DI  
**EUGENIO ROSSI**  
**PERCEZIONE DEL GIOCO  
D'AZZARDO E MODALITÀ  
DI PREVENZIONE**

UN'INDAGINE SUGLI STILI  
EDUCATIVI DEI GENITORI



IL FENOMENO DEL GIOCO D'AZZARDO IN LOMBARDIA

WORKSHOP TECNICO REGIONALE

27 ottobre 2021



# OBIETTIVI DELLA RICERCA

- Quale consapevolezza hanno i genitori di che cosa è il gioco d'azzardo?
- Quanto viene recepito come pericoloso?
- Quanto i genitori si avvicinano ai comportamenti di gioco?
- Si parla di azzardo con i propri figli?
- Quando se ne parla, come viene affrontata la tematica?
- Quali stili educativi vengono messi in atto nell'affrontare il tema?
- Esistono differenze legate al genere o al capitale culturale?



IL FENOMENO DEL GIOCO D'AZZARDO IN LOMBARDIA  
WORKSHOP TECNICO REGIONALE  
27 ottobre 2021



# PERCEZIONE DELL'AZZARDO

		SI	NO
Considera gioco d'azzardo	Gratta e vinci	58,3%	41,7%
	Lotto/Superenalotto	59,6%	40,4%
	Totocalcio	54,6%	45,4%
	Altre scommesse sportive	85,3%	14,7%
	Scommesse su altri eventi	86,7%	13,3%
	Slot-Machine/Videopoker	94,7%	5,3%
	Poker On-line	93,8%	6,2%
	Altri giochi con le carte	71,7%	28,3%



IL FENOMENO DEL GIOCO D'AZZARDO IN LOMBARDIA  
WORKSHOP TECNICO REGIONALE  
27 ottobre 2021



# GRADO DI PERICOLOSITÀ

		Per nulla / Poco	Abbastanza	Molto / Moltissimo
Pericolosità	Comprare un Gratta e vinci	63,5%	24,4%	12%
	Fare una partita a carte in famiglia	97%	2%	1%
	Fare una tombolata in famiglia	97,1%	1,8%	1,1%
	Giocare al Lotto o Superenalotto	42%	38,7%	19,3%
	Comprare o vendere titoli finanziari	40,4%	32,3%	27,3%
	Giocare a Slot-Machine/Videopoker	5,6%	8,4%	86%
	Andare al Casinò	7,5%	10,7%	81,8%
	Fare una partita a Poker con gli amici	52,3%	26,7%	21%
	Scommettere sull'esito di una partita di calcio	33,3%	37,5%	29,2%
	Rispondere ad un quiz televisivo via SMS	77,1%	13,5%	9,4%
	Giocare a Poker on-line	8,2%	15,5%	76,2%



IL FENOMENO DEL GIOCO D'AZZARDO IN LOMBARDIA  
 WORKSHOP TECNICO REGIONALE  
 27 ottobre 2021



# SI PARLA DI AZZARDO AI PROPRI FIGLI?

Quasi la metà del campione, pari al 46%, non ha mai parlato ai propri figli di gioco d'azzardo. Il 54%, invece, lo ha fatto.

		Scuola Media	Scuola Superiore	Totale
Chi ha parlato di gioco d'azzardo	Nessuno	49,6%	36,2%	46%
	Entrambi i genitori	37,7%	48,3%	40,6%
	Solo la madre	9,6%	10,7%	9,9%
	Solo il padre	3%	4,7%	3,5%
	Totale	100%%	100%	100%



IL FENOMENO DEL GIOCO D'AZZARDO IN LOMBARDIA  
WORKSHOP TECNICO REGIONALE  
27 ottobre 2021



# Le reazioni dei genitori alla scoperta che il loro figlio gioca d'azzardo

1° Gli interventi educativi dei genitori legati alla sfera delle **abilità**, riguardano tre risposte:

- gli chiederei quanto è bravo nel gioco affinché mi racconti quelle che lui crede siano le sue abilità, con l'88,1% di No e l'11,9% di Sì
- cercherei di comprendere cosa pensa di se stesso e delle sue abilità attraverso il gioco d'azzardo, con il 42,1% di No e il 57,9% di Sì
- cercherei di capire quanto lui pensa di controllare gli esiti del gioco, con il 39,2% di No e il 60,8% di Sì



IL FENOMENO DEL GIOCO D'AZZARDO IN LOMBARDIA  
WORKSHOP TECNICO REGIONALE  
27 ottobre 2021



# Le reazioni dei genitori alla scoperta che il loro figlio gioca d'azzardo

2° Gli interventi educativi dei genitori legati alla sfera delle **emozioni**, riguardano sei risposte:

- mi arrabbierei moltissimo e glielo direi spiegandogli le mie ragioni, con il 18% di No e l'82% di Sì
- cercherei di comprendere che emozioni ne ricava, con il 26,4% di No e il 73,6% di Sì
- cercherei di comprendere se vede il gioco d'azzardo come una risposta a problemi o situazioni di stress, con il 19,4% di No e l'80,6% di Sì
- cercherei di capire quanta soddisfazione e coinvolgimento prova nel progettare il gioco, con il 37,7% di No e il 62,3% di Sì
- cercherei di spiegargli come la perdita di denaro aumenti lo stress, l'ansia e i comportamenti per nasconderla, con il 17,9% di No e l'82,1% di Sì
- cercherei di spiegargli l'imbarazzo nelle relazioni con gli altri e il forte dispiacere che ci provoca, con il 39,4% di No e il 60,6% di Sì



IL FENOMENO DEL GIOCO D'AZZARDO IN LOMBARDIA  
WORKSHOP TECNICO REGIONALE  
27 ottobre 2021



# Le reazioni dei genitori alla scoperta che il loro figlio gioca d'azzardo

3° Gli interventi educativi dei genitori legati alla sfera della **socialità** riguardano quattro risposte:

- gli chiederei se gioca insieme ad amici, con il 18,1% di No e l'81,9% di Sì
- gli chiederei se sono stati i suoi amici ad indurlo a giocare d'azzardo, con il 26,9% di No e il 73,1% di Sì
- gli chiederei se gli amici lo hanno mai visto giocare e come lo hanno valutato, con il 58,5% di No e il 41,4% di Sì
- cercherei di comprendere cosa gli manca sul piano delle relazioni con gli amici, con il 16,2% di No e l'83,8% di Sì



IL FENOMENO DEL GIOCO D'AZZARDO IN LOMBARDIA  
WORKSHOP TECNICO REGIONALE  
27 ottobre 2021



# Le reazioni dei genitori alla scoperta che il loro figlio gioca d'azzardo

4° Gli interventi educativi dei genitori legati alla **riprovazione sociale** si collegano a una risposta:

- riflettere con lui sui mutamenti di valutazione (in negativo) che altri adulti (per es. gli insegnanti) avrebbero nei suoi riguardi se lo venissero a sapere, con il 47,8% di No e il 52,2% di Sì



IL FENOMENO DEL GIOCO D'AZZARDO IN LOMBARDIA  
WORKSHOP TECNICO REGIONALE  
27 ottobre 2021



# Le reazioni dei genitori alla scoperta che il loro figlio gioca d'azzardo

5° Gli interventi educativi dei genitori legati al **costo del denaro** sono connessi a una risposta:

- gli spiegherei il danno economico che subisce e quanto pesi su tutta la famiglia, con il 19,3% di No e l'80,7% di Sì



IL FENOMENO DEL GIOCO D'AZZARDO IN LOMBARDIA  
WORKSHOP TECNICO REGIONALE  
27 ottobre 2021



# Le reazioni dei genitori alla scoperta che il loro figlio gioca d'azzardo

6° Gli interventi diseducativi dei genitori legati ai comportamenti di **induzione alla piacevolezza** del gioco d'azzardo riguardano due risposte:

- gli darei dei suggerimenti per vincere più denaro, con il 99,1% di No e lo 0,9% di Sì
- rifletterei con lui su come è piacevole giocare e riuscire a vincere denaro, con il 90,3% di No e il 9,7% di Sì



IL FENOMENO DEL GIOCO D'AZZARDO IN LOMBARDIA  
WORKSHOP TECNICO REGIONALE  
27 ottobre 2021



# Le reazioni dei genitori alla scoperta che il loro figlio gioca d'azzardo

7° Gli interventi dei genitori connessi alla **inconsapevolezza-noncuranza** riguardano tre risposte:

- lo riterrei un comportamento di divertimento occasionale, quindi non lo affronterei, con il 96,4% di No e il 3,6% di Sì
- penso che il comportamento di gioco d'azzardo sia normale per un ragazzo, con il 97,2% di No e il 2,8% di Sì
- non sarebbe per me motivo di alcun imbarazzo o disagio e non ne parlerei con lui, con l'88,8% di No e l'11,2% di Sì



IL FENOMENO DEL GIOCO D'AZZARDO IN LOMBARDIA  
WORKSHOP TECNICO REGIONALE  
27 ottobre 2021



# Le reazioni dei genitori alla scoperta che il loro figlio gioca d'azzardo

8° Gli interventi dei genitori connessi ad **azioni di controllo** riguardano quattro risposte:

- non gli permetterei di usare il computer, con il 48,2% di No e il 51,8% di Sì
- andrei a controllare la cronologia del suo computer per vedere se accede a siti di gioco d'azzardo, con il 19% di No e l'81% di Sì
- non gli permetterei di uscire di casa, con l'80,6% di No e il 19,4% di Sì
- non gli darei più soldi, con il 35,6% di No e il 64,4% di Sì



IL FENOMENO DEL GIOCO D'AZZARDO IN LOMBARDIA  
WORKSHOP TECNICO REGIONALE  
27 ottobre 2021



# Le reazioni dei genitori alla scoperta che il loro figlio gioca d'azzardo

9° Le azioni dei genitori legate alla **crisi personale** e alle **persone da coinvolgere** nell'azione di riparazione riguardano quattro risposte:

- ne parlerei con mio marito/mia moglie per decidere in accordo come agire, con l'8,6% di No e il 91,4% di Sì
- cercherei di comprendere con lui che cosa ho sbagliato nel mio compito di genitore, con il 36,1% di No e il 63,9% di Sì
- mi consulterei con un esperto prima di parlare con lui, con il 48,9% di No e il 51,1% di Sì
- la ritengo una cosa così grave che lo porterei da uno specialista, con il 44% di No e il 56% di Sì



IL FENOMENO DEL GIOCO D'AZZARDO IN LOMBARDIA  
WORKSHOP TECNICO REGIONALE  
27 ottobre 2021



# L'esposizione ai rischi del gioco d'azzardo nei Comuni del Bresciano nella ricerca-azione

**Maurizio Fiasco**

Consulta Nazionale Antiusura

**Stefano Zanotti**

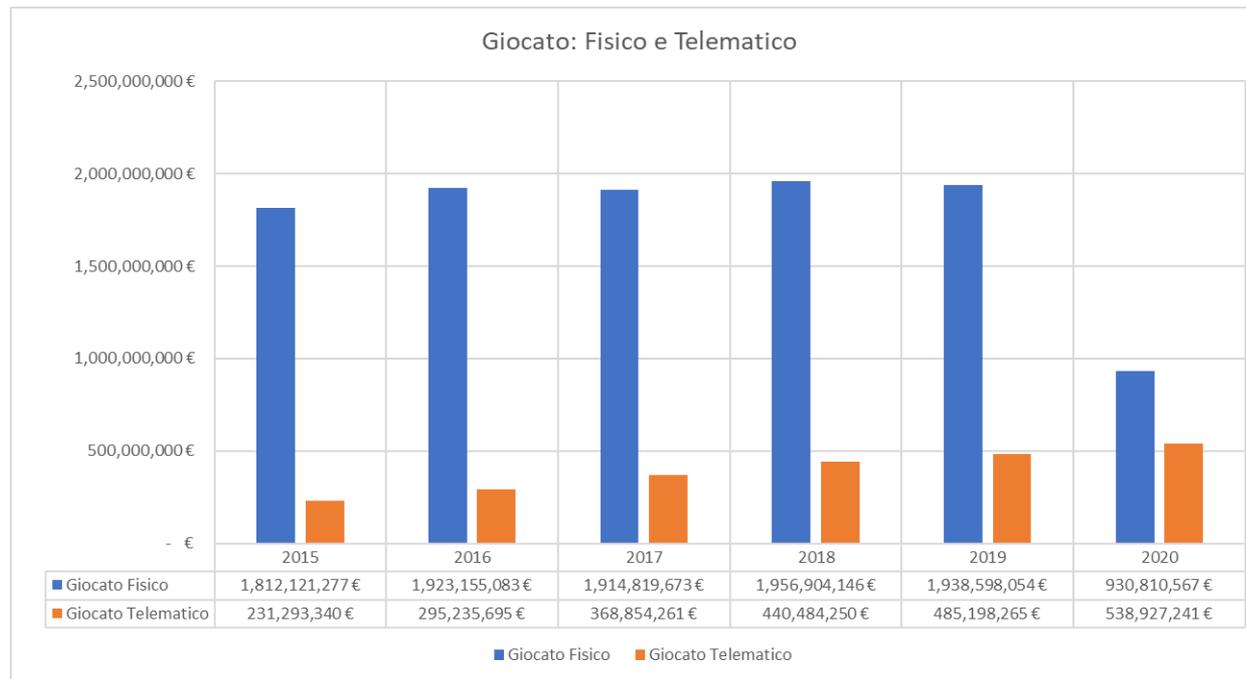
Nested S.r.l.



IL FENOMENO DEL GIOCO D'AZZARDO IN LOMBARDIA  
WORKSHOP TECNICO REGIONALE  
27 ottobre 2021



Sei anni di **consumo** lordo di gioco d'azzardo in concessione  
 Valori **distinti** per modalità nel **territorio fisico e in remoto** («telematico»)  
**Totale della provincia di Brescia**

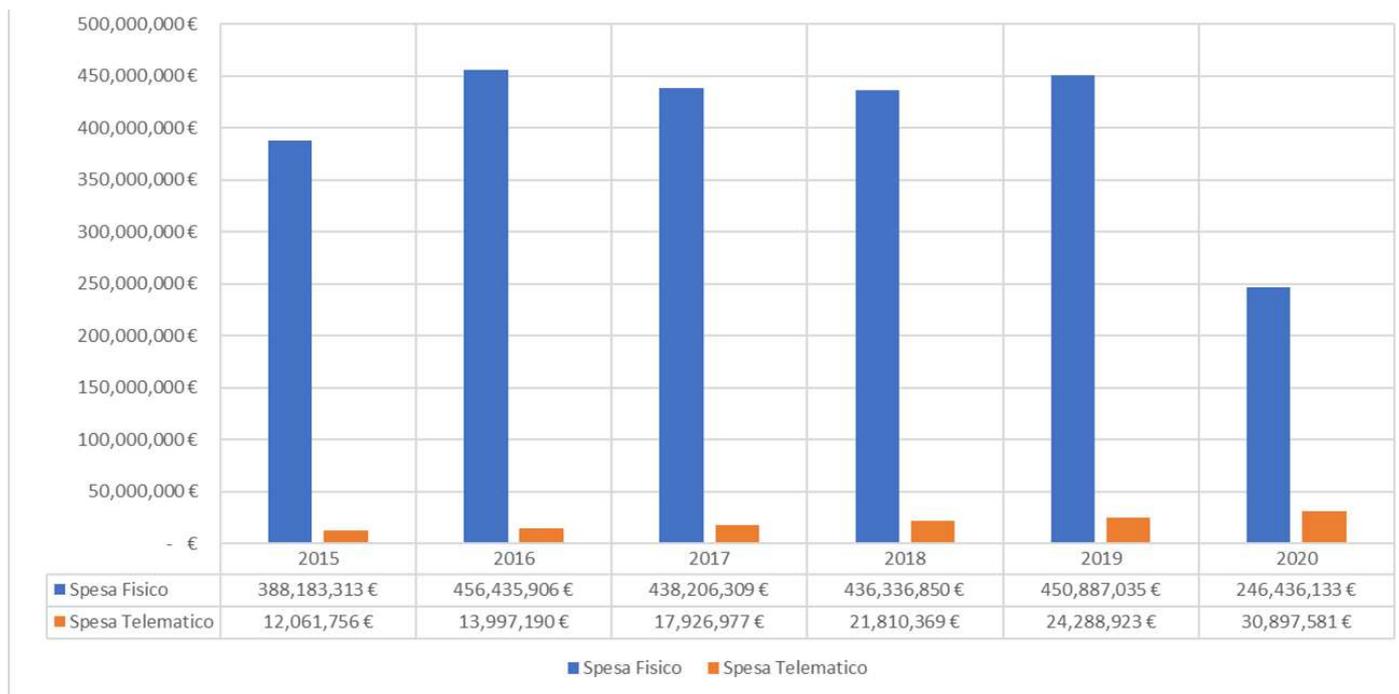


IL FENOMENO DEL GIOCO D'AZZARDO IN LOMBARDIA  
 WORKSHOP TECNICO REGIONALE  
 27 ottobre 2021



## Andamento delle perdite nette («spesa») al gioco d'azzardo in concessione nel totale della provincia di Brescia

Valori *distinti* per modalità nel *territorio fisico* e *in remoto* («telematico»)

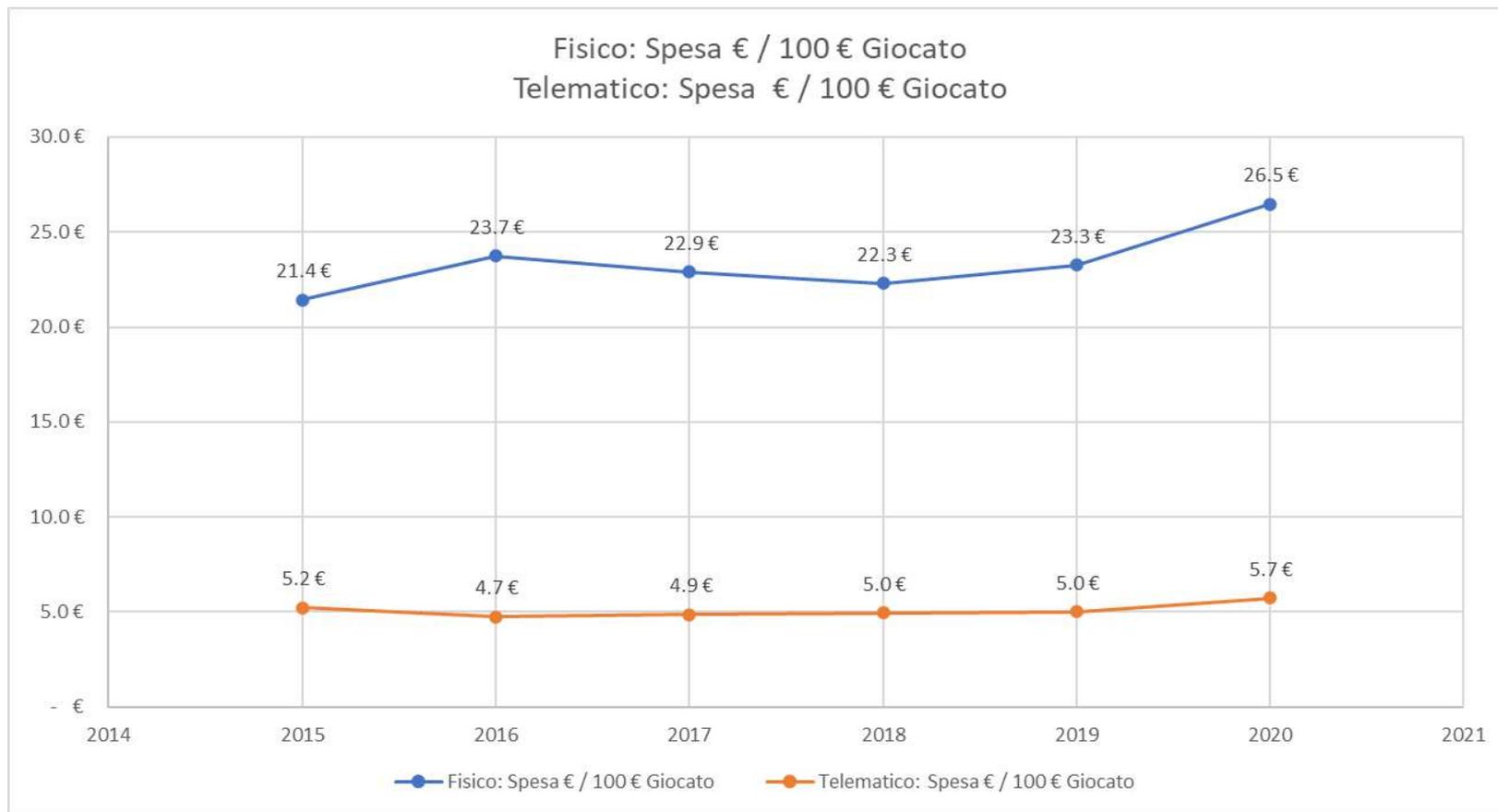


IL FENOMENO DEL GIOCO D'AZZARDO IN LOMBARDIA  
WORKSHOP TECNICO REGIONALE  
27 ottobre 2021



# Rapporto tra somme giocate *per turno* di gioco e valore della perdita («spesa»)

(*per ogni 100 euro*, distinto tra territorio «fisico» e da remoto o «telematico»)



IL FENOMENO DEL GIOCO D'AZZARDO IN LOMBARDIA  
WORKSHOP TECNICO REGIONALE  
27 ottobre 2021



# Metodologia degli Indicatori per misurare l'esposizione al rischio

1. **Numero di pensionati su totale percettori di reddito, Comune per Comune**
  - a. A valore più basso si ritiene corrispondere maggiore vitalità economica
2. **Percentuale di percettori di reddito su totale dei cittadini residenti**
  - a. Il valore più elevato corrisponde al miglior tasso d'impiego calcolato sulla popolazione residente
3. **Spesa media per percettore di reddito dei giochi d'azzardo con supporto fisico (dati all'anno intero 2018)**
  - a. Il valore più alto è ritenuto più penalizzante la condizione socio-economica
4. **Gioco d'azzardo online: somma per percettore di reddito**
  - a. Integra la misurazione del consumo di gioco d'azzardo anche in località prive di installazioni fisiche
  - b. Ridimensiona il dato di un gruppo di Comuni (quindici casi nella provincia di Brescia) che ospitano nel loro territorio grandi strutture di gambling fino a generare, in ipotesi, una sorta di distretto delle slot machine e di altre tipologie, rendendo i luoghi assai simili a quelli dei casinò veri e propri
5. **Rapporto percentuale dei giochi d'azzardo online su giochi d'azzardo con installazione materiale in loco**
  - a. Il peso percentuale è indicatore di **esposizione condizionata anche da maggiore o minore densità di installazioni** in loco



IL FENOMENO DEL GIOCO D'AZZARDO IN LOMBARDIA  
WORKSHOP TECNICO REGIONALE  
27 ottobre 2021



## Indice sintetico di esposizione al rischio dei 164 Comuni dell'ATS di Brescia

Rank	Comune	AT	Punteggio Finale
1	Polpenazze del Garda	11	1,000
2	Limone sul Garda	11	971
3	Tignale	11	958
4	Orzivecchi	8	939
5	Trenzano	7	931
6	Paitone	12	928
7	Bassano Bresciano	9	926
8	Fiesse	9	923
9	Verolanuova	9	923
10	Corzano	8	922
11	Muscoline	12	919
12	Barbariga	8	919
13	Castelcovati	7	916
14	Casto	12	914
15	Leno	9	912
16	Lodrino	4	911
17	Villachiarà	8	908
18	Nuvolera	3	906
19	Paderno Franciacorta	5	904
20	Pavone del Mella	9	903

Rank	Comune	AT	Punteggio Finale
74	Polaveno	4	872
75	Ponteveco	9	872
76	Bione	12	871
77	Calcinato	10	870
78	Erbusco	6	870
79	Marcheno	4	870
80	Comezzano Cizzago	7	870
81	Palazzolo sull'Oglio	6	867
82	Padenghe sul Garda	11	867
83	Capriolo	6	866
84	Gargnano	11	866
85	Coccaglio	7	865
86	Zone	5	864
87	Milzano	9	864
88	Visano	10	863
89	Alfianello	9	862
90	Chiari	7	861
91	Dello	8	861
92	Toscolano Maderno	11	860
93	Collebeato	1	860

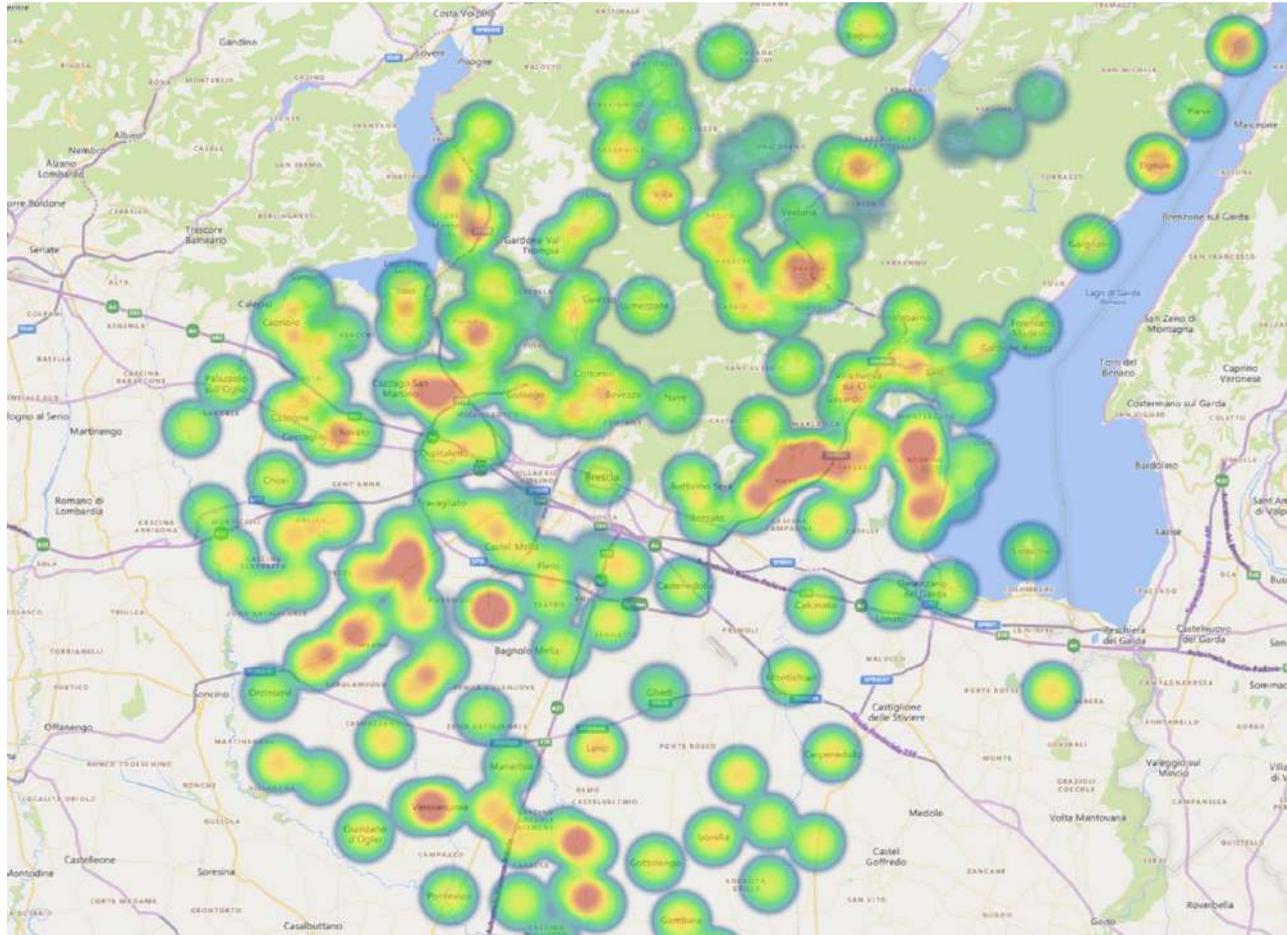
Rank	Comune	AT	Punteggio Finale
145	Corte Franca	5	800
146	Bovegno	4	799
147	Cazzago San Martino	7	785
148	Vestone	12	779
149	Provaglio Val Sabbia	12	771
150	Moniga del Garda	11	760
151	Seniga	9	756
152	Brione	4	756
153	Magasa	11	741
154	Irma	4	739
155	Valvestino	11	734
156	Pertica Bassa	12	728
157	San Zeno Naviglio	3	725
158	Pertica Alta	12	709
159	Roncadelle	2	697
160	Capovalle	12	691
161	Longhena	8	683
162	Treviso Bresciano	12	676
163	Mairano	8	668
164	Caino	4	641



IL FENOMENO DEL GIOCO D'AZZARDO IN LOMBARDIA  
WORKSHOP TECNICO REGIONALE  
27 ottobre 2021



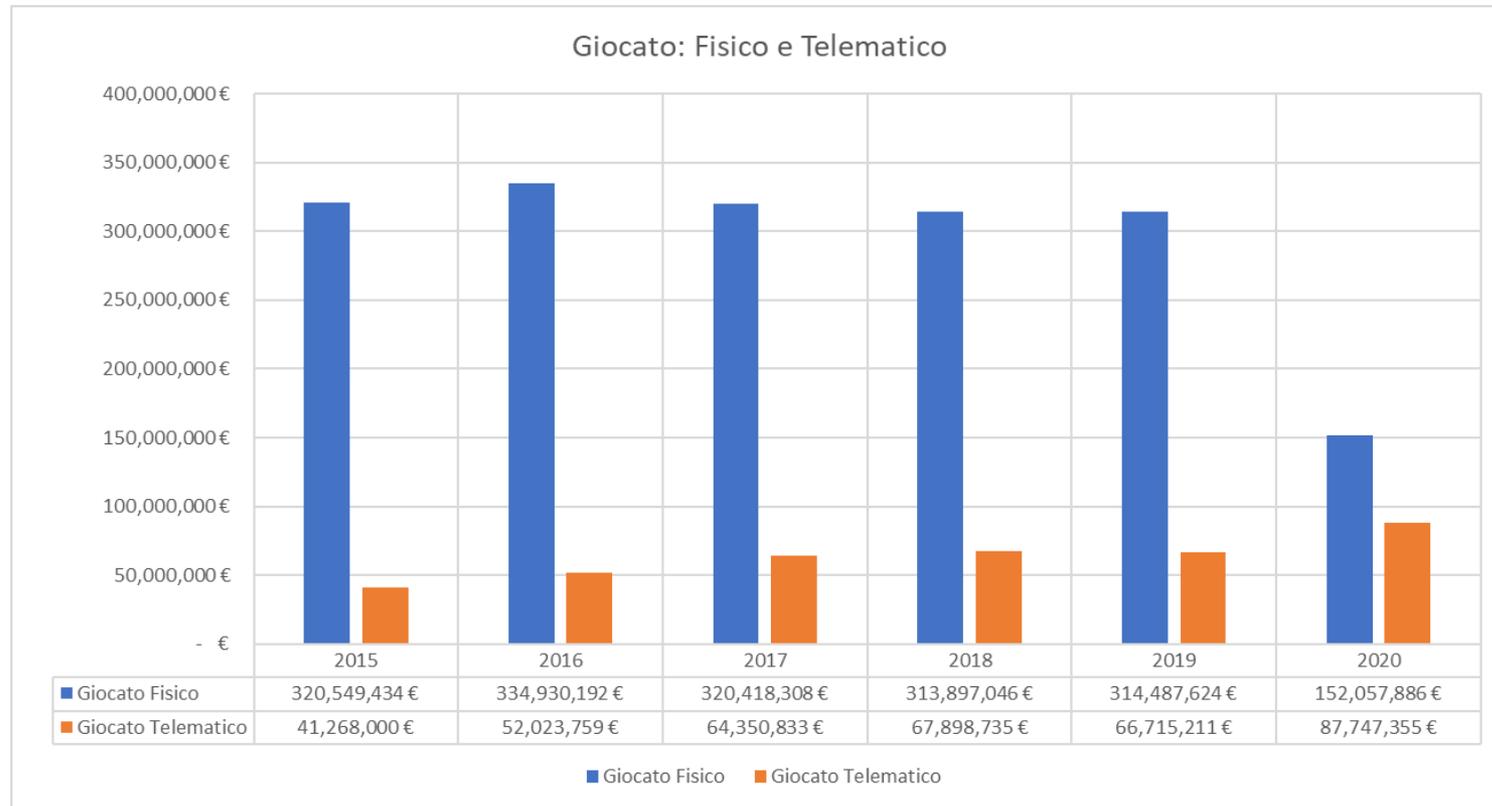
# Densità e interdipendenze nei territori dell'ATS di Brescia



IL FENOMENO DEL GIOCO D'AZZARDO IN LOMBARDIA  
WORKSHOP TECNICO REGIONALE  
27 ottobre 2021



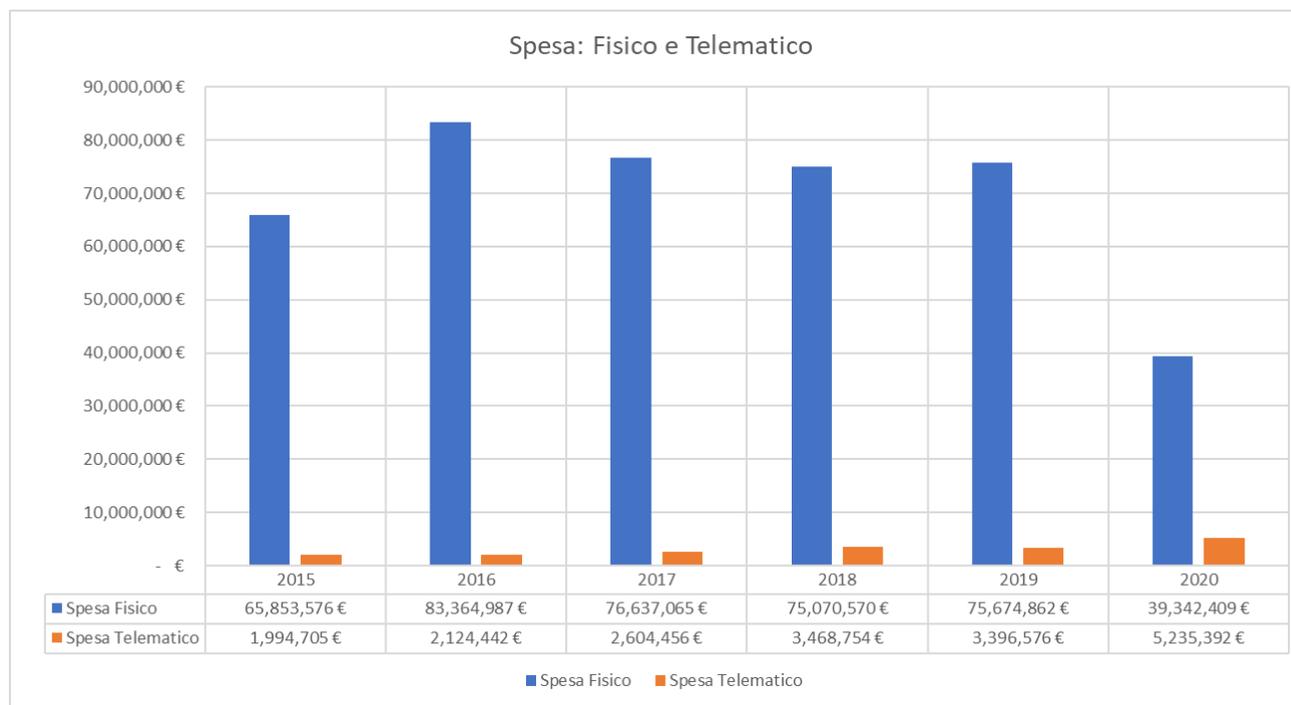
## Focus: Comune Capoluogo di Brescia



IL FENOMENO DEL GIOCO D'AZZARDO IN LOMBARDIA  
WORKSHOP TECNICO REGIONALE  
27 ottobre 2021



## Focus sul Comune Capoluogo di Brescia

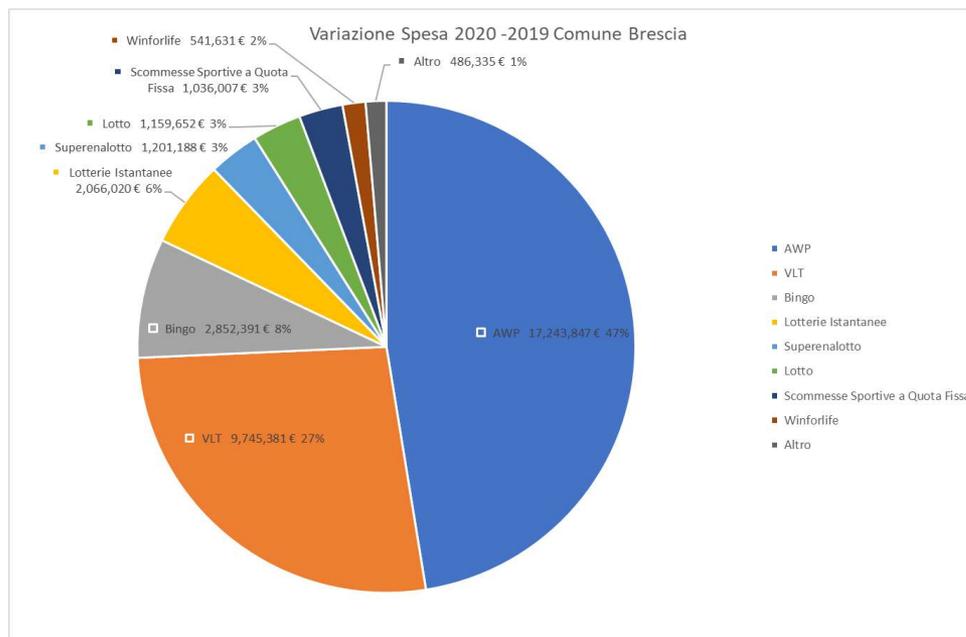


IL FENOMENO DEL GIOCO D'AZZARDO IN LOMBARDIA  
 WORKSHOP TECNICO REGIONALE  
 27 ottobre 2021



## Variazione della spesa (o delle perdite nette) tra il 2019 e il 2020 nel **Comune capoluogo di Brescia** – Valori Assoluti

Tipo Gioco	Variazione Spesa 2020 -2019 Comune Brescia
AWP	17,243,847 €
VLT	9,745,381 €
Bingo	2,852,391 €
Lotterie Istantanee	2,066,020 €
Superenalotto	1,201,188 €
Lotto	1,159,652 €
Scommesse Sportive a Quota Fissa	1,036,007 €
Winforlife	541,631 €
Scommesse Virtuali	177,315 €
Comma 7	151,929 €
Scommesse Ippiche In Agenzia	70,708 €
Eurojackpot	41,558 €
Ippica Nazionale	32,413 €
Lotterie Tradizionali	21,623 €
Big	147 €
V7	- €
PlaySix	- €
Betting Exchange	- €
Lotterie Telematiche Tradizionali	- €
Giochi di Abilità	- €
Lotterie Istantanee Telematiche	- €
Concorsi Pronostici Sportivi	9,358 €



IL FENOMENO DEL GIOCO D'AZZARDO IN LOMBARDIA  
WORKSHOP TECNICO REGIONALE  
27 ottobre 2021

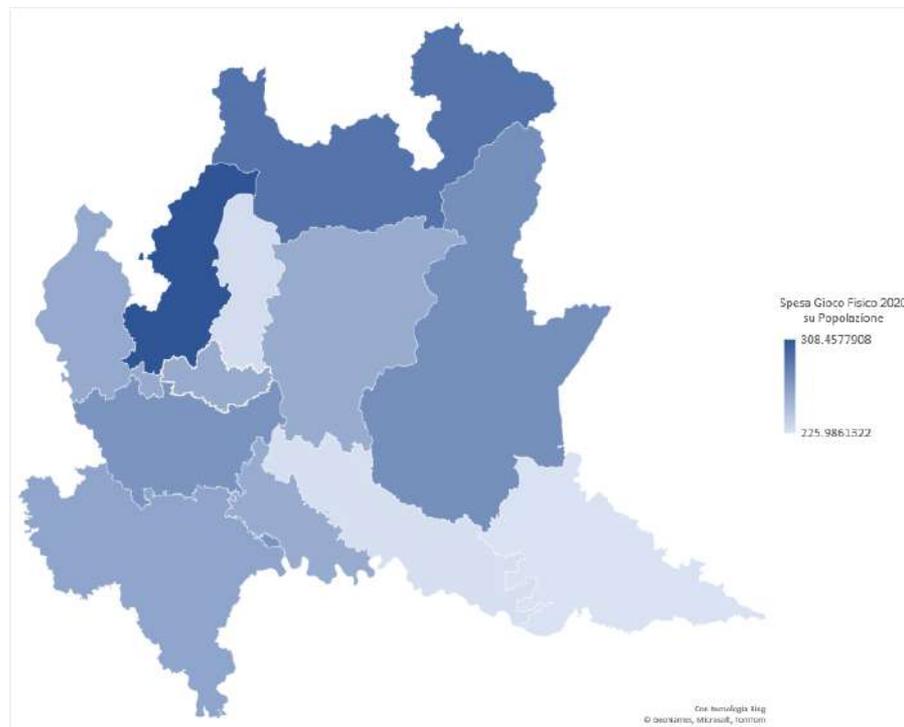




Sistema Socio Sanitario  
Regione Lombardia  
ATS Brescia



Provincia	Spesa Gioco Fisico 2020 su Contribuenti
Mantova	225.99
Cremona	227.95
Lecco	229.24
Monza e della Brianza	253.36
Lodi	257.75
Bergamo	258.15
Varese	259.23
Pavia	261.80
Milano	271.56
Brescia	274.43
Sondrio	290.36
Como	308.46



Azione finanziata dalla DGR Lomb. 2609/2019 su Progetto presentato dall'Ambito 1-Brescia  
Enti partner: 12 Ambiti di Brescia e provincia, ACB, ASST Spedali Civili, ASST Franciacorta, ASST Garda.

IL FENOMENO DEL GIOCO D'AZZARDO IN LOMBARDIA

WORKSHOP TECNICO REGIONALE

27 ottobre 2021



# SESSIONE 2

## Uno sguardo ai lavori in corso: focus su setting e target specifici



IL FENOMENO DEL GIOCO D'AZZARDO IN LOMBARDIA  
WORKSHOP TECNICO REGIONALE  
27 ottobre 2021



# Gaming e gambling in adolescenza

Stefano Laffi

Codici Ricerche

stefano.laffi@codiciricerche.it



IL FENOMENO DEL GIOCO D'AZZARDO IN LOMBARDIA  
WORKSHOP TECNICO REGIONALE  
27 ottobre 2021



# Gaming

- Il gioco on line è una **prassi comune** (M:90%, F:72%), senza differenze significative in preado e ado o per tipo di scuola frequentata
- Si gioca in media **2h** al giorno, di pomeriggio ma ancor più di **sera**
- È associato a **emozioni positive** (divertimento, gioia, felicità, soddisfazione) e **negative** (rabbia, frustrazione, ansia)
- Non è affatto associato all'idea di isolamento, anzi è medium di **relazioni**
- Per oltre il 50% consente di esprimere **abilità** e tratti di personalità che non hanno spazio fuori dal gioco
- *Giocare on line è come... uscire con gli amici, sentirsi liberi, volare, dimenticare le preoccupazioni, provare vite e mondi altrimenti inaccessibili, incontrare qualcuno senza la sensazione di sentirsi grassi*



IL FENOMENO DEL GIOCO D'AZZARDO IN LOMBARDIA  
WORKSHOP TECNICO REGIONALE  
27 ottobre 2021



# Gaming/gambling

- Il rischio percepito è di giocare **troppo**, non al gioco sbagliato
- I genitori stessi controllano il tipo solo nel 4% dei casi, nel 19% riescono a dare un limite rispettato, nel restante 77% non è rispettato o c'è **autogestione** dei figli
- La soglia critica percepita è di **3 h** consecutive
- Il deterrente efficace percepito è il **rinforzo positivo o il premio** (*shopping, pizza, cinema, uscire con gli amici, paghetta, un nuovo gioco...*)
- Due suggerimenti: sistema **carota+bastone**, e a **livelli**
- Nel gioco on line dichiara di aver «**shoppato**» almeno una volta il 14%
- Chi spende più di 15€ è stimato nel 4-5%



IL FENOMENO DEL GIOCO D'AZZARDO IN LOMBARDIA  
WORKSHOP TECNICO REGIONALE  
27 ottobre 2021



# Gambling (a 16 anni)

- Le esperienze di gioco d'azzardo **più diffuse** sono i Gratta e vinci (45%), le lotterie e le partite a carte per soldi (22%), i Bingo (21%), le scommesse sportive (18%)
- **L'abitudine di gioco** (almeno una volta la settimana) è **molto rara**, i valori più alti sono per le scommesse sportive (1,3%) e i gratta e vinci (1,1%)
- **I maschi** praticano il gambling più delle femmine, tranne che per i gratta vinci, nettamente di più per le scommesse sportive
- **Scommesse sportive e gratta e vinci** sono anche quelli per cui si spendono più soldi
- La **componente più critica** (torna a giocare per rifarsi delle perdite, salta la scuola, ruba per procurarsi soldi...) è stimabile nel 3-4% del campione



IL FENOMENO DEL GIOCO D'AZZARDO IN LOMBARDIA  
WORKSHOP TECNICO REGIONALE  
27 ottobre 2021





# L'indagine svolta da Auser Leucum all'interno della rete progettuale «Mind The Gap 2.0»

Claudio Dossi

Presidente Auser Leucum



IL FENOMENO DEL GIOCO D'AZZARDO IN LOMBARDIA  
WORKSHOP TECNICO REGIONALE  
27 ottobre 2021



# «MIND THE GAP 2.0»

Il progetto si inserisce nella linea d'azione tenuta negli scorsi anni dal **Comune di Lecco**, come ente capofila del Distretto di Lecco, per la partecipazione ai bandi di Regione Lombardia volti alla realizzazione di attività di contrasto al gioco d'azzardo patologico.

Partecipazione che ha permesso la creazione di un **Tavolo di coordinamento provinciale permanente** in collaborazione con gli enti e le associazioni sul territorio per sostenere nel tempo le azioni di sensibilizzazione svolte riguardo al gioco d'azzardo.



IL FENOMENO DEL GIOCO D'AZZARDO IN LOMBARDIA  
WORKSHOP TECNICO REGIONALE  
27 ottobre 2021



# L'indagine svolta da Auser Leucum

L'indagine si inserisce nel progetto «Mind the gap 2.0», finanziato da Regione Lombardia nel 2020, che ha visto la collaborazione di Auser con il Comune di Lecco come ente capofila, con ATS Monza e Brianza e del Gruppo di Lavoro composto da Auser Leucum, ASST di Lecco Dipartimento Dipendenze , Tavolo Anziani, Tavolo NO SLOT e CGIL, CISL, UIL Pensionati della Provincia di Lecco.



IL FENOMENO DEL GIOCO D'AZZARDO IN LOMBARDIA  
WORKSHOP TECNICO REGIONALE  
27 ottobre 2021



**L'indagine è stata svolta tramite la somministrazione di questionari attraverso il nostro servizio di telefonia sociale e attraverso la raccolta cartacea presso le nostre sedi nel trimestre dal 1 giugno al 30 settembre 2021 ai cittadini over 65 residenti nella Provincia di Lecco.**



IL FENOMENO DEL GIOCO D'AZZARDO IN LOMBARDIA  
WORKSHOP TECNICO REGIONALE  
27 ottobre 2021



# Il servizio di telefonia sociale

Il servizio di telefonia sociale, in convenzione con ATS Monza e Brianza dal 2018, ha l'obiettivo di offrire un punto di orientamento, informazione, supporto e contrasto alla solitudine.

Da gennaio 2021 acquisisce una veste rinnovata grazie alle video-chiamate.

- 1.507 utenti all'anno
- 60 volontari della telefonia sociale coinvolte.



IL FENOMENO DEL GIOCO D'AZZARDO IN LOMBARDIA  
WORKSHOP TECNICO REGIONALE  
27 ottobre 2021



# Il servizio di telefonia sociale

L'indagine sull'impatto del gioco d'azzardo sulle persone over 65 è stata svolta nelle sedi di:

Auser Leucum ODV (e le sue sedi distaccate di Mandello del Lario, Barzio, Abbazia Lariana, Oggiono e Bellano)

Auser Filo d' Argento di Lecco ODV

Auser Brianza Casatese ODV

Auser Volontariato Colico ODV

Auser Filo d' Argento di Merate ODV



IL FENOMENO DEL GIOCO D'AZZARDO IN LOMBARDIA  
WORKSHOP TECNICO REGIONALE  
27 ottobre 2021



# Il questionario

Il questionario è stato ideato nelle fasi di Cabina di Regia dal Gruppo di Lavoro per essere uno strumento per monitorare e mettere in correlazione gli stili di vita degli anziani al gioco d'azzardo.

Uno strumento semplice e fruibile per stimolare la collaborazione alla compilazione in modo totalmente anonimo e agevole.



IL FENOMENO DEL GIOCO D'AZZARDO IN LOMBARDIA  
WORKSHOP TECNICO REGIONALE  
27 ottobre 2021



# Il questionario

Il questionario è composto da 12 domande:

- l'ambito distrettuale di competenza
- l'età
- il sesso
- lo stato civile
- il titolo di studio
- le attività svolte durante il giorno
- i luoghi frequentati
- le tipologie di gioco d'azzardo conosciute
- le ragioni che spingono le persone a giocare
- le abitudini verso il gioco
- la conoscenza dei servizi dove rivolgersi in caso di dipendenza patologica



IL FENOMENO DEL GIOCO D'AZZARDO IN LOMBARDIA  
WORKSHOP TECNICO REGIONALE  
27 ottobre 2021



## Persone intervistate nel Distretto di Lecco:

Ambito Distrettuale	Numero
Bellano	117
Lecco	642
Merate	154

Di cui:

Raccolti da Auser	873
Raccolti dalle altre realtà	40
<b>Totale questionari</b>	<b>913</b>



IL FENOMENO DEL GIOCO D'AZZARDO IN LOMBARDIA  
WORKSHOP TECNICO REGIONALE  
27 ottobre 2021





# Il tempo in gioco

## Il Gap in età anziana nel territorio ATS Brianza

Luca Rossi

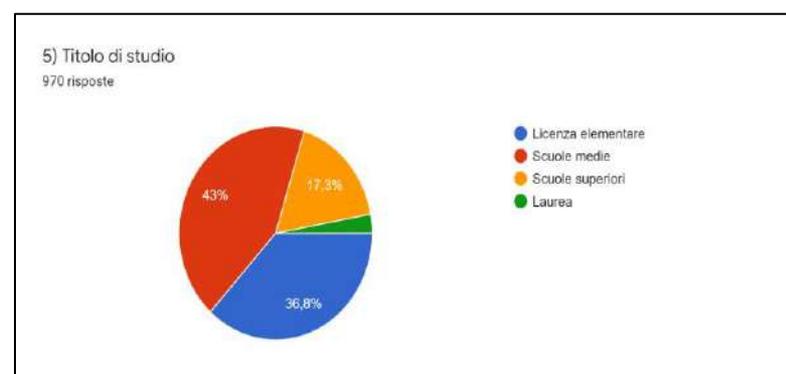
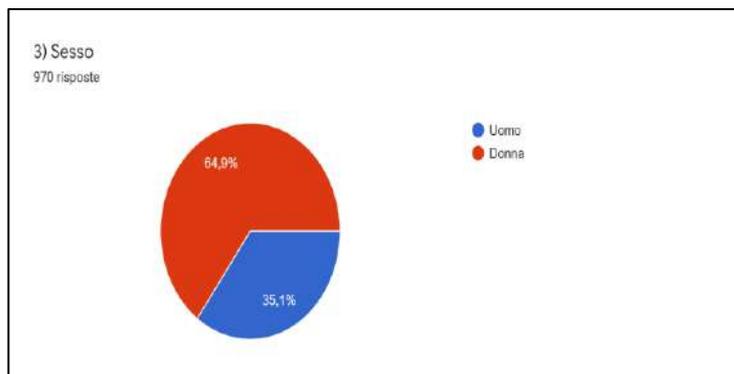
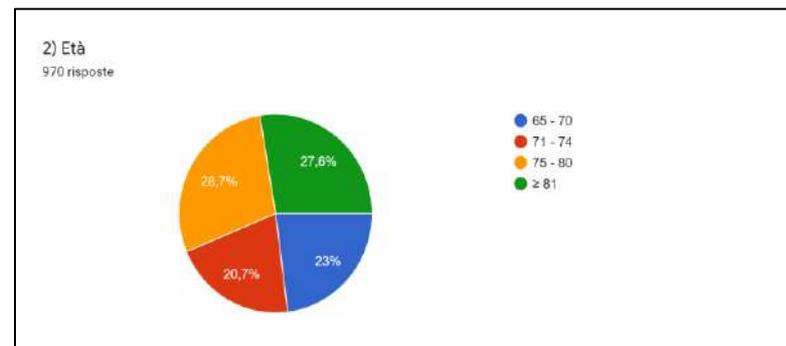
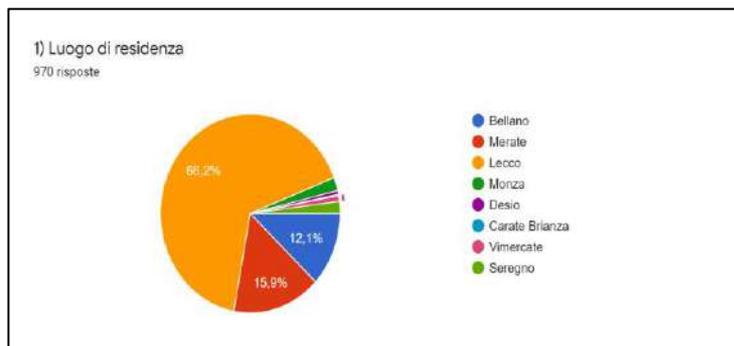
Movimento No Slot ODV



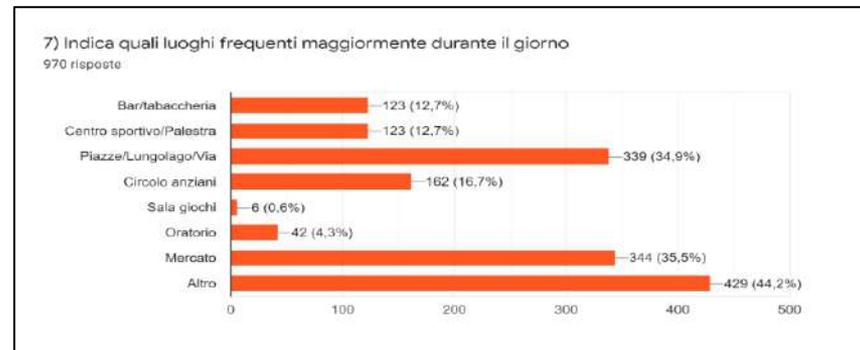
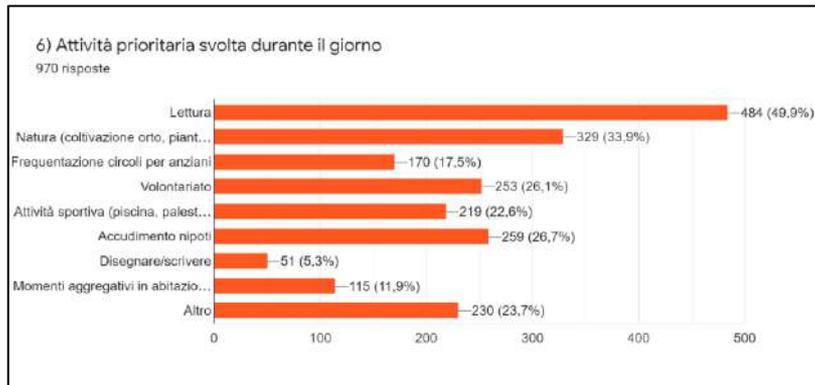
IL FENOMENO DEL GIOCO D'AZZARDO IN LOMBARDIA  
WORKSHOP TECNICO REGIONALE  
27 ottobre 2021



# ANALISI DEMOGRAFICA



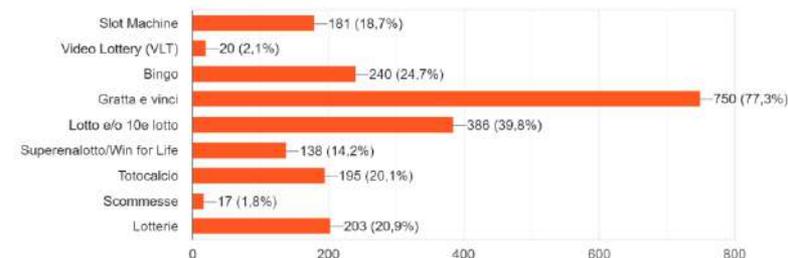
# ATTIVITÀ E LUOGHI



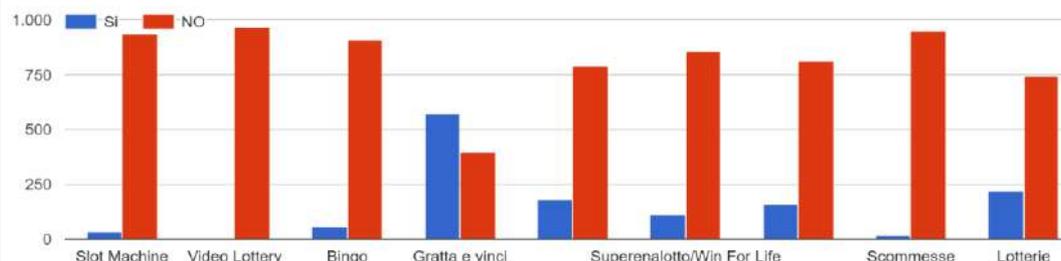
# RAPPORTO CON IL GIOCO

## 8) Quali tipologie di gioco d'azzardo conosci

970 risposte



## 10) Ti è mai capitato di giocare ad uno di questi giochi, una o più volte



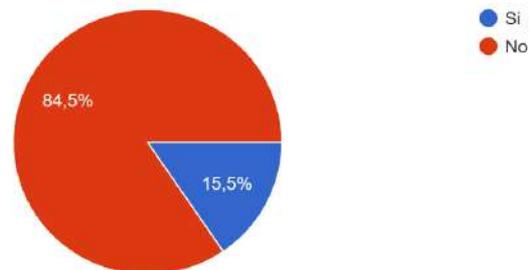
IL FENOMENO DEL GIOCO D'AZZARDO IN LOMBARDIA  
WORKSHOP TECNICO REGIONALE  
27 ottobre 2021



# CURA

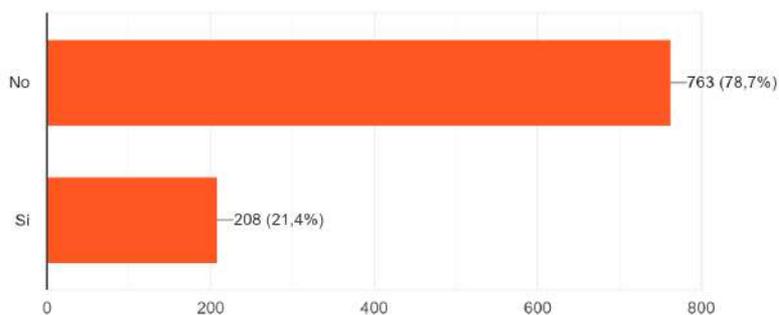
11) Sapresti indicare ad un tuo conoscente dove rivolgersi per problemi legati al gioco

970 risposte



12) Ti interesserebbe conoscere i riferimenti dei servizi che si occupano di contrasto al gioco d'azzardo patologico?

970 risposte



IL FENOMENO DEL GIOCO D'AZZARDO IN LOMBARDIA

WORKSHOP TECNICO REGIONALE

27 ottobre 2021



# NUMERI

970 Questionari somministrati

103 persone non hanno mai giocato, ovvero l'10,61%, quindi il restante 89,39% ha dichiarato di avere giocato almeno una volta.

Quindi? Dopo gli studi che alternativa diamo?



IL FENOMENO DEL GIOCO D'AZZARDO IN LOMBARDIA  
WORKSHOP TECNICO REGIONALE  
27 ottobre 2021



# Ricerca sulle Famiglie

Mauro Cecchetto

ATS Pavia



IL FENOMENO DEL GIOCO D'AZZARDO IN LOMBARDIA  
WORKSHOP TECNICO REGIONALE  
27 ottobre 2021



# Dati generali

- Territorio: Ats Pavia
- Realizzata da: Coop. Sociale La Collina
- Target: Genitori di studenti scuola secondaria 1° e 2° grado
- Rif. bando: nota MIUR AOO DRLO R.U. 6138 del 28-03-2019
- Stakeholder: Osservatorio Provinciale Azzardo e UST
- Avanzamento: fase pre-somministrazione
- Modalità: questionario compilabile online



IL FENOMENO DEL GIOCO D'AZZARDO IN LOMBARDIA  
WORKSHOP TECNICO REGIONALE  
27 ottobre 2021



# OBIETTIVI

- *L'obiettivo principale è quello di indagare la percezione che i genitori di ragazze e ragazzi in età scolastica hanno nei confronti del gioco d'azzardo per valutare il livello di consapevolezza rispetto ai rischi implicati e orientare in tal senso parte delle azioni di informazione, sensibilizzazione e sostegno alla genitorialità previste dal Piano Locale GAP*



IL FENOMENO DEL GIOCO D'AZZARDO IN LOMBARDIA  
WORKSHOP TECNICO REGIONALE  
27 ottobre 2021



# STRUTTURA

Il questionario, somministrato in forma anonima, è suddiviso in tre aree:

- rilevazione dei dati personali, anagrafici e relative agli stili di vita;
- rapporto del genitore con i comportamenti di gioco d'azzardo (percezione di quali siano i giochi d'azzardo, della loro pericolosità, dell'eventuale pratica di alcuni giochi);
- rapporto dei genitori con i figli in merito alle condotte di gioco d'azzardo.



IL FENOMENO DEL GIOCO D'AZZARDO IN LOMBARDIA  
WORKSHOP TECNICO REGIONALE  
27 ottobre 2021



# ALCUNE DOMANDE

- *Con quale frequenza le capita di fare le seguenti cose? (Sport, internet, leggere, uscire la sera, hobby, giocare d'azzardo)*
- *Autovalutazione delle modalità di gioco (ove presente)*
- *Ha mai parlato a sua/o figlia/o del gioco d'azzardo?*
- *Che tipo di posizione ha espresso parlando con lei/lui?*
- *Ha mai notato in sua/o figlia/o alcuni di questi comportamenti?*
- *Se scoprisse che sua/o figlia/o gioca d'azzardo, come reagirebbe?*



IL FENOMENO DEL GIOCO D'AZZARDO IN LOMBARDIA  
WORKSHOP TECNICO REGIONALE  
27 ottobre 2021



# Ricerca sui Medici di Medicina Generale (MMG)

Mauro Cecchetto

ATS Pavia



IL FENOMENO DEL GIOCO D'AZZARDO IN LOMBARDIA  
WORKSHOP TECNICO REGIONALE  
27 ottobre 2021



# Dati generali

- Territorio: Ats Pavia
- Realizzata da: Fondazione Caritas Vigevano – Coop. Sociale La Collina
- Target: Medici di Medicina Generale
- Rif. bando: DGR 2609/2019
- Stakeholder: Ordine provinciale dei Medici Chirurghi e degli Odontoiatri
- Avanzamento: in corso di somministrazione
- Modalità: questionario compilabile online



IL FENOMENO DEL GIOCO D'AZZARDO IN LOMBARDIA  
WORKSHOP TECNICO REGIONALE  
27 ottobre 2021



# OBIETTIVI

- *approfondire il grado di conoscenza del fenomeno del gioco d'azzardo da parte dei medici di medicina generale*
- *indagare in che misura i loro pazienti si rivolgono al medico per problematiche correlate al gioco d'azzardo*
- *indagare il grado di conoscenza, da parte dei medici, circa la rete dei servizi dedicati alla prevenzione e cura della dipendenza da gioco d'azzardo*



IL FENOMENO DEL GIOCO D'AZZARDO IN LOMBARDIA  
WORKSHOP TECNICO REGIONALE  
27 ottobre 2021



# OBIETTIVI

- *rilevazione della percezione, da parte dei medici, di saper gestire o meno richieste d'aiuto per la dipendenza da gioco*
- *favorire l'emersione, da parte dei medici, di eventuali richieste formative*
- *valutare la disponibilità, da parte dei medici, per un loro coinvolgimento diretto in campagne di sensibilizzazione sui rischi correlati al gioco d'azzardo*



IL FENOMENO DEL GIOCO D'AZZARDO IN LOMBARDIA  
WORKSHOP TECNICO REGIONALE  
27 ottobre 2021



# ALCUNE DOMANDE

- *In caso di problematiche relative al gioco d'azzardo, a chi invia i suoi pazienti?*
- *Quanto è la sua conoscenza rispetto al gioco d'azzardo patologico (cos'è, come si manifesta, le tipologie di intervento, ecc.)?*
- *Quanto si ritiene in grado di gestire eventuali problematiche correlate al gioco d'azzardo?*
- *Quanto pensa sia per lei necessario ricevere supporto per la gestione delle problematiche correlate al gioco d'azzardo?*
- *Quanto ritiene opportuno avere una formazione specifica in relazione al gioco d'azzardo?*
- *Quanto pensa che una campagna di sensibilizzazione svolta dai medici di medicina generale possa essere efficace ed opportuna?*



IL FENOMENO DEL GIOCO D'AZZARDO IN LOMBARDIA  
WORKSHOP TECNICO REGIONALE  
27 ottobre 2021



# Il benessere dei lavoratori ai tempi del Covid-19 e strategie di promozione della salute nei contesti lavorativi

Veronica Velasco

Università degli Studi di Milano-Bicocca

# Alcuni presupposti

## Target adulti

- Il gioco d'azzardo tra adulti è meno **indagato** in letteratura
- Il gioco d'azzardo è ampiamente **diffuso** nella popolazione adulta italiana e lombarda
- I **programmi preventivi regionali nel contesto scolastico** offrono già un'azione di prevenzione su larga scala per gli adolescenti

## Azione sui contesti

- Strategie preventive per setting possono ridurre l'**offerta** e la **domanda** di gioco
- Un'azione sui contesti permette di agire ai **diversi livelli di prevenzione**
- I contesti, le organizzazioni e le comunità hanno **risorse sociali e relazionali** che possono essere rinforzate in un'ottica di promozione della salute

# Filoni di ricerca

**LUOGHI DI  
GIOCO**



Valutazione  
codice etico

- ✓ Biffi et al. Il coinvolgimento dei locali nella prevenzione del gioco d'azzardo: un'azione di corresponsabilità attraverso un codice etico. *Psicologia della salute, under review*

**COMUNITA'**



Valutazione  
efficacia  
regolamento  
d'ambito

- ✓ Progetto Mind the Gap "Valutazione di efficacia delle azioni di regolamentazione"
- ✓ Velasco et al. (2021). Prevention and Harm Reduction Interventions for Adult Gambling at the Local Level: An Umbrella Review of Empirical Evidence. IJERPH

**LUOGHI DI  
LAVORO**



?????



Regione  
Lombardia

# L'impatto della pandemia

*Brodeur et al., 2021; Hodgins & Stevens, 2021*

- Non c'è stato un aumento del gioco (in alcuni casi diminuzione)
- Sembra esserci una migrazione rispetto alle forme di gioco

**MA...**

- Chi ha giocato maggiormente mostra tassi più alti di **problematicità**
- Vi è una forte associazione con problemi di **salute mentale** (ansia, depressione, ecc.) e **uso di sostanze**
- I **problemi economici** sono un forte fattore di rischio
- Il **supporto sociale** è un fattore di protezione fondamentale
- Il gioco con **motivazioni** di coping e economiche è maggiormente a rischio



IL FENOMENO DEL GIOCO D'AZZARDO IN LOMBARDIA  
WORKSHOP TECNICO REGIONALE  
27 ottobre 2021



# La ricerca sui lavoratori

## OBIETTIVI

- Indagare l'**impatto** della pandemia COVID-19 sul benessere dei lavoratori e sulle dipendenze
- Identificare **strategie** messe in atto dalle aziende bergamasche per **promuovere il benessere e la salute** dei lavoratori (prevenzione e gestione di situazioni problematiche)
- Identificare **ostacoli e risorse** riscontrate dalle aziende in questo ambito

## METODOLOGIA

- Questionario online
- 2 referenti per azienda: rappresentante azienda e delegato sindacale
- Possibili interviste di approfondimento

## PROCEDURA

- Collaborazione con i sindacati
- Coinvolgimento con UOC Prevenzione e Sicurezza Ambienti di Lavoro ATS
- Collaborazione con organismi paritetici e gli enti bilaterali

# Temi indagati

## Caratteristiche azienda

- Caratteristiche organizzative
- Caratteristiche lavoratori
- Risorse interne

## Effetti COVID-19

- Effetti sul lavoro
- Effetti sulla salute
- Bisogni di salute

## Azienda che promuove salute

- Organizzazione lavorativa
- Attività di promozione della salute realizzate (GAP, sostanze, salute mentale)
- Gestione casi critici
- Conoscenza e utilizzo risorse del territorio



IL FENOMENO DEL GIOCO D'AZZARDO IN LOMBARDIA  
WORKSHOP TECNICO REGIONALE  
27 ottobre 2021



# Grazie per l'attenzione!

[veronica.velasco@unimib.it](mailto:veronica.velasco@unimib.it)



IL FENOMENO DEL GIOCO D'AZZARDO IN LOMBARDIA  
WORKSHOP TECNICO REGIONALE  
27 ottobre 2021



# Comprendere e fronteggiare il GAP promuovendo salute e sviluppo di comunità. Una ricerca intervento

Elena Marta

Diletta Gazzaroli

Carlo Pistoni

Università Cattolica del Sacro Cuore



IL FENOMENO DEL GIOCO D'AZZARDO IN LOMBARDIA  
WORKSHOP TECNICO REGIONALE  
27 ottobre 2021



# Obiettivi

**Ricerca-azione partecipata** sulla **salute di comunità** dei Comuni di Brescia e di Trezano, dedicando particolare attenzione ad un suo “sintomo”, il GAP, considerato esito di una situazione di fragilità personale, familiare e comunitaria e causa di un esacerbarsi di situazioni di criticità e fragilità.

Nello specifico:

1. Comprendere la salute/malessere della comunità con un focus sul fenomeno del gioco d'azzardo (percezioni e rappresentazioni, stili di vita, rilevanza ed impatto degli interventi, joint commitment)
2. Offrire indicazioni per sviluppare interventi di promozione della salute che possano promuovere sviluppo di comunità
3. Marketing sociale dell'approccio dialogico partecipato nella promozione della salute



**Cabina di regia :**  
**ATS Brescia – Cerisvico (UCSC)**



# FASE ESPLORATIVA QUALITATIVA

Analisi dello sguardo di:

- Responsabili istituzioni (ATS/ASST) e dei sindaci - **5 Interviste**
- Operatori dei servizi (ruolo dirigenziale e ruolo operativo) e cooperative che si occupano di fragilità o di GAP; stakeholders del territorio (volontari Punti Comunità, medici, farmacisti, commercianti, banche, ecc. ) - **8 Focus Group**

- **Rinforzo/ampliamento della rete**
- **Confronto, condivisione costruzione di uno sguardo comune**

- **Bisogno di una maggiore messa a terra di azioni di regia e sinergia (strutturale e non solo basata sulla conoscenza personale tra le parti)**
- **Necessità di un lavoro sulla comunicazione e rappresentazione dei servizi**
- **Difficoltà a intercettare potenziali utenti che non rientrano in categorie fragili**



IL FENOMENO DEL GIOCO D'AZZARDO IN LOMBARDIA  
WORKSHOP TECNICO REGIONALE  
27 ottobre 2021



# FASE ESPLORATIVA QUALITATIVA

Analisi dello sguardo di:

- Cittadini in diverse fasi del ciclo di vita

4 focus group

- Familiari di giocatori

10 Interviste

- Giocatori

10 Interviste

- Sensibilizzazione
- Aumento della consapevolezza



IL FENOMENO DEL GIOCO D'AZZARDO IN LOMBARDIA  
WORKSHOP TECNICO REGIONALE  
27 ottobre 2021



# FASE QUANTITATIVA

- Distribuzione alla cittadinanza di un **questionario** «supportata dalla comunità»
- Condivisione e lettura di tutti i dati prodotti con la cittadinanza tramite un **world café**

## Video-narrazione del processo di ricerca

[https://m.youtube.com/watch?v=dOZFHQE7CiE&list=P\\_LfWxcofY3Dg-lcjC8wra4waG9cMe4jC6C&index=5](https://m.youtube.com/watch?v=dOZFHQE7CiE&list=P_LfWxcofY3Dg-lcjC8wra4waG9cMe4jC6C&index=5)



IL FENOMENO DEL GIOCO D'AZZARDO IN LOMBARDIA  
WORKSHOP TECNICO REGIONALE  
27 ottobre 2021



# Risultati attesi

- a. Una lettura della salute/del malessere di comunità - con un particolare affondo sul GAP - realizzata *con* il territorio: individuazione delle criticità e soprattutto delle risorse e potenzialità;
- b. Aumento della consapevolezza in merito alle risorse e alle potenzialità del territorio;
- c. Attivazione di cittadini, organizzazioni e il rafforzamento di reti locali per la promozione della salute di comunità;
- d. Aumento del senso di appartenenza (e di comunità) e della coesione sociale, nonché l'aumento di capitale sociale anche in senso verticale, ossia tra i cittadini e le istituzioni.
- e. Costruzione di una lettura condivisa dei fenomeni e della costruzione di modalità dialogico partecipative di lavoro

Grazie



IL FENOMENO DEL GIOCO D'AZZARDO IN LOMBARDIA  
WORKSHOP TECNICO REGIONALE  
27 ottobre 2021



# SESSIONE 3

## Focus sui Giovani e sul Digitale

Tavola rotonda sui lavori realizzati e in corso: confronto su processi di sviluppo, risultati e prospettive future



IL FENOMENO DEL GIOCO D'AZZARDO IN LOMBARDIA  
WORKSHOP TECNICO REGIONALE  
27 ottobre 2021



# Ricerca MILANO NO SLOT

## Principali evidenze

**Claudia Luppi**

Lab. Epidemiologia e ricerca sui servizi sanitari

Istituto Fisiologia Clinica

Consiglio Nazionale delle Ricerche



IL FENOMENO DEL GIOCO D'AZZARDO IN LOMBARDIA  
WORKSHOP TECNICO REGIONALE  
27 ottobre 2021



# Milano NO SLOT: obiettivi, campionamento, strumento e aree di studio

Nel 2018 è stata condotta una ricerca su un campione di **studenti di 15-19 anni** degli Istituti Scolastici Secondari di secondo grado per rilevare la **diffusione del gioco (gambling e gaming)** e analizzare le dimensioni associate al comportamento di gioco nell'ambito della popolazione giovanile del **Comune di Milano**

Il campionamento ha comportato l'arruolamento di **23 scuole** e **2 Istituti di Istruzione e Formazione Professionale** → **3.455 studenti** rispondenti

Lo strumento di rilevazione, appositamente progettato, consiste in un **questionario cartaceo** che garantisce il completo anonimato dei partecipanti

**DATI SOCIO DEMOGRAFICI**

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

A1. DI CHE SESSO SEI?

A2. QUANDO SEI NATA/O?

A3. DIMETTI CHE ABITI IN UNA DONA... (seppur non conosci)

A4. QUALE LINGUA SI PARLA PREVALENTEMENTE NELLA TUA FAMIGLIA DI ORIGINE?

**TEMPO LIBERO E SCUOLA**

**LE DOMANDE CHE SEGUONO RIGUARDANO LA TUA FAMIGLIA. IL TUO GRUPPO DI AMICI E TE STESSO/A. SE SEI CRESCIUTO CON QUANTO APOTTIVO DI PARTE DI UNA FAMIGLIA ALLARGATA, FORMATA DA UNA MADRE/GENITRICE, UNO DEI TUI GENITORI, O SE ALI ALTRA PADRE/MADRE NATURALE CHE PATRIMONIO/MATRIMONIO, RISPONDI RIFERENDOTI A CHI È STATO, SECONDO TE, PIÙ IMPORTANTE PER LA TUA CRESCITA.**

B1. COME È COMPLETA LA FAMIGLIA IN LA QUALE VIVI PER LA MAGGIOR PARTE DEL TUO TEMPO?

B2. COME È COMPLETA LA FAMIGLIA IN LA QUALE VIVI PER LA MAGGIOR PARTE DEL TUO TEMPO?

**GAMBLING**

**UNA INSERISCE LE DOMANDE CHE SEGUONO RIGUARDANO I GIOCHI D'AZZARDO ON-SITE, QUEI GIOCHI CHE SI POSSONO FARE IN RECELVITORI, IN SALA SCOMMERSE, SUI BINARI, IN ESCICOLA, AI BAR O ALL'AUTOSTRADA.**

C7. QUANTE VOLTE HAI GIOCATO CON MONETE A GIOCHI IN CUI SI VINDE/CONFERMANO SLOT? (L'importo non è superiore a 1000 euro)

C8. QUANTE VOLTE HAI GIOCATO AI VIDEOGAMI?

**GAMING**

**SE TI INTERESSA OVA RACCOLLIERE ALCUNE INFORMAZIONI RIGUARDANTI LA TUA ESPERIENZA CON I VIDEOGAMI E/O GIOCHI (COME MULTIPLAYER, GIOCHI DI RUOLO, DI STRATEGIA, DI AZIONE, DI AZIONE PIU' AZIONE).**

**NELLE DOMANDE CHE SEGUONO OGNUNA TIENE "VIDEOGAMES" RIFERENDOTI A GIOCHI CHE SI FANNO DA SOLO CON UN CONTROLLO O ALTRA OPZIONE, OGNUNA INCHIUNA STRUMENTO DI CONTROLLO, E COMPUTER, E TABLET, LO SMARTPHONE, UN CONSOLE O ALTRO.**

D1. QUANTE VOLTE HAI GIOCATO AI VIDEOGAMI?

**GIOCO PROBLEMatico**

**61-63. SE RISPONDI SÌ, MOLTO SÌ E MOLTO SÌ, SECONDO UNA RISPONDI PER IL TUO COMPLEANNO.**

61. Quando ti sei giocato, hai mai avuto un'esperienza di gioco che ti ha fatto perdere la testa?

62. Hai mai avuto un'esperienza di gioco che ti ha fatto perdere la testa?

63. Hai mai avuto un'esperienza di gioco che ti ha fatto perdere la testa?

**COMPORIMENTI A RISCHIO**

**64-70. TI SEI INVOLTO IN ALCUNE DELLE SEGUENTI SITUAZIONI? (Seppur non conosci la risposta)**

64. Hai mai avuto un'esperienza di gioco che ti ha fatto perdere la testa?

65. Hai mai avuto un'esperienza di gioco che ti ha fatto perdere la testa?

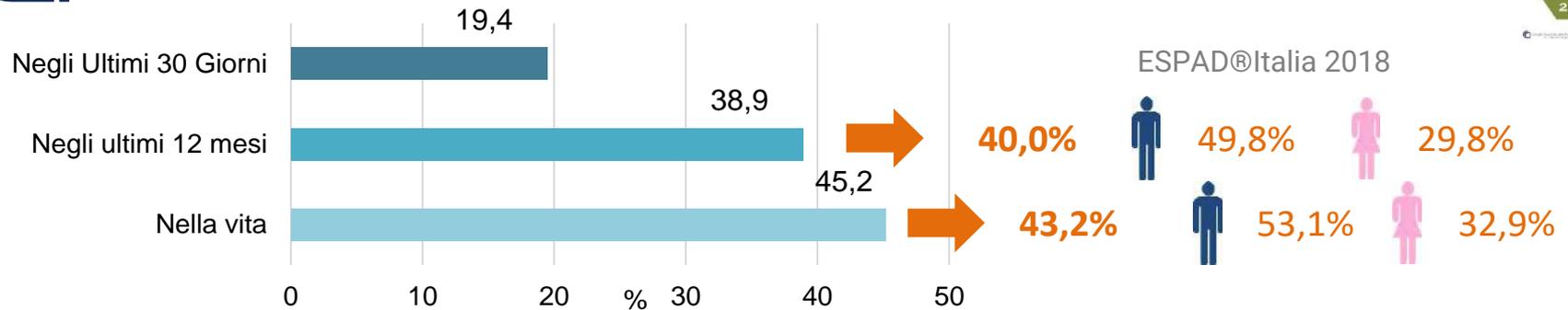
66. Hai mai avuto un'esperienza di gioco che ti ha fatto perdere la testa?

**IL FENOMENO DEL GIOCO D'AZZARDO IN LOMBARDIA**  
 WORKSHOP TECNICO REGIONALE  
 27 ottobre 2021

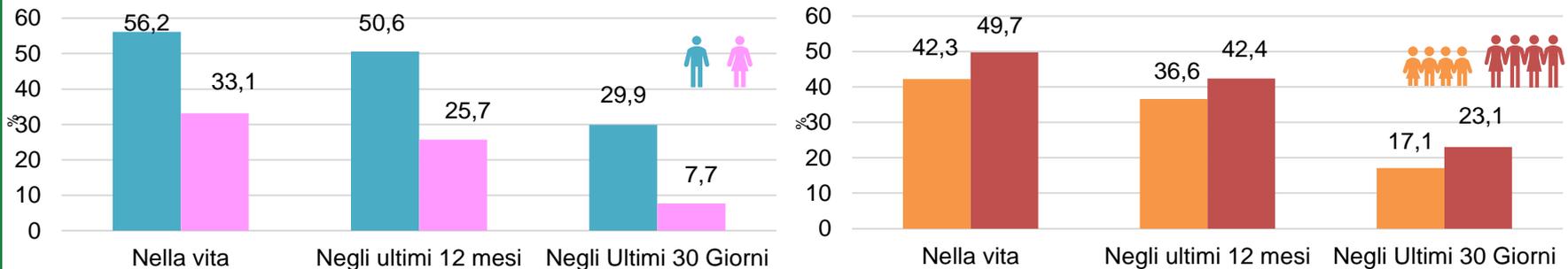
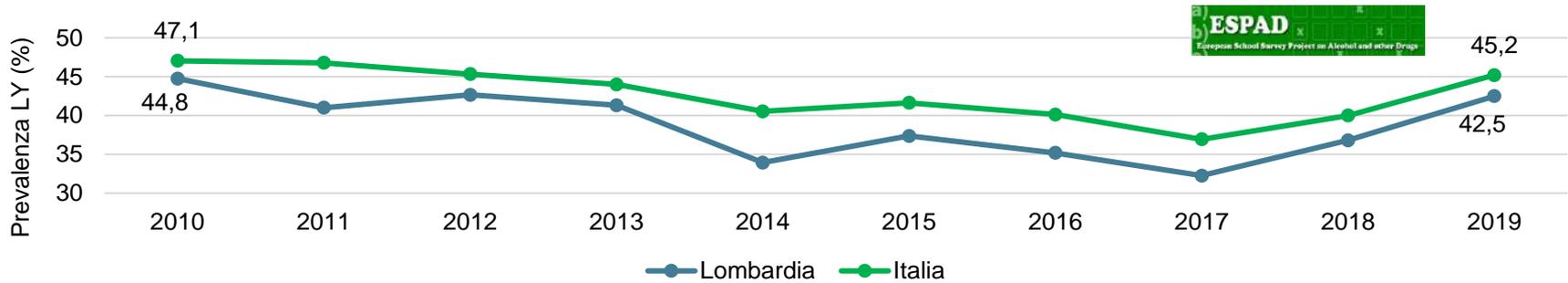
**VINCI SOLO QUANDO SMETTI**



# Azzardo: prevalenza e distribuzione



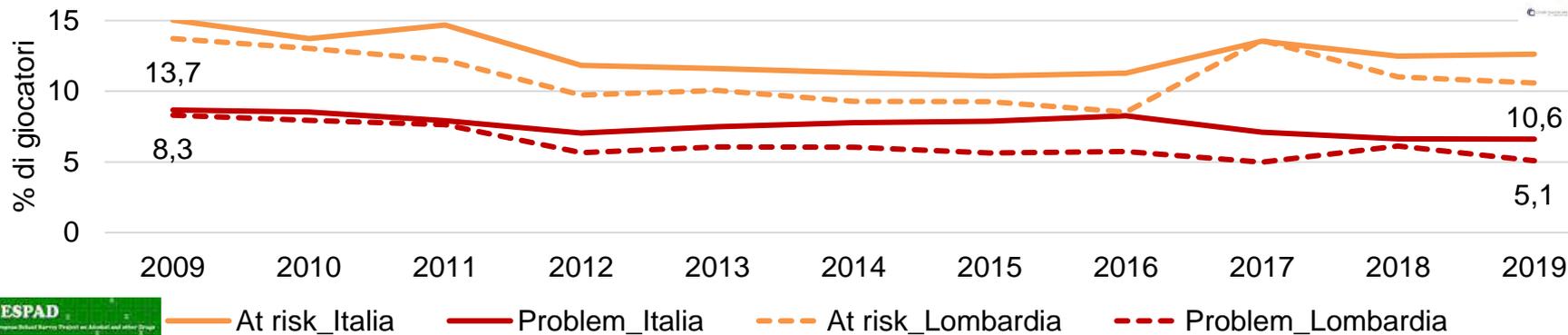
ESPAD®Italia 2018



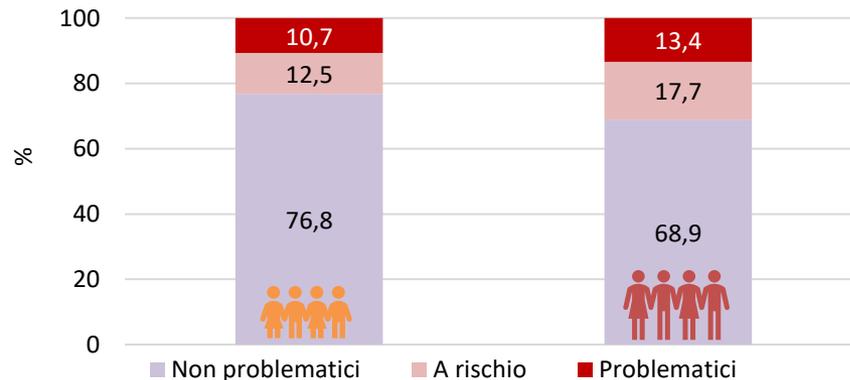
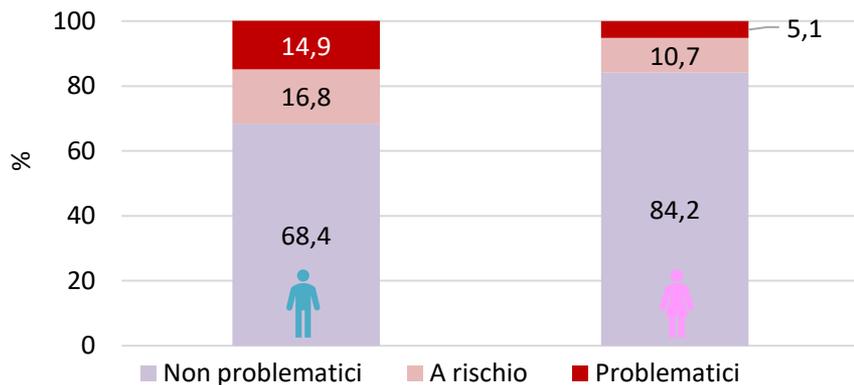
IL FENOMENO DEL GIOCO D'AZZARDO IN LOMBARDIA  
WORKSHOP TECNICO REGIONALE  
27 ottobre 2021



# Gioco problematico e profili di gioco



Dal test di screening Sogs-Ra, il **14,8%** dei giocatori sono “a rischio” e l’**11,9%** “problematici”



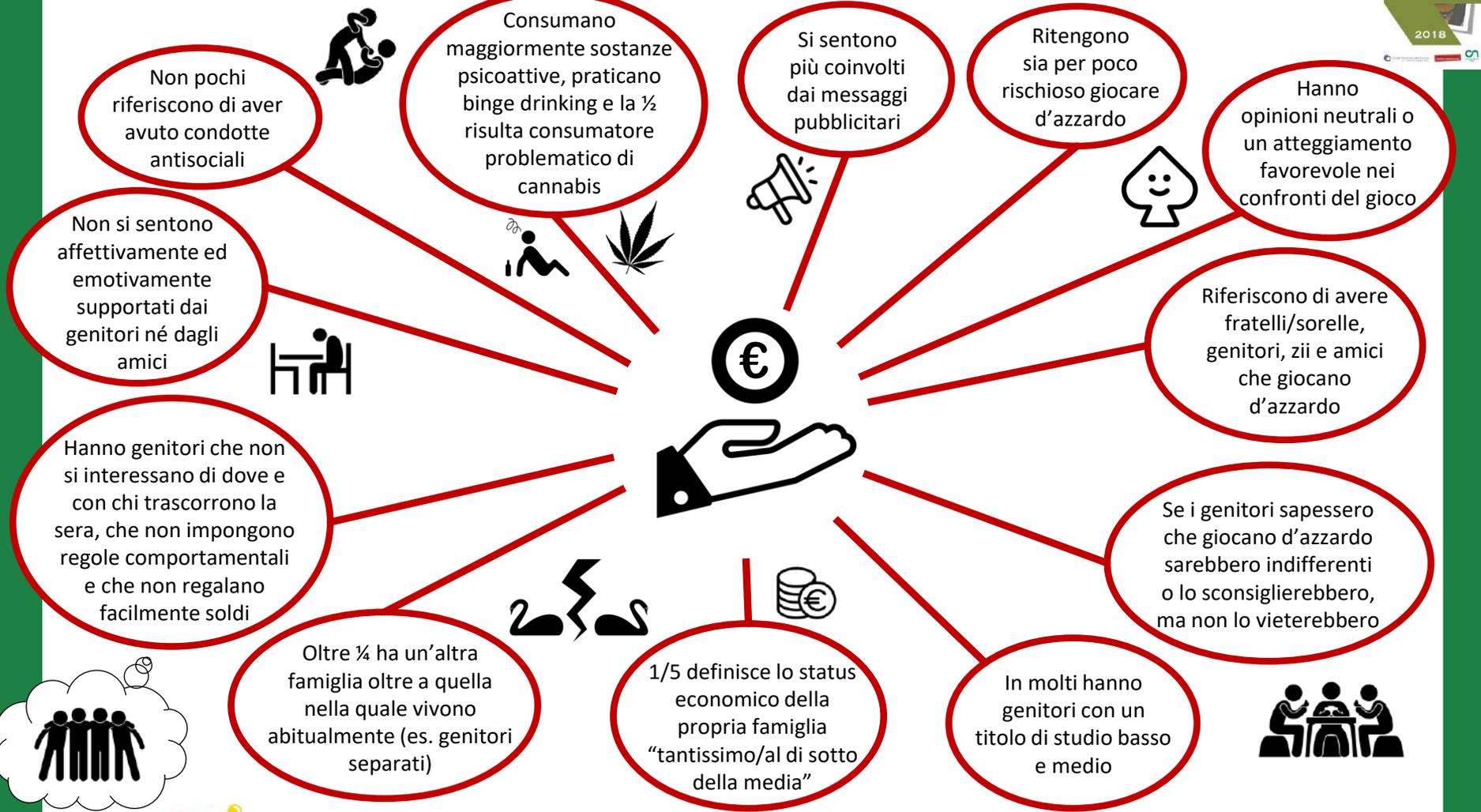
Rispetto alla rilevazione ESPAD® Italia 2018 le percentuali dei profili di rischio risultano **più alte**  
 “a rischio”: 12,5%; “problematici”: 6,6%



IL FENOMENO DEL GIOCO D'AZZARDO IN LOMBARDIA  
 WORKSHOP TECNICO REGIONALE  
 27 ottobre 2021



# Milano NO SLOT: caratteristiche dei giocatori problematici



IL FENOMENO DEL GIOCO D'AZZARDO IN LOMBARDIA  
 WORKSHOP TECNICO REGIONALE  
 27 ottobre 2021



# Grazie per l'attenzione

Claudia Luppi

Lab. Epidemiologia e ricerca sui servizi sanitari  
Istituto Fisiologia Clinica  
Consiglio Nazionale delle Ricerche

[claudia.luppi@ifc.cnr.it](mailto:claudia.luppi@ifc.cnr.it)

[www.epid.ifc.cnr.it](http://www.epid.ifc.cnr.it)



@EpidemiologiaRicercaCNR



IL FENOMENO DEL GIOCO D'AZZARDO IN LOMBARDIA  
WORKSHOP TECNICO REGIONALE  
27 ottobre 2021



# Milano No Slot Ricerca nei CAG

Sergio Salviati  
Strumenti sociali



IL FENOMENO DEL GIOCO D'AZZARDO IN LOMBARDIA  
WORKSHOP TECNICO REGIONALE  
27 ottobre 2021



# L'indagine

- Il progetto è stato realizzato da una partnership composta da Cooperativa Lotta Contro l'Emarginazione, Ass. Comunità Nuova onlus, Coop. Soc. A77 e CNR, secondo quanto previsto nella realizzazione di **AZIONI DI CONTRASTO AL GIOCO D'AZZARDO PATOLOGICO - L.R. 8/2013** – Anno 2017- del Comune di Milano - Direzione Educazione e Direzione Domiciliarità e Cultura della Salute.
- Obiettivo primario: raccogliere informazioni utili alla progettazione di interventi di prevenzione al GAMBLING e al GAMING nei CAG. Approfondimento della ricerca epidemiologica seguita dal CNR sulla popolazione giovanile.
- Obiettivi secondari: PRIMA OCCASIONE DI CONFRONTO sul tema per 9 su 10 dei ragazzi contattati.
- Campione (2017-2018):
  - Questionari: 294 ragazzi di età compresa tra 15 e 20 anni frequentanti 16 CAG del comune di Milano (su 26)
  - Focus group: 7 focus group con 86 partecipanti



IL FENOMENO DEL GIOCO D'AZZARDO IN LOMBARDIA  
WORKSHOP TECNICO REGIONALE  
27 ottobre 2021





# GAMBLING

## PROSSIMITA': CONVENIENCE GAMBLING

1. 271 su 294 posseggono 1 o + strumenti tecnologici x accesso diretto
2. la metà del campione ha posti dove è possibile giocare a meno di 5 minuti da casa
3. 50% utilizza una connessione internet a pacchetto sul proprio cellulare
4. 221 hanno figure adulte significative (genitori, zii, nonni) che giocano



**Difficile pensare a efficaci strategie basate solo sul contenimento**

## FATTORI DI RISCHIO

«gratta e vinci fu ai 12 anni, in vacanza al mare, con una zia»  
«il poker l'ho scoperto tramite mio fratello e mio padre»  
«Ho iniziato a 16 anni. Giocavo le schedine con mio padre e mio zio»  
«Gratta e vinci, da piccolo, li prendeva mia madre e io li grattavo».

1. Percezione distorta delle **DETERMINANTI** del gioco: **abilità vs fortuna**. Abilità scelta come determinante per il poker (83%) e le scommesse (54%).
2. Percezione distorta degli **aspetti normativi** in base alla tipologia di gioco (le scommesse sportive e il bingo sono considerate lecite prima dei 18 anni dalla metà del campione), **all'età** (i più giovani fanno + confusione) e **al canale** (online percepito come più lecito).
3. Il **MODELING** e la costruzione di significati. Il mondo adulto:
  - a) **gioca** (92 dei 294 ragazzi hanno almeno un genitore che gioca e 45 di questi valutano questo gioco come eccessivo)
  - b) **li coinvolge nel gioco** (molti hanno iniziato grazie a familiari che li hanno coinvolti nel gioco e più della metà ha giocato insieme ad un familiare)
  - c) **spesso non vieta ai minorenni di giocare** (al 66% dei minori che hanno giocato non è stato vietato di giocare). **ONSET**: l'età di inizio è molto precoce (43% tra i 10 e i 13 anni, 10% prima dei 9)



**Ruolo delle figure adulte/conoscenze e percezioni – errori / illusioni / meccanismi additivi**

IL FENOMENO DEL GIOCO D'AZZARDO IN LOMBARDIA

WORKSHOP TECNICO REGIONALE

27 ottobre 2021





# GAMING

**PROSSIMITA'** anche in questo caso, oltre alle possibilità che si hanno in casa propria o degli amici, la metà del campione ha una connessione a pacchetto nel proprio cellulare che può utilizzare per giocare ai giochi online.



## TIPOLOGIA DI GIOCATORE

I videogame hanno una diffusione in tutte le fasce di età e in entrambi i sessi, anche se i maschi giocano di più e con più continuità.

**OCCASIONALI / SOCIALI / ECCESSIVI**



Perdita del controllo e compromissione delle funzioni (dormire, mangiare, studiare)

Difficoltà nella gestione delle emozioni - rabbia parola chiave (ma anche regolatore della noia)

Riduzione capacità critica e confusione tra piani reali e virtuali

Isolamento e appartenenza digitale: costruzione dell'identità

La frustrazione e la rabbia viene riportata da molti soprattutto in relazione ai giochi «pay to win». In questi giochi si insegna che la frustrazione può essere gestita con il denaro.

**Aumentare la consapevolezza delle trappole additive: pensiero critico**

**Gestione frustrazione: coping**

**Nei più piccoli: costruzione delle regole**

IL FENOMENO DEL GIOCO D'AZZARDO IN LOMBARDIA

WORKSHOP TECNICO REGIONALE

27 ottobre 2021





*Centro per la Formazione e la  
Ricerca sull'Infanzia e  
l'Adolescenza*

# Progetto Selfie

**INDAGINE SUGLI STILI DI VITA GIOVANILI**

**Simone Feder**

Cooperativa Sociale Casa del Giovane



IL FENOMENO DEL GIOCO D'AZZARDO IN LOMBARDIA  
WORKSHOP TECNICO REGIONALE  
27 ottobre 2021



# Indagine su 28 Istituti secondari di secondo grado (Lombardia 2021)

- **2034 studenti** (45% M e 55% F)
- **Età media 16 anni** (81% minorenni)
- **23% non vive con un genitore**
- **85% nazionalità italiana**
- **17% è stato bocciato**
- **33% ha avuto debiti**
- **15% ha cambiato istituto scolastico**
- **Professione dei genitori:** 75% dei padri e 65% delle madri sono occupati



IL FENOMENO DEL GIOCO D'AZZARDO IN LOMBARDIA  
WORKSHOP TECNICO REGIONALE  
27 ottobre 2021



# Spesa settimanale in abitudini disfunzionali

Spese settimanalmente in azzardo  
(almeno uno dei tre giochi)  
11% dei giovani

5.3% Gratta e vinci  
1.6% Slot machine  
8.1% Scommesse

26% spese in Alcol

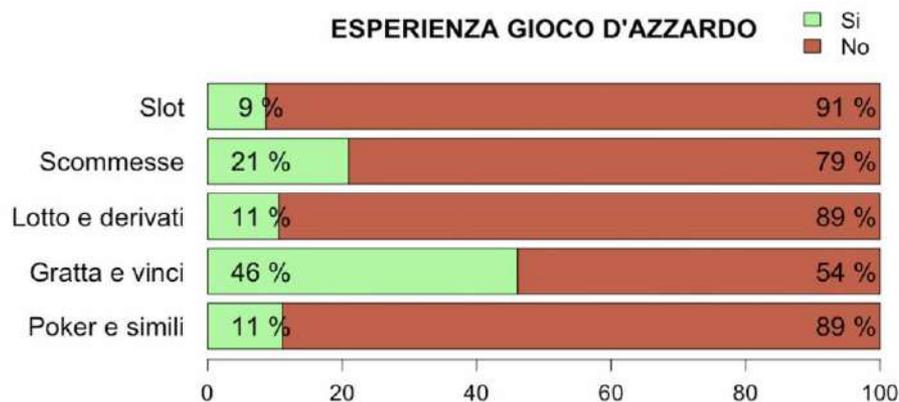
9% Cannabinoidi  
1.5% Cocaina  
1.4% Eroina  
2.5% Altre sostanze sintetiche



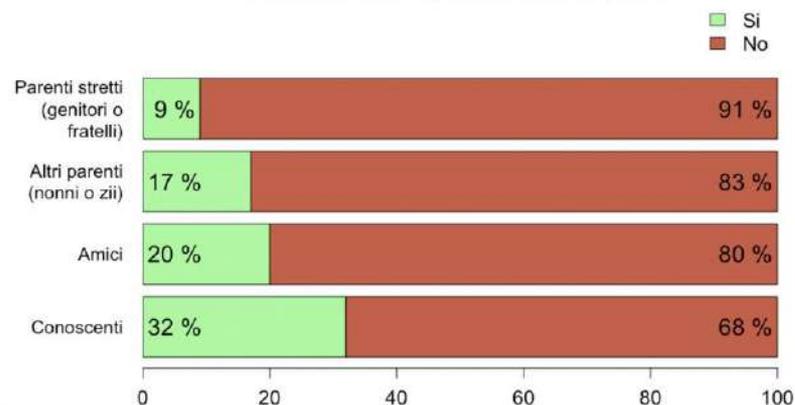
IL FENOMENO DEL GIOCO D'AZZARDO IN LOMBARDIA  
WORKSHOP TECNICO REGIONALE  
27 ottobre 2021



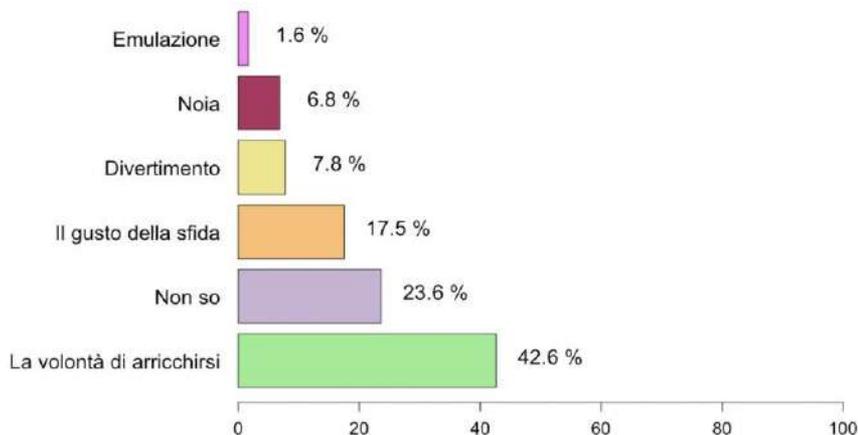
### ESPERIENZA GIOCO D'AZZARDO



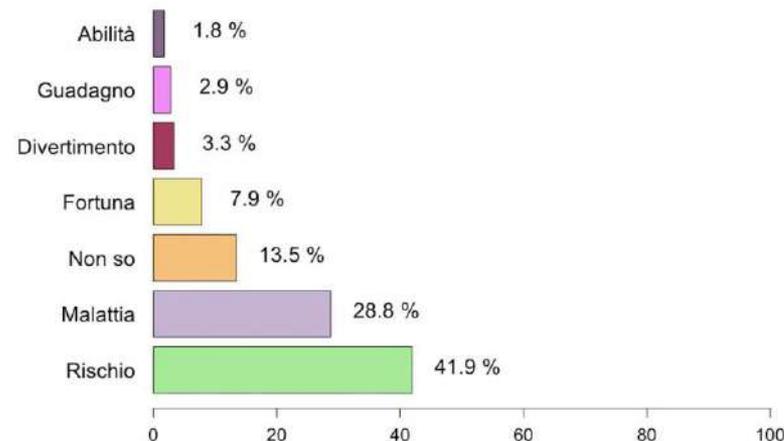
### PERSONE CHE GIOCANO D'AZZARDO



### MOTIVAZIONI CHE SPINGONO A GIOCARE D'AZZARDO



### DESCRIZIONE DEL GIOCO D'AZZARDO



IL FENOMENO DEL GIOCO D'AZZARDO IN LOMBARDIA  
 WORKSHOP TECNICO REGIONALE  
 27 ottobre 2021





# UNA RETE PER NON CADERE NELL'AZZARDO

Michele Marangi, Simona Ferrari



UNIVERSITÀ  
CATTOLICA  
del Sacro Cuore



IL FENOMENO DEL GIOCO D'AZZARDO IN LOMBARDIA  
WORKSHOP TECNICO REGIONALE  
27 ottobre 2021



# DISEGNO DELLA RICERCA

Indagine sui bisogni dei giovani in relazione a:

- tempo strutturato e tempo libero
- uso del digitale
- gioco e gioco d'azzardo online

3 strumenti:

- questionario iniziale
- mappa sociografica
- progettazione partecipata

Anno scolastico 2017-18

10 Istituti: 8 secondarie di primo grado e 2 secondarie di secondo grado

76,8% del campione sono classi terze della secondaria di primo grado

1.400 questionari

Questioni a monte:

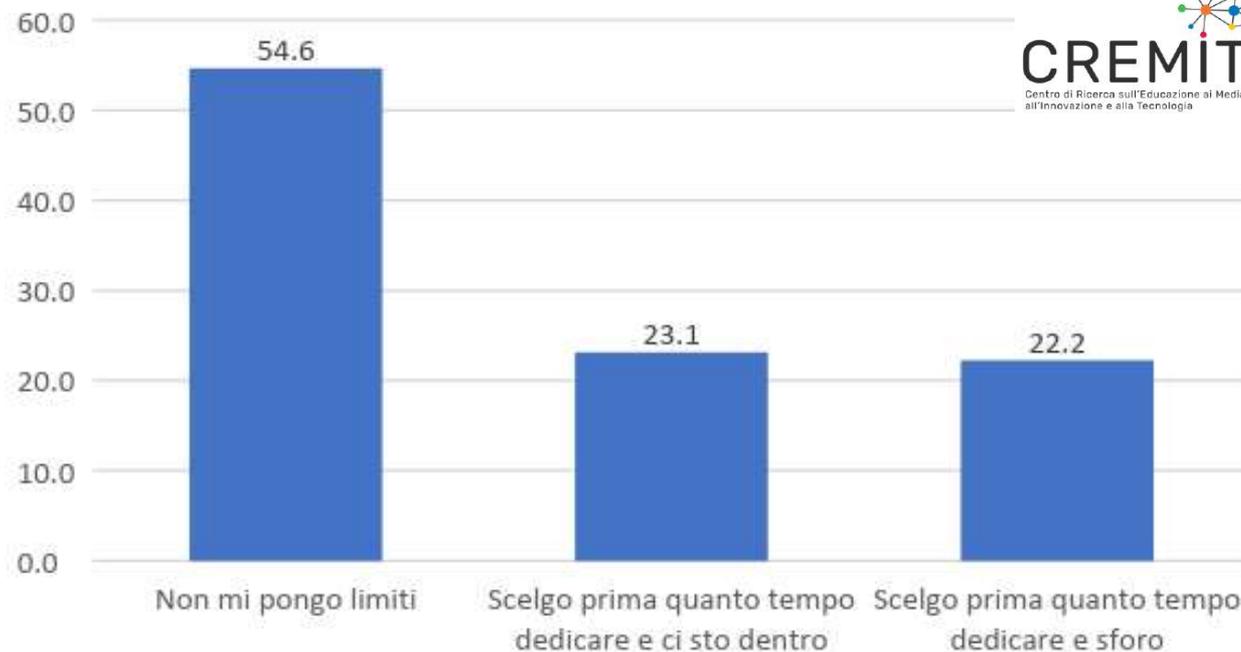
- la situazione di partenza dei ragazzi coinvolti;
- il tema dei modelli e dei comportamenti di consumo maggiormente diffusi, accessibili e quindi emulabili dai ragazzi;
- il tema del futuro: quale percezione di sé, del proprio talento e della possibilità di esprimerlo e di svilupparlo per il conseguimento del proprio benessere?



IL FENOMENO DEL GIOCO D'AZZARDO IN LOMBARDIA  
WORKSHOP TECNICO REGIONALE  
27 ottobre 2021

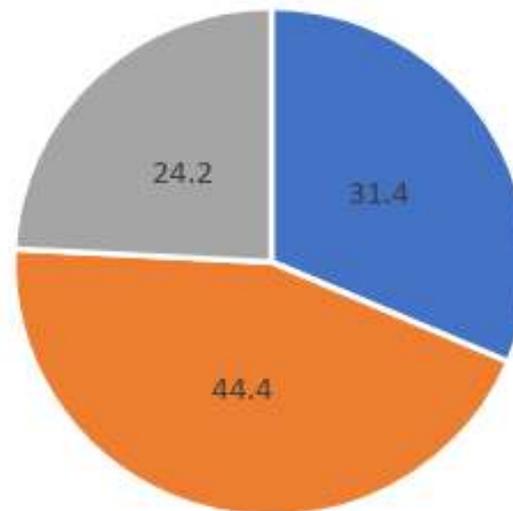


## Autoregolazione sui videogame

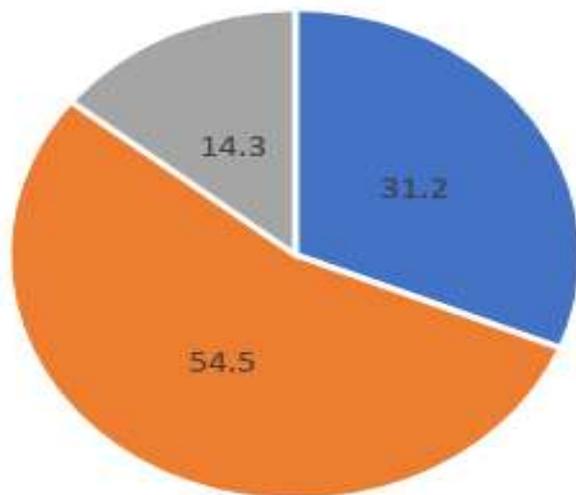


## Spegnimento volontario del cellulare

■ Spesso ■ Raramente ■ Mai



## Discorsi familiari sull'azzardo



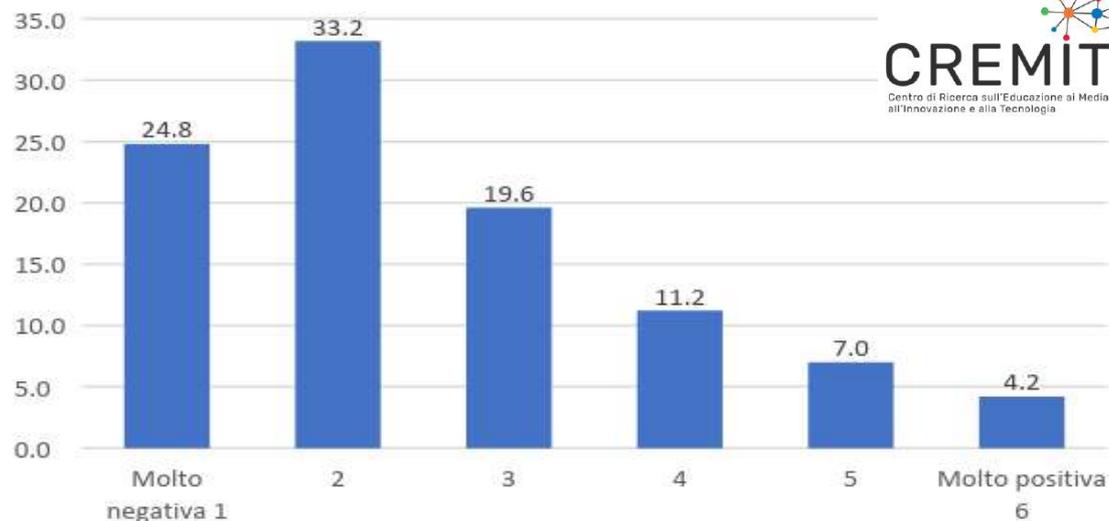
■ Spesso ■ Raramente ■ Mai

Genere	Spesso	Raramente	Mai
Maschi	35,30%	54,90%	9,80%
Femmine	26,10%	54%	19,70%

## Uso denaro dematerializzato

	Carta prepagata	Pay-pal	Carta regalo	Credito cellulare
Spesso	28,7	20,4	9,1	12,2
Raramente	34,7	25,4	23,3	24,1
Mai	36,8	54,2	67,6	63,7

## Opinioni sul gioco d'azzardo

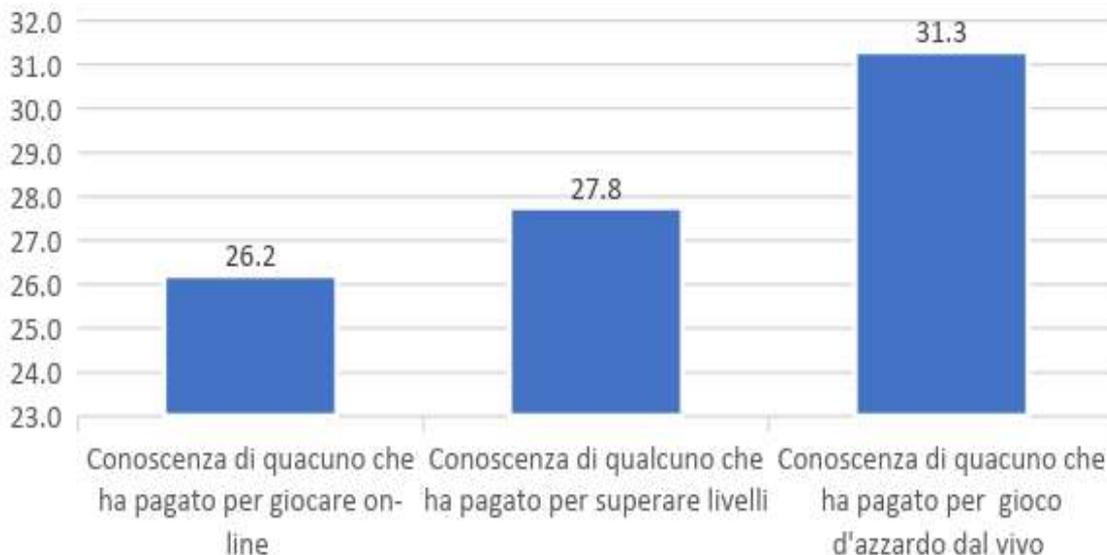


## Uso dei soldi nel gioco



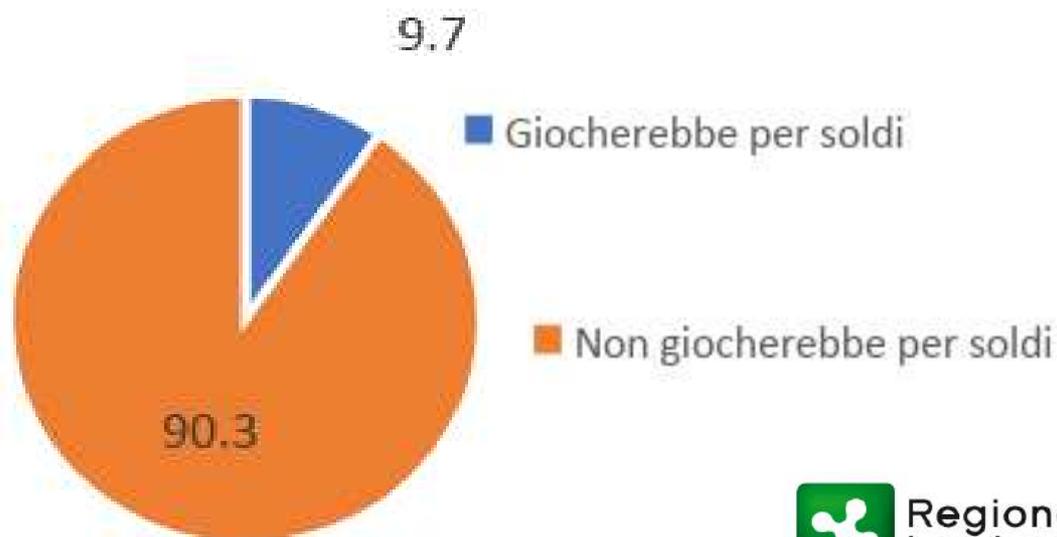
- No Mai
- Da solo
- Con adulti
- Amici coetanie
- Con amici conosciuti on line





Conoscenza di qualcuno che paga per giocare

Propensione al gioco d'azzardo



# CONCLUSIONI

Il digitale è parte del quotidiano degli adolescenti, in una progressiva ibridazione tra realtà fisica e realtà digitale, caratterizza costantemente e ritma il tempo libero e le relazioni con i pari e con il mondo circostante

Se il digitale appare come il tessuto connettivo della vita personale e sociale dei ragazzi, vanno ripensati i concetti di regolazione dei consumi e di autoregolamentazione

Si registrano alcuni segnali di una mutata percezione del denaro e del suo valore d'uso: bonus per i videogame e dematerializzazione dei pagamenti online e digitali

La dimensione ludica del denaro, dai videogame alle scommesse sportive, rende l'azzardo competitivo e divertente, non problematico



IL FENOMENO DEL GIOCO D'AZZARDO IN LOMBARDIA  
WORKSHOP TECNICO REGIONALE  
27 ottobre 2021



simona.ferrari@unicatt.it



<http://www.cremiit.it/newsletter/>



michele.marangi@unicatt.it



IL FENOMENO DEL GIOCO D'AZZARDO IN LOMBARDIA  
WORKSHOP TECNICO REGIONALE  
27 ottobre 2021





# ADOLESCENTI, GIOCO E GIOCO D'AZZARDO

**MIRKO NOVELLO**

Educatore Prof., Formatore di Archè Coop. Soc. Onlus  
Game Trainer® di Erickson



IL FENOMENO DEL GIOCO D'AZZARDO IN LOMBARDIA  
WORKSHOP TECNICO REGIONALE  
27 ottobre 2021



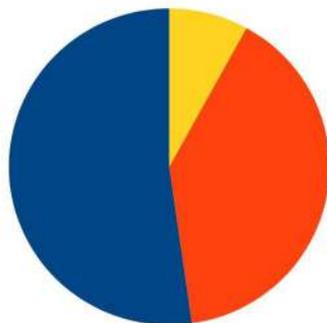
# QUESTIONARIO SUGLI STILI DI VITA E DI GIOCO DEGLI ADOLESCENTI

**463** studenti dell'IISS "Greggiati" di Ostiglia, Scuola che comprende i seguenti indirizzi scolastici: Liceo Artistico, Servizi Commerciali, Socio sanitario, Manutenzione, Enogastronomia, Sala e vendita, Accoglienza turistica. Innanzitutto abbiamo chiesto: come si **sentono** i ragazzi, il rapporto con le **nuove tecnologie** e il rapporto con il **gioco**

## COME STAI?

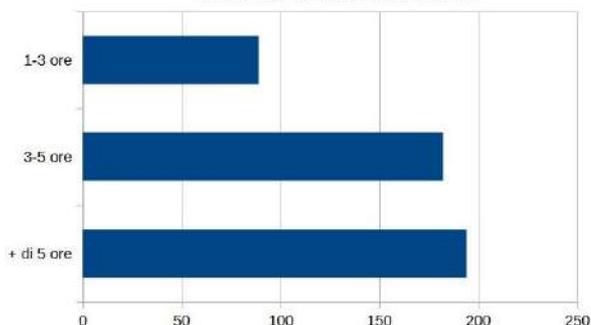
Come stai in questo momento?

- con fatica
- bene
- male



## LE NUOVE TECNOLOGIE

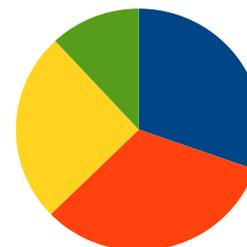
Quanto tempo al giorno li utilizzi?



## QUANDO PERDI?

Quale emozione prevale in te quando perdi?

- Rabbia
- Indifferenza
- Accettazione
- Tensione

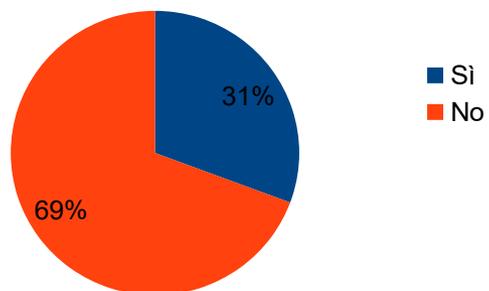


IL FENOMENO DEL GIOCO D'AZZARDO IN LOMBARDIA  
WORKSHOP TECNICO REGIONALE  
27 ottobre 2021

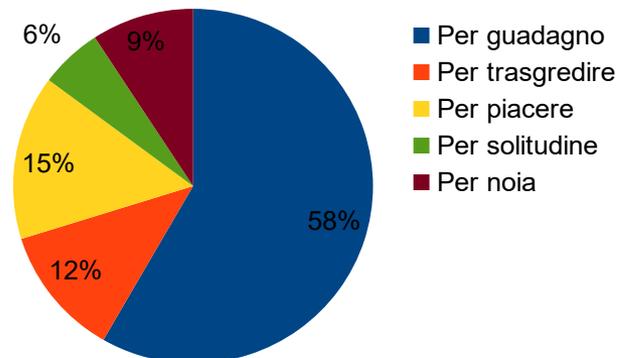


# ADOLESCENTI E GIOCO D'AZZARDO

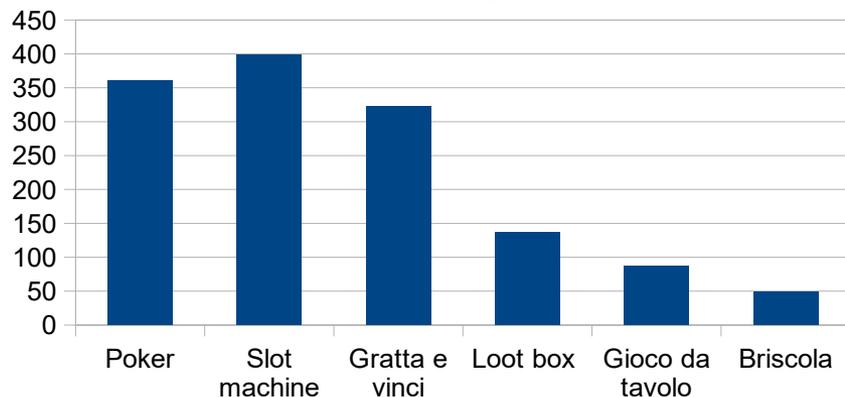
Tu hai mai giocato qualche volta d'azzardo?



Secondo te perché un ragazzo della tua età gioca d'azzardo?



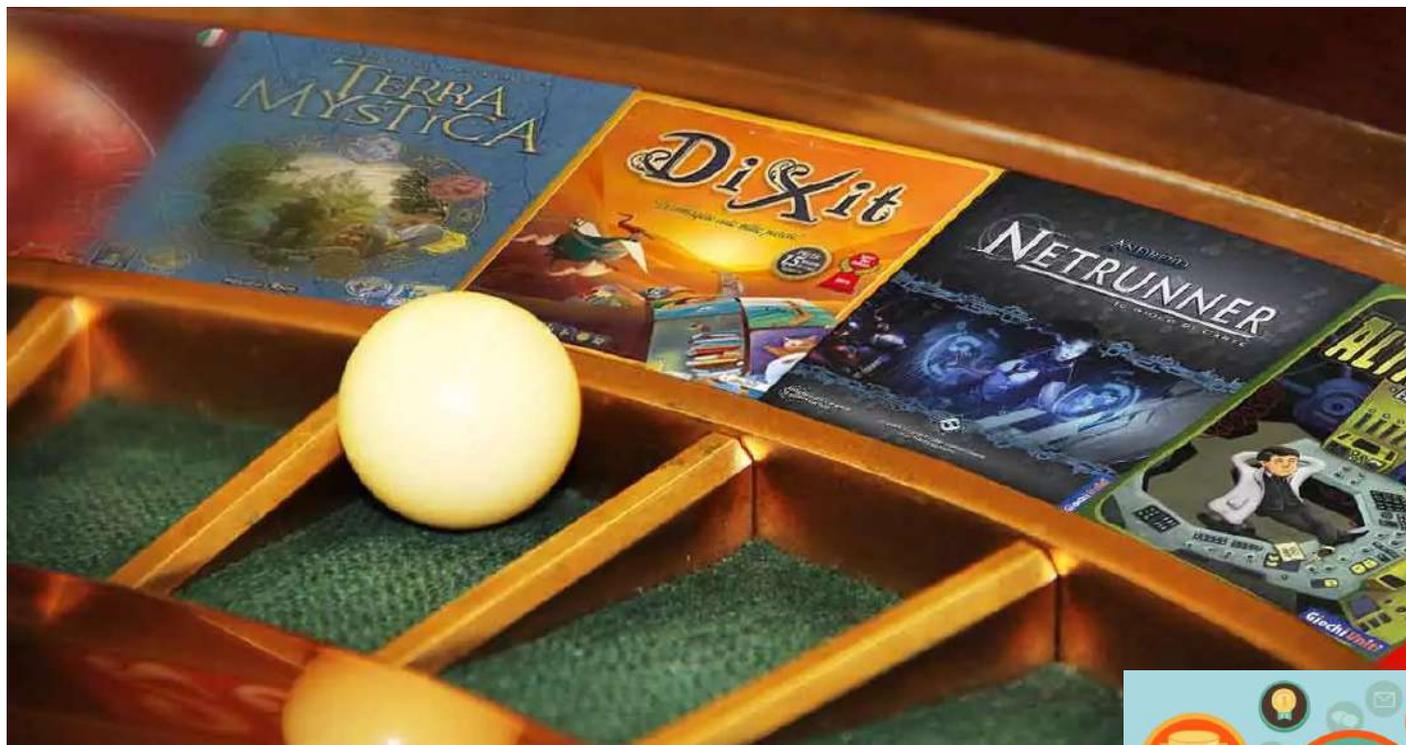
Quali sono secondo te i giochi d'azzardo?



IL FENOMENO DEL GIOCO D'AZZARDO IN LOMBARDIA  
WORKSHOP TECNICO REGIONALE  
27 ottobre 2021



# IL VERO AZZARDO DELLA SCUOLA



Partiamo dai “segreti” della **GAMIFICATION**



IL FENOMENO DEL GIOCO D'AZZARDO IN LOMBARDIA  
WORKSHOP TECNICO REGIONALE  
27 ottobre 2021



# Un passo avanti

## Indagine sui fattori di rischio e protezione nelle dipendenze comportamentali degli adolescenti in lockdown

Dott.ssa Saino Laura, Dott. Simone Vullo  
Fondazione Caritas Vigevano

Prof. Gabriele Zanardi  
Università degli studi di Pavia



IL FENOMENO DEL GIOCO D'AZZARDO IN LOMBARDIA  
WORKSHOP TECNICO REGIONALE  
27 ottobre 2021



**1) Obiettivo:** indagare comportamenti potenzialmente a rischio in età adolescenziale, compreso il gioco d'azzardo, che possono sviluppare ed evolvere in comportamenti di abuso e dipendenza.

Alla luce dell'emergenza COVID-19 e alle relative difficoltà nel poter reperire ed utilizzare sostanze e/o giochi d'azzardo, abbiamo deciso di osservare livelli di vulnerabilità presenti negli adolescenti

**2) Assunto di base:** lo sviluppo di comportamenti a rischio sia influenzato da variabili personali (cognitive ed emotive) e dalla disponibilità ambientale.

**3) Ipotesi di ricerca :** con una diminuzione della disponibilità e della fruibilità dei dispositivi di gioco d'azzardo, alcol e sostanze, sia diminuito il comportamento di gioco e il consumo di sostanze ma che siano cresciuti invece quei comportamenti, ugualmente a rischio, che non vengono considerati pericolosi dall'ambiente sociale e familiare perché culturalmente più accettati o perché legali.

**4) Strumenti:** survey composta da 12 domande del test Whodas – strumento indicatore della percezione di benessere - 6 domande del questionario Quick – indicatore della percezione di fragilità e vulnerabilità personale - 16 domande self-report su osservazioni qualitative e quantitative delle attitudini comportamentali: alimentazione, alcol, tabacco, shopping online, videogiochi, serie TV, social network, gioco d'azzardo



IL FENOMENO DEL GIOCO D'AZZARDO IN LOMBARDIA  
WORKSHOP TECNICO REGIONALE  
27 ottobre 2021



**5) Campione:** 501 studenti di scuole secondarie di primo e secondo grado del territorio Lomellino (402 studenti delle scuole medie e 99 studenti delle scuole superiori) + campione di controllo composto da 54 adulti

## 6) Risultati

**Intergruppo (adolescenti e adulti) - gioco d'azzardo** non presenta differenze tra il campione adulto e quello adolescente: la condizione di assenza di disponibilità ambientale ha ridotto drasticamente il consumo per entrambi i gruppi

**Intragruppo (studenti medie e superiori) - gioco azzardo** presente in circa il 2 % del campione, dato in pari con quello a livello nazionale (situato tra il 2% e il 6%). Il comportamento di gioco d'azzardo non risulta essere influenzato dall'età, a differenza dell'alcol e del tabacco (in cui emergono differenze significative nel consumo tra medie e superiori).

Il 30% di ragazzi appartenenti alle classi medie e il 36% dei ragazzi appartenenti alle superiori riferisce di aver ridotto il gioco d'azzardo durante il lockdown. Questo dato è rilevante perché indica familiarità con il fenomeno e capacità di riconoscerlo e quantificarlo.



IL FENOMENO DEL GIOCO D'AZZARDO IN LOMBARDIA  
WORKSHOP TECNICO REGIONALE  
27 ottobre 2021



Entrambi i gruppi hanno evidenziato un aumento dell'utilizzo dei **videogiochi** del 43% (comportamento socialmente accettato e percepito come non pericoloso) - aumento dell'uso di serie tv (il 59%).

**Social Network** - Emergono differenze nell'uso dei social network: sono evidenti delle differenze di età nell'utilizzo di social con un incremento significativo del numero delle ore al crescere dell'età (il 65% dei ragazzi delle scuole superiori ha riferito un aumento dell'uso dei social in confronto al 46% dei ragazzi delle scuole medie). Questo dato conferma l'ipotesi che possedere una manualità e una familiarità dell'utilizzo di uno strumento può condurre allo sviluppo di overlooking.

## 7) Conclusioni

**Al diminuire della disponibilità e della fruibilità dei dispositivi di gioco d'azzardo, il comportamento varia.**

Considerazione: 118 ragazzi su 402 di età compresa tra gli 11 e i 13 anni dimostrano non solo di conoscere il gioco d'azzardo, ma di averne fatto anche uso fino al periodo del lockdown, dato che abbassa la soglia d'età in cui inserire azioni preventive sul gioco d'azzardo.



IL FENOMENO DEL GIOCO D'AZZARDO IN LOMBARDIA  
WORKSHOP TECNICO REGIONALE  
27 ottobre 2021





# INDAGINE ESPLORATIVA FINALIZZATA AL BENESSERE SOCIO-EMOZIONALE GIOVANILE

## FATTORI DI RISCHIO E PROTEZIONE DEGLI EPIFENOMENI LUDOPATIE E GIOCO D'AZZARDO

### Responsabile:

Prof.ssa Loredana Cena

Psicologia Clinica

Sezione Neuroscienze

Dipartimento di Scienze Cliniche e Sperimentali

Università degli Studi di Brescia

[loredana.cena@unibs.it](mailto:loredana.cena@unibs.it)

### Collaboratori:

Dott.ssa Sara Zecca

Dott.ssa Sofia Bonetti Zappa

Dott.ssa Elena Ferrari

Dott.ssa Nella Tralli

Dott.ssa Alice Trainini

Dott.ssa Luisella Nodari

Dott. Alberto Stefana (Ricercatore DSCS, Università degli Studi di Brescia)

Dott. Matteo Rota (Ricercatore Statistica Medica DMMT, Università degli Studi di Brescia)



IL FENOMENO DEL GIOCO D'AZZARDO IN LOMBARDIA

WORKSHOP TECNICO REGIONALE

27 ottobre 2021



# CAMPIONE → 901 SOGGETTI



529 STUDENTI



38 INSEGNANTI

Maschi: 34% - Femmine: 66%



334 GENITORI

Maschi: 17% - Femmine: 82% - Altro: 1%



Totale = 1.528  
questionari compilati

STUDENTI	Femmina	Maschio	Altro	%
SCUOLA SECONDARIA DI 1° GRADO	13,23%	9,45%		<b>22,87%</b>
SCUOLA SECONDARIA DI 2° GRADO	53,31%	22,87%	0,19%	<b>77,13%</b>

ETÀ MEDIA: 15,80 anni

DIVISIONE AMBITI DELLA ZONA DI BRESCIA:

- Ambito 06: **centro città**
- Ambito 07: **lago**
- Ambito 08: **montagna**
- Ambito 09: **periferia**
- Ambito 10: **bassa bresciana**



IL FENOMENO DEL GIOCO D'AZZARDO IN LOMBARDIA  
WORKSHOP TECNICO REGIONALE  
27 ottobre 2021



# COMPILAZIONE DI UN QUESTIONARIO ONLINE



## STUDENTI



- **Dati socio-demografici;**
- **Capacità e difficoltà dello studente;**
- **Competenze, funzionamento emotivo-adattivo del ragazzo** (attività e socialità) **e aree problematiche** (DSMV-oriented: depressione, ansia, problemi somatici, ADHD, problemi di oppositività/ provocazione);
- **Uso del denaro;**
- **Solitudine;**
- **Social Network;**
- **Ludopatie;**
- **Giochi d'azzardo;**
- **Luoghi del territorio** dove i ragazzi si recano a giocare e/o modalità online scelte;
- **Rischio di danni economici** in relazione all'uso del denaro nei giochi.

## INSEGNANTI



- **Dati socio-demografici;**
- **Capacità e difficoltà** riscontrate nello studente;
- **Competenze, funzionamento emotivo-adattivo e aree problematiche** dello studente;
- **Percezione studente coinvolto in giochi illeciti e/o con l'uso di denaro.**

## GENITORI



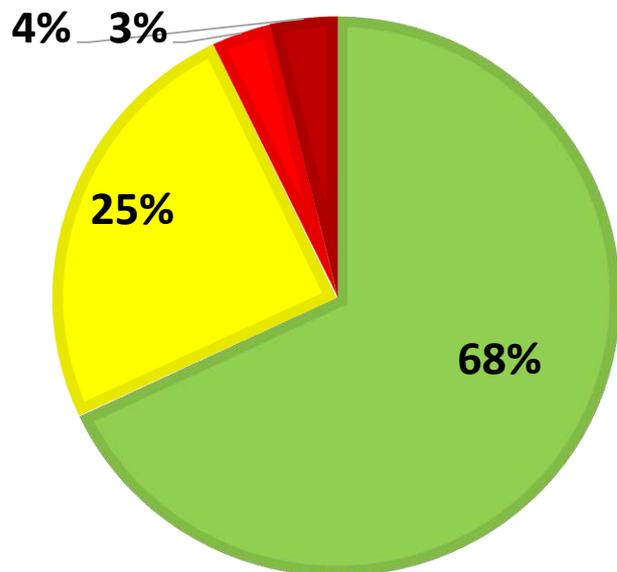
- **Dati socio-demografici;**
- **Capacità e difficoltà** riscontrate nel figlio;
- **Competenze, funzionamento emotivo-adattivo e aree problematiche** del figlio;
- **Percezione figlio coinvolto in giochi illeciti e/o con l'uso di denaro.**



IL FENOMENO DEL GIOCO D'AZZARDO IN LOMBARDIA  
WORKSHOP TECNICO REGIONALE  
27 ottobre 2021

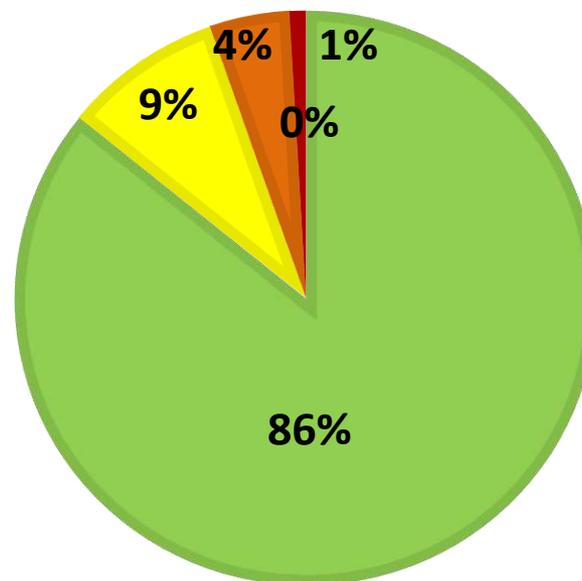


## UTILIZZO DI VIDEOGIOCHI



- GIOCATORE NON PROBLEMATICO
- GIOCATORE A RISCHIO
- GIOCATORE CON DISTURBO MODERATO
- GIOCATORE CON DISTURBO GRAVE

## GIOCO D'AZZARDO



- giocatore non problematico
- giocatore a rischio
- giocatore con disturbo lieve
- giocatore con disturbo moderato
- giocatore con disturbo grave



IL FENOMENO DEL GIOCO D'AZZARDO IN LOMBARDIA  
WORKSHOP TECNICO REGIONALE  
27 ottobre 2021



# Indagine sui consumi digitali dei giovani studenti degli Istituti Superiori della Valle Camonica

Elisa Chiaf

Cooperativa di Bessimo e Centro Studi Socialis



IL FENOMENO DEL GIOCO D'AZZARDO IN LOMBARDIA  
WORKSHOP TECNICO REGIONALE  
27 ottobre 2021



# Le azioni di progetto

AZIONE 1: Indagine sullo specifico indice di rischio GAP del territorio della Valle Camonica

AZIONE 2: Omogeneizzazione dei provvedimenti comunali (regolamenti) per la prevenzione e il contrasto al GAP

AZIONE 3: Formazione rivolta al target dei professionisti degli Istituti Bancari

AZIONE 4: Iniziative di ingaggio dei gestori

AZIONE 5: RICERCA-AZIONE: elaborazione di una RICERCA-AZIONE con target la popolazione giovanile degli Istituti Secondari di Secondo grado della Valle Camonica. Particolare attenzione riposta nel cambiamento degli stili di consumo di azzardo online a seguito dell'isolamento domestico causato dall'Emergenza Sanitaria



IL FENOMENO DEL GIOCO D'AZZARDO IN LOMBARDIA  
WORKSHOP TECNICO REGIONALE  
27 ottobre 2021



# Priorità e fasi

Attività incaricata all'Ente di Ricerca "*Centro Studi Socialis*" di Brescia, mira ad indagare i consumi digitali dei giovani studenti degli Istituti Superiori Camuni.

## Priorità del Gruppo di Lavoro:

- l'implementazione di una Ricerca che fosse complementare e non ridondante rispetto alle indagini già svolte in precedenza dall'Osservatorio Scolastico Provinciale (condotte da UniBs)
- integrasse i dati raccolti dall'Azione 1 di Progetto
- indagasse i consumi digitali degli studenti non solo legati all'azzardo, in modo da sondare le similitudini tra gaming e gambling

## Fasi

- FASE DI ESPLORAZIONE (Sett. 20 – Dic. 20): analisi preliminare bibliografica (tematica e territoriale) per la messa a fuoco del tema nell'ambito di interesse dell'indagine. E' stato condotto un censimento generale relativamente alla popolazione scolastica degli istituti superiori camuni, coinvolgendo I.I.S. OLIVELLI PUTELLI Darfo, I.I.S. TASSARA-GHISLANDI Breno/Pisogne, I.I.S. Meneghini Edolo, C.F.P. Edile Breno, C.F.P. Alberghiero Ponte di Legno, C.F.P. ZANARDELLI Edolo/Darfo, C.F.P. Capo di Ponte, LICEO GOLGI – Breno
- FASE DI COSTRUZIONE (Gen. 21 – Feb. 21): realizzazione del Questionario di Ricerca.
- FASE DI RACCOLTA (Feb.21 – Mag. 21): campionamento e somministrazione del questionario
- FASE DI ANALISI DEI DATI (Mag 21- Giu 21)



IL FENOMENO DEL GIOCO D'AZZARDO IN LOMBARDIA  
WORKSHOP TECNICO REGIONALE  
27 ottobre 2021



# Esiti

Risposta **significativamente ridotta** rispetto al potenziale campione di migliaia di studenti. Alla chiusura dell'anno erano 108 i questionari compilati, attraverso Form on line (89 completi)

→ Nuova somministrazione + FOCUS GROUP con la Comunità Educante

FORZA	DEBOLEZZA
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lavoro di rete e raccordo tra partner</li> <li>• Continuità delle azioni sul territorio da anni</li> <li>• Coinvolgimento di numerose realtà di diversa appartenenza (pubblico, privato sociale, scuola, ricerca ecc.)</li> <li>• Forte ruolo di REGIA TERRITORIALE della Comunità Montana di Valle Camonica che vede un ottimo riscontro da parte de Comuni aderenti.</li> <li>• Forte sostegno teorico e metodologico</li> <li>• Finalità di ricerca molto chiara diretta all'attuazione di un regolamento uguale per tutto il territorio</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fragile aggancio con l'Istituzione Scolastica: L'anno di pandemia ha indebolito il rapporto con le scuole del territorio, nonostante i plessi scolastici siano stati contattati e coinvolti nell'indagine, nell'a.a 2020-21 è stato complesso trovare la disponibilità delle scuole per accompagnare e diffondere la compilazione del questionario.</li> </ul>
OPPORTUNITA'	RISCHI
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Possibilità di analizzare un fenomeno nuovo come l'associazione tra gaming e gambling</li> <li>• Possibilità di integrare elementi nella costruzione dello scenario relativo all'indice di rischio GAP in fase di costruzione per il Territorio della Valle Camonica</li> <li>• Continuità tra le azioni in setting scuola (dgr585, Fondi Osservatorio)</li> <li>• Continuità con le azioni in setting comunità (dgr585)</li> <li>• Focus promozione gioco sano</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ritorno in DAD e sovraccarico degli Istituti</li> <li>• Scarsa adesione da parte delle scuole</li> <li>• Ripetività delle azioni rispetto alle altre linee di finanziamento messe in campo negli ultimi anni (dgr585, Fondi Osservatorio Scolastico ecc.)</li> <li>• Difficoltà di realizzare quanto previsto a causa dell'emergenza sanitaria</li> </ul>

- Scarsissima/nulla propensione al GAP.
- Famiglie di media formazione e occupazione.
- Situazione scolastica dei ragazzi buona. Frequenza di sport, meno di altre attività (post Covid diminuita).
- Uso dei social, ma non «dipendenza»



IL FENOMENO DEL GIOCO D'AZZARDO IN LOMBARDIA  
WORKSHOP TECNICO REGIONALE  
27 ottobre 2021





# Gioco d'azzardo online: fattori di rischio e di protezione

Veronica Velasco

Università degli Studi di Milano-Bicocca



IL FENOMENO DEL GIOCO D'AZZARDO IN LOMBARDIA  
WORKSHOP TECNICO REGIONALE  
27 ottobre 2021



# La ricerca e il progetto Mind the Gap 2.0

- Analisi della **letteratura** sui fattori di rischio e di protezione del gioco online tra adulti
- **Ricerca qualitativa** con giocatori online in età adulta
- **Workshop** con gli enti del territorio



IL FENOMENO DEL GIOCO D'AZZARDO IN LOMBARDIA  
WORKSHOP TECNICO REGIONALE  
27 ottobre 2021



# Analisi della letteratura

Review della letteratura sui fattori di rischio e di protezione sul gioco d'azzardo online nella popolazione adulta

- 54 studi analizzati
- 2 confronti:
  - Online vs Offline
  - Online non problematico vs Online problematico

Risultati:

- Molti fattori individuali
- Poco approfondito supporto sociale anche se rilevante
- Poco indagate rappresentazioni e motivazioni



**1° Workshop con partner di  
presentazione e discussione dei  
risultati**

27 ottobre 2021



# Ricerca qualitativa

- Caratteristiche individuali e stile di vita:
  - Forme di supporto sociale
  - Contesti di vita
  - (Gioco femminile)
- Abitudini e motivazioni di gioco (offline e online):
  - Modalità di gioco e accesso al gioco online
  - Motivazioni: finanziaria, coping, piacevolezza, socialità
  - Opinioni, rappresentazioni del gioco online
  - Altri comportamenti a rischio online e offline



IL FENOMENO DEL GIOCO D'AZZARDO IN LOMBARDIA  
WORKSHOP TECNICO REGIONALE  
27 ottobre 2021



# Grazie per l'attenzione!

[veronica.velasco@unimib.it](mailto:veronica.velasco@unimib.it)



IL FENOMENO DEL GIOCO D'AZZARDO IN LOMBARDIA  
WORKSHOP TECNICO REGIONALE  
27 ottobre 2021



# Gioco d'azzardo e benessere negli studenti del Distretto Bergamo Ovest

Silvia Sanzò

Cooperativa Sociale Itaca



IL FENOMENO DEL GIOCO D'AZZARDO IN LOMBARDIA  
WORKSHOP TECNICO REGIONALE  
27 ottobre 2021



# La ricerca

- **Chi:** 2975 studenti di terza e quarta superiore
- **Cosa:** indagare gioco d'azzardo e altri comportamenti a rischio, ma anche sapere come stanno e che risorse hanno a disposizione
- **Dove:** 4 ambiti del Distretto di Bergamo Ovest
- **Quando:** marzo 2021
- **Come:** questionario online

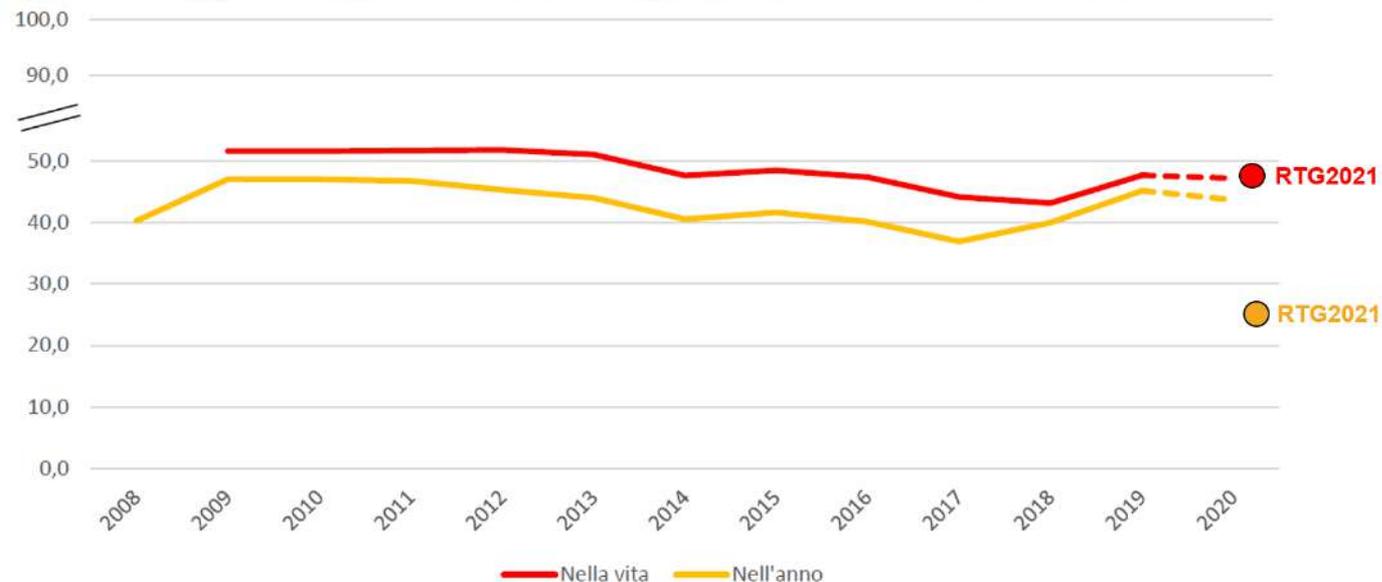


IL FENOMENO DEL GIOCO D'AZZARDO IN LOMBARDIA  
WORKSHOP TECNICO REGIONALE  
27 ottobre 2021



# Prevalenza del gioco d'azzardo

Figura 5.16: Trend di prevalenza di gioco d'azzardo nella vita e negli ultimi 12 mesi in studenti fra i 15 e i 19 anni dal 2008 al 2020<sup>1</sup>



Fonte grafico 2008-2020: Report ESPAD 2020

**Gioco a rischio (3,2%) e gioco problematico (1,5%)** sono in linea con i dati ESPAD 2020, in calo rispetto agli anni precedenti.

**Il gioco online è stato praticato dal 5,5%** nell'ultimo anno.



IL FENOMENO DEL GIOCO D'AZZARDO IN LOMBARDIA  
WORKSHOP TECNICO REGIONALE  
27 ottobre 2021



# Credenze sul gioco d'azzardo

- Il 91,4% crede che sia possibile arricchirsi giocando d'azzardo. In particolare, il 48% crede che la **bravura del giocatore** aiuti almeno in parte. La bravura del giocatore è giudicata più rilevante in giochi con le carte (es. poker) e scommesse, che sono i giochi più praticati dopo i gratta e vinci.
- I gratta e vinci sono il gioco a cui si attribuisce meno **possibilità percepita di danno economico**. Il massimo rischio è percepito per le slot machines, che risultano essere le meno usate.
- Quali scenari per il futuro?
- **Risorse**: ottimo supporto percepito da parte di famiglia e amici, buono da parte di insegnanti e compagni, senso di appartenenza alla comunità (pur con basso coinvolgimento).



IL FENOMENO DEL GIOCO D'AZZARDO IN LOMBARDIA  
WORKSHOP TECNICO REGIONALE  
27 ottobre 2021

