Federconsumatori_APS Modena

Unione delle Terre d'argine

un argine all'azzardo
Campogalliano Carpi Novi di Modena Soliera

IL grande gioco della rete

GENITORI IN RETE

Con il Patrocinio di

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



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

A.R.T.E. C'EIS

DEDALO ODV

Centro sociale Papa Giovanni XXIII

Federconsumatori_APS
Modena

Unione delle Terre d'argine

un argine all'azzardo
Campogalliano
Carpi
Novi di Modena
Soliera

Coordinamento generale: Marzio Govoni — Presidente Federconsumatori Modena

A cura di: Giuseppe Sandro Dima e Pamela Bussetti

Con il Patrocinio di:

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

Federconsumatori

Via Mar Ionio, 23 — Modena

Tel. +39 059/260384

Fax. +39 059/260446

INDICE

Presentazione	4
Nota metodologica	7
Popolazione indagata	8
Rapporto degli adulti con la tecnologia, autovalutazione delle proprie competenze digitali e tempo di utilizzo dei dispositivi elettronici.	12
Utilizzo dei social da parte degli adulti intervistati	16
Accordo o disaccordo su undici regole per l'utilizzo dei dispostivi elettronici da parte dei figli e rispetto di esse.	17
Genitori, figli e dispositivi elettronici	20
Genitori, figli e gioco d'azzardo	26
Immaginario del giocatore d'azzardo	32

GENITORI IN RETE

Indagine sulla percezione dei rischi da azzardo dei figli, da parte dei genitori.

Dal 2023 l'Unione delle Terre d'Argine ha avviato percorsi di indagine attorno al fenomeno dell'azzardo nel proprio territorio, all'interno dell'articolato progetto "Un Argine all'azzardo".

Alle quattro edizioni del Rapporto sull'azzardo legale nelle Terre d'Argine si sono aggiunte, nel 2024, le due indagini rivolte ad adolescenti, ragazze e ragazzi delle Scuole superiori di primo e secondo grado. "Il grande gioco della Rete" è stato uno dei primi tentativi di indagare, in un territorio delimitato, la condizione giovanile nel suo complesso, e dentro questa il rapporto con l'azzardo. E' risultato evidente che l'azzardo non è un elemento centrale nell'età compresa tra 11 e 18 anni; assai largo, in quella fascia d'età, il giudizio negativo sull'azzardo ed è risultata buona la conoscenza dei rischi. Allo stesso tempo non sono stati pochi i problemi consegnati dalla doppia indagine di Federconsumatori; metà del campione ha dichiarato di aver avuto rapporti con l'azzardo, fisico e online, nonostante la minore età. Il 14%, una minoranza tutt'altro che simbolica, ha dichiarato di avere esperienze frequenti con l'azzardo, spesso legate alla consuetudine familiare. Le indagini hanno evidenziato anche il diverso approccio tra maschi e femmine, con numeri generalmente più pesanti per i primi, in particolare rispetto all'azzardo online e ad un suo succedaneo, il trading online.

Genitori, figli, tecnologie. I limiti difficili da rispettare.

Il presente lavoro indaga la percezione dei problemi dell'azzardo da parte dei genitori di studenti nella fascia d'età 11/18, ed è la prima indagine di questa natura in Italia. Sono state 337 le risposte al nostro questionario, con una decisamente bassa presenza dei padri, appena il 15%.

Ecco la sintesi degli esiti:

in premessa la parte dedicata allo sport è sovrapponibile a quanto emerso nelle indagini tra i ragazzi nel 2024; arrivati a 18 anni il 37% non pratica più sport, con numeri particolarmente forti tra chi ha scelto gli sport di squadra. Il 70% dei genitori incoraggia i figli all'attività sportiva.

Abbiamo indagato il rapporto dei genitori con la tecnologia. La maggioranza del nostro campione, il 58%, considera le nuove tecnologie troppo invasive, ed auspica una limitazione nel loro utilizzo. Generale l'uso dello smartphone, mentre è in arretramento, nella vita privata, l'utilizzo del PC e del tablet.

Rispetto all'autodescrizione dei tempi di utilizzo dei dispositivi elettronici, il 48% dei genitori dichiara un uso limitato, il 46% un uso intenso, ma ancora con la capacità di contenersi in presenza di amici e familiari. Non da sottovalutare quel 6% di genitori che ammette un utilizzo compulsivo, una sostanziale dipendenza dallo smartphone.

In questo quadro abbiamo sottoposto al giudizio dei rispondenti undici possibili regole per l'utilizzo dei dispositivi elettronici da parte dei figli. Tra queste l'87% si dichiara d'accordo sul vietare i cellulari a tavola, ma solo il 56% ammette che il divieto è rispettato. Rispetto alla visione della TV, sempre a tavola, il 50% si dichiara d'accordo sul non consentirla, ma solo nel 34% dei casi il divieto è rispettato. Ancora più consistente la differenza tra l'87% di genitori che si dichiara d'accordo a consentire i videogiochi solo per un tempo limitato e quanti vedono rispettato tale divieto, il 44%. Assai limitata la percentuale di genitori favorevoli alla restrizione di utilizzo dei social, che scende al 24%; genitori decisamente contrari all'ipotesi che i figli possano usare gli strumenti elettronici solo in compagnia di un adulto, con solo il 19% che condivide la cosa. Preoccupante il fatto che, mentre il 75% dei genitori si dice favorevole a strumenti di parental control nella navigazione in Rete, solo il 41% nei fatti adotta questa limitazione.

In generale oltre l'80% dei genitori, senza distinzione di sesso o d'età, ritiene che l'utilizzo intenso dei dispositivi possa creare dipendenza, ed adotta limitazioni di varia natura nell'utilizzo.

Una quota non trascurabile degli intervistati, il 16%, pari ad un genitore su sette, non considera fonte di rischio l'utilizzo dei dispositivi elettronici, non ritiene possa causare dipendenza, e non ne limita in alcun modo l'utilizzo. Sono i genitori più giovani, quelli maggiormente contrari a limitazioni. Il 30% del nostro campione è favorevole a contenere l'utilizzo dei cellulari esclusivamente a scuola.

Lo smartphone è utilizzato dal 98% dei figli degli intervistati; il 2% restante è composto esclusivamente da ragazzi di età inferiore ai 13 anni. Le restrizioni all'utilizzo tendono a diradarsi, fino a scomparire, dopo i 14 anni.

L'età media nella quale i ragazzi dispongono di un proprio cellulare, ad uso esclusivo, è di 12 anni e 3 mesi. Il PC è utilizzato dal 96% dei figli, con il 43% che può utilizzarlo senza restrizioni. L'area nella quale i genitori esercitano le maggiori limitazioni è quella delle console per videogames, con la quota di chi può usarle liberamente che scende al 14%. Qui è forte la differenza tra i sessi, con il 40% di ragazze e l'80% di ragazzi che videogiocano. Il 90% dei genitori dichiara di utilizzare come leva punitiva la privazione ai figli dei dispositivi elettronici. Il 75% dei genitori teme che attraverso la Rete i propri figli entrino in contatto con persone poco raccomandabili; di poco inferiore la quota di che teme che diventino dipendenti dai dispositivi o si distraggano dagli impegni scolastici. **Molto lontana la quota, appena il 25%, di chi teme che i propri figli siano esposti a proposte di attività che prevedono vincite in denaro.**

Genitori, tra proibizionismo e tolleranza.

Il giudizio dei genitori, senza differenze per sesso ed età, è nettissimo. **Il 94% ritiene che le attuali norme che regolano il gioco d'azzardo siano troppo permissive.** Quasi il 60% è favorevole ad un divieto assoluto per tutte le forme di azzardo. Il 36% è favorevole a che sia consentito, ma chiede limiti molto più rigorosi di oggi. Il punto più alto di tolleranza si raggiunge tra gli uomini, dove il 10% ritiene condivisibili le attuali norme. Superfluo dire che nessuno ritiene accettabile una estensione ulteriore delle stesse, e la riduzione dei vincoli esistenti, come attualmente in discussione in sede parlamentare. Si segnalano però alcune contraddizioni; la tolleranza verso le scommesse sportive è relativamente alta trai padri, ed in generale lo è per il Gratta&Vinci. In generale si segnala che quest'ultimo, assieme a Lotto e Superenalotto, viene considerato meno pericoloso di altre forme di azzardo. Un terzo degli intervistati ha acquistato Gratta&Vinci in presenza dei figli, mentre uno su dieci ha dichiarato di aver regalato ai figli dei biglietti da grattare.

Il trading online e l'acquisto di criptovalute, specie in area giovanile, è sovente accostato al gioco d'azzardo. Tanti gli influencer che si rivolgono a quel mondo, propagandando arricchimenti facili, pubblicizzando specifici canali in forma illegale. In questo senso desta preoccupazione che per il 38% dei padri queste forme vanno considerate un investimento come un altro, dove se si è preparati si possono ricavare molti soldi. Meno elevato, ma comunque significativo, il 22% di madri che forniscono la medesima risposta. In realtà i perdenti, in queste forme di investimento del proprio denaro, sono ipotizzati tra l'80 ed il 95%.

Più rassicuranti altre risposte; è larga la consapevolezza che l'azzardo crei dipendenze assimilabili ad altre; è buona la conoscenza dell'esistenza di centri d'aiuto e supporto a chi soffre disturbi da gioco d'azzardo ed ai propri familiari.

In conclusione, invitandovi alla lettura integrale del rapporto, e magari alla rilettura di quelli sui ragazzi delle Terre d'Argine, possiamo trarre alcune rapide conclusioni. Complessivamente esce un quadro di buona attenzione, da parte dei genitori, rispetto ai rischi che i propri figli corrono attorno all'abuso degli strumenti informatici. Il tentativo di imporre regole e limitazioni si infrange però frequentemente con le difficoltà quotidiane. Rispetto all'azzardo, pur non essendo considerato trai principali rischi per i ragazzi, e tanto meno una emergenza, si rileva tra i genitori una sorprendente e diffusa coscienza degli eccessi di questi anni. Tra loro è nota la pervasività dell'azzardo, la sua diffusione, anche se una larga minoranza ritiene meno problematiche le forme più "popolari" dell'azzardo, come Lotto, Bingo e Gratta&Vinci.

I genitori che hanno risposto al nostro questionari sono in maggioranza proibizionisti dell'azzardo, e per la quasi totalità orientati a limitarne fortemente la diffusione.

Emerge la necessità di lavorare attorno alla percezione di rischio del trading online e delle criptovalute, nelle forme oggi proposte ai ragazzi.

Un dato si ripete nelle indagini su figli e genitori: uno su sette. Nel 2024 un ragazzo o ragazza su sette dichiarava di avere consuetudine con l'azzardo, fisico e online; oggi un genitore su sette ha dichiarato di non operare alcuna limitazione all'utilizzo di smartphone, PC e videogiochi.

Sarebbe troppo facile sovrapporre questi numeri, le cose non sono mai così semplici.

Deve però essere un elemento di riflessione, non solo per i genitori, che qui ringraziamo calorosamente per la partecipazione alla nostra indagine.

Pamela Bussetti – Coordinatrice Federconsumatori APS Modena

Nota metodologica

L’indagine è stata condotta mediante questionario online (Google Form) nel periodo maggio–dicembre 2025.
Il campione è costituito da genitori di studenti tra 11 e 18 anni frequentanti scuole comprese in uno dei comuni di Terre D’argine

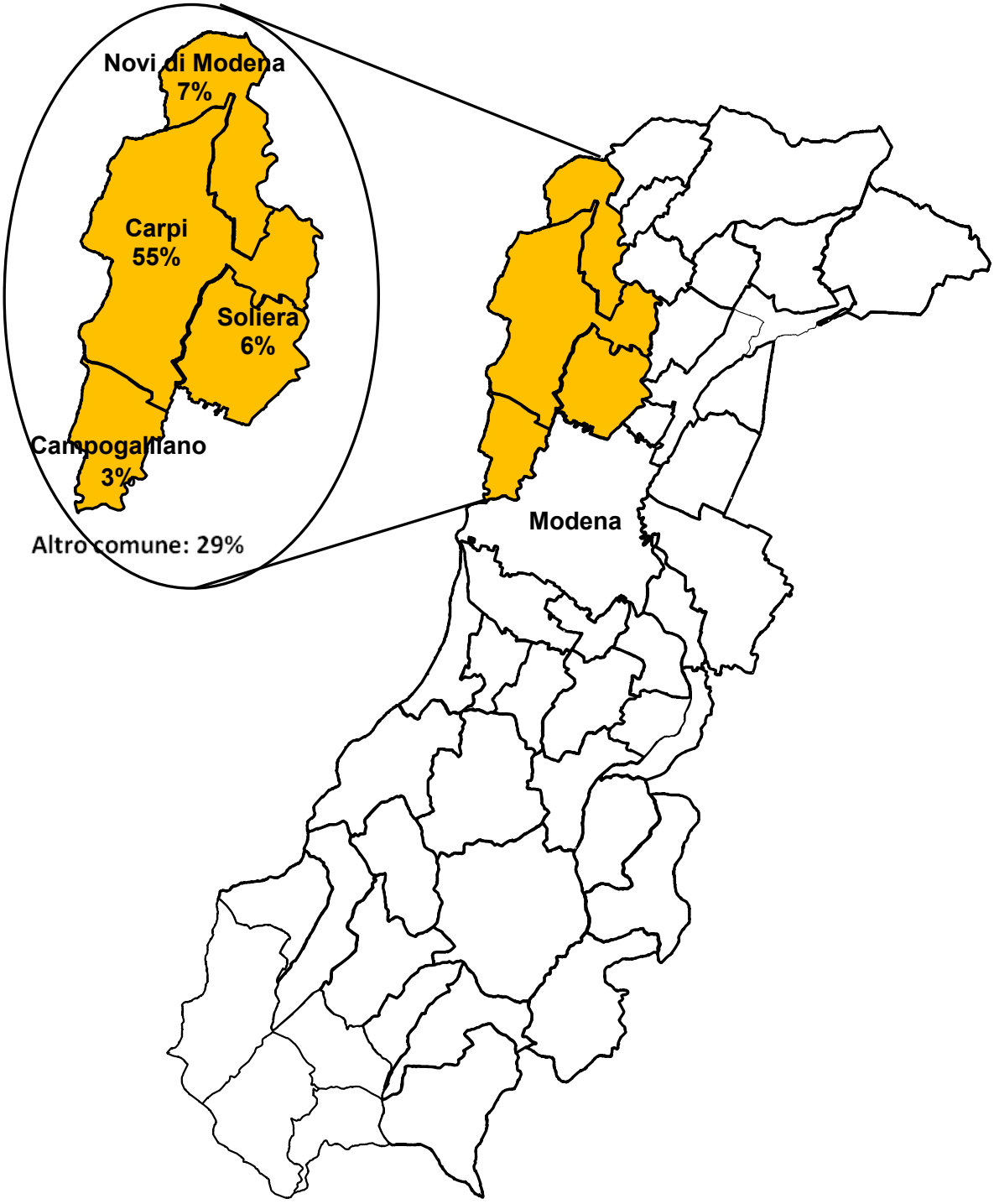
I dati sono stati analizzati e sono riportati sul presente report nelle due dimensioni di analisi: genere (maschi/femmine) ed età e sono relativi sia ai genitori intervistati che ai ragazzi figli degli intervistati.

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

Popolazione indagata

L'indagine è stata proposta a genitori delle scuole medie superiori con sede nei comuni di Terre d'Argine. Hanno aderito all'iniziativa 338 genitori, che hanno fornito informazioni sia rispetto alla propria persona che rispetto ai propri figli e il rapporto con la tecnologica e il gioco d'azzardo.

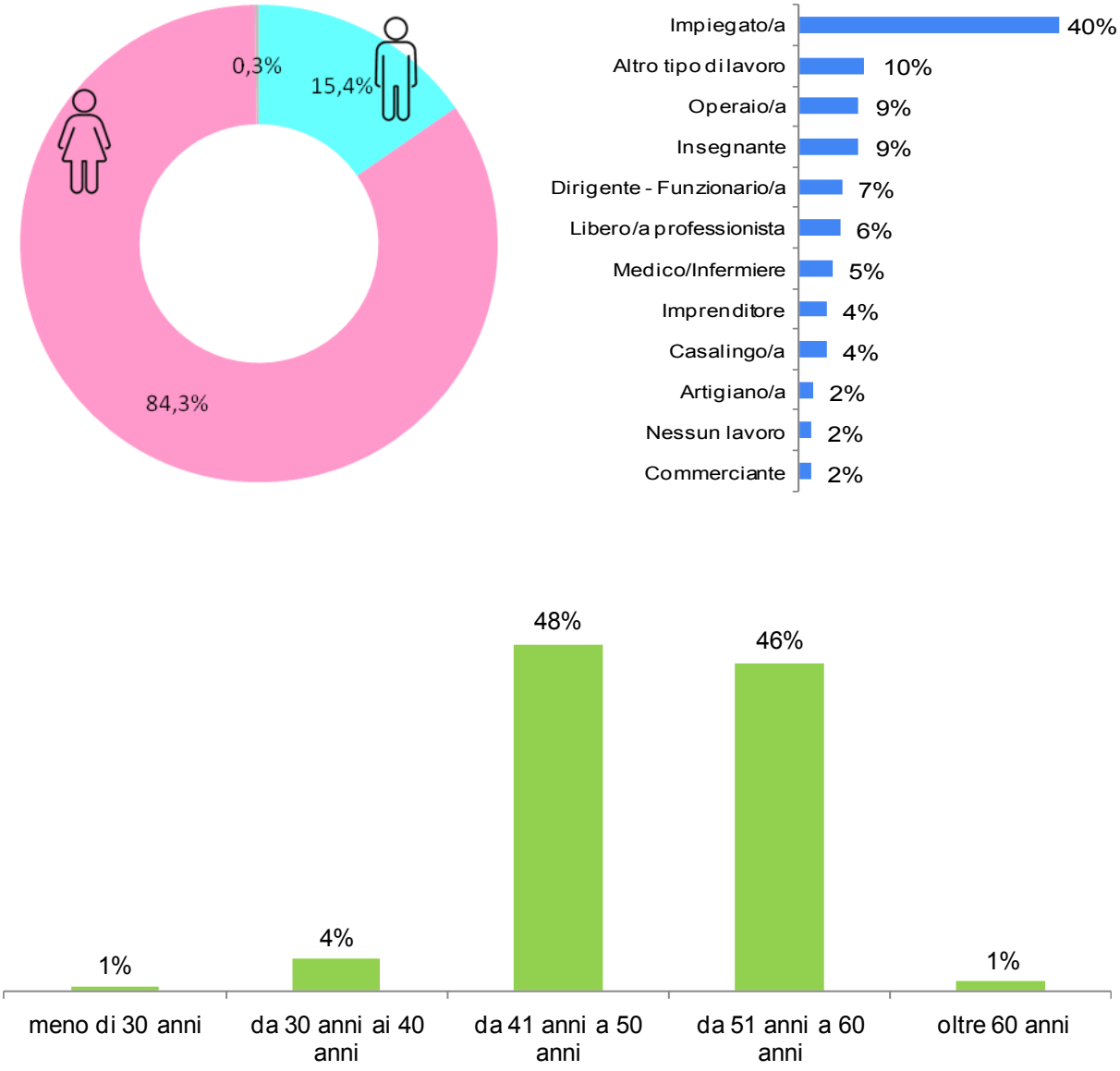
Fig. 1 — Comuni della provincia di Modena e dettaglio dei comuni di Terre D'argine e rispettive % delle risposte al questionario per comune di residenza.



Tra gli intervistati prevale nettamente la componente femminile con oltre l'84%, la componente maschile rappresenta poco più del 15% delle persone che hanno compilato il questionario. La residenza del 71% degli intervistati è in uno dei comuni di Terre d'Argine (vedere fig. 1). La tipologia professionale maggiormente rappresentata nel campione è quella impiegatizia con il 40%, seguono gli operai e insegnanti, entrambe le categorie con il 9%.

Parte consistente del questionario è stata dedicata ad indagare il rapporto dei figli degli intervistati rispetto alla tecnologia, all'osservanza di eventuali regole stabilite per l'utilizzo dei dispositivi ed all'approccio al mondo dei giochi d'azzardo e scommesse.

Graf. 1 — Composizione del campione intervistato. % di alunni intervistati suddivisi per sesso, fascia di età e tipologia di professione esercitata..

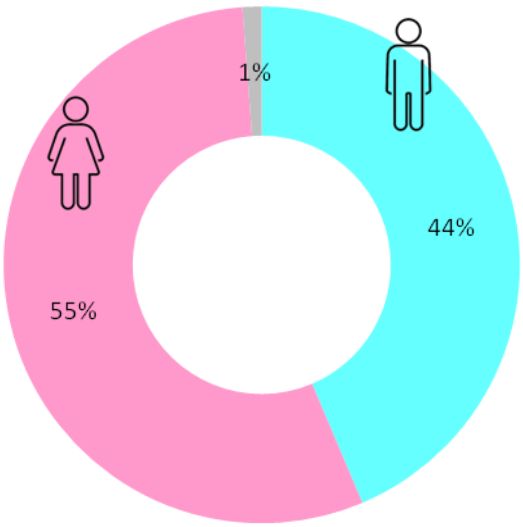


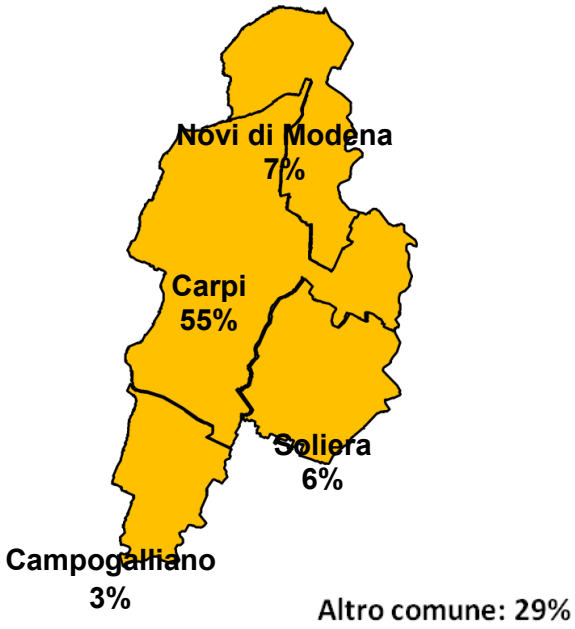
Le informazioni fornite sono relative a ragazzi di età compresa tra undici e diciotto anni.

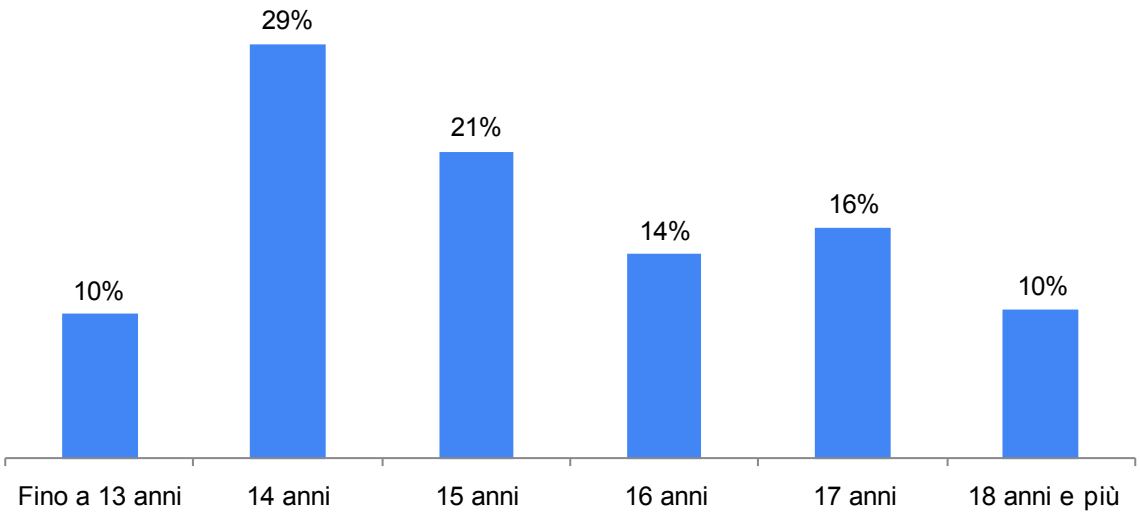
Nel 55% dei casi le informazioni sono riferibili a giovani donne. La ripartizione del campione rispetto alle fasce, pur evidenziando una certa sovra rappresentazione dei quattordicenni, risulta sostanzialmente equilibrata.

Si tratta di giovani che nell'80% pratica un attività sportiva. Solo una parte marginale, pari al 2%,dichiara che il figlio non ha mai praticato alcuno sport o lo ha fatto solo per un brevissimo periodo. Gran parte dei genitori (70%) incoraggia i rispettivi figli a praticare sport.

Graf. 2 — Composizione del campione "figli degli intervistati"suddivisi per sesso, fascia di età e comune di residenza.







Tab. 1— Pratica sportiva. % dei"figli degli intervistati" e rapporto con la pratica sportiva suddivisi per fascia di età e sesso.

Attività sportive dei figli degli intervistati	Fascia di età						Sesso		TOTALE
	Fino a 13 anni	14 anni	15 anni	16 anni	17 anni	18 anni ed oltre	M	F	
No, non ha mai praticato alcuno sport o lo ha fatto solo per brevissimi periodi	12%	3%	2%	2%	2%	3%	1%	2%	2%
Non più, ha smesso di sua volontà	0%	6%	13%	15%	17%	23%	10%	15%	14%
Non più, non riusciva a conciliare gli impegni	3%	3%	4%	8%	8%	11%	2%	7%	6%
Si, lo pratica in modo saltuario e non costituisce nessun problemi con gli impegni scolastici	6%	8%	11%	4%	10%	6%	7%	9%	8%
Si, ma dovrebbe smettere o ridurre la frequenza perchè richiede troppo impegno	3%	8%	6%	2%	2%	3%	3%	2%	2%
Si, lo incoraggio a praticarlo	76%	72%	64%	69%	61%	54%	77%	65%	70%
Totale	**100%**	**100%**	**100%**	**100%**	**100%**	**100%**	**100%**	**100%**	**100%**

Rapporto degli adulti con la tecnologia, autovalutazione delle proprie competenze digitali e tempo di utilizzo dei dispositivi elettronici.

La quasi totalità dei genitori intervistati è concorde nel considerare, sia pur sensibilità diverse, l'utilizzo delle nuove tecnologia come una "risorsa preziosa ". Solo il 4% auspica un ritorno al passato e si tratta di donne, nella maggior parte di casi di età inferiore ai 40 anni. .Il 58% del campione considera le nuove tecnologie troppo invasive e ne auspica una limitazione nel loro utilizzo.

Solo una quota pari al 10%, costituita per lo più persone di età maggiore ai 50 anni, ammette di non avere una sufficiente autonomia nella gestione della tecnologia.

I dispositivi digitali maggiormente utilizzati sono gli smartphone, sia nella vita privata che nel lavoro. Un solo intervistato dichiara di non fare alcun utilizzo dello smartphone. Non emerge alcuna differenza di genere o di età rispetto al loro utilizzo.

Il secondo dispositivo che per diffusione di utilizzo è presente nella vita lavorativa e personale degli intervistati è il computer. I dati evidenziano un minor utilizzo da parte della componente maschile e delle fasce di età inferiori ai 50 anni.

La smart TV, come ci si può facilmente aspettare, è utilizzata quasi esclusivamente per scopi attinenti alla vita privata. La totalità degli intervistati con età inferiore ai 40 anni dichiara di farne uso.

Dalle informazioni raccolte il tablet appare come uno strumento in disuso. Il 60% ed oltre degli intervistati dichiara di non farne alcun utilizzo.

Le console per videogiochi sono utilizzate da quasi un quarto della componente maschile e da una quota marginale (5%) della componente femminile. Nella maggior parte dei casi si tratta di persone con età inferiore ai 40 anni.

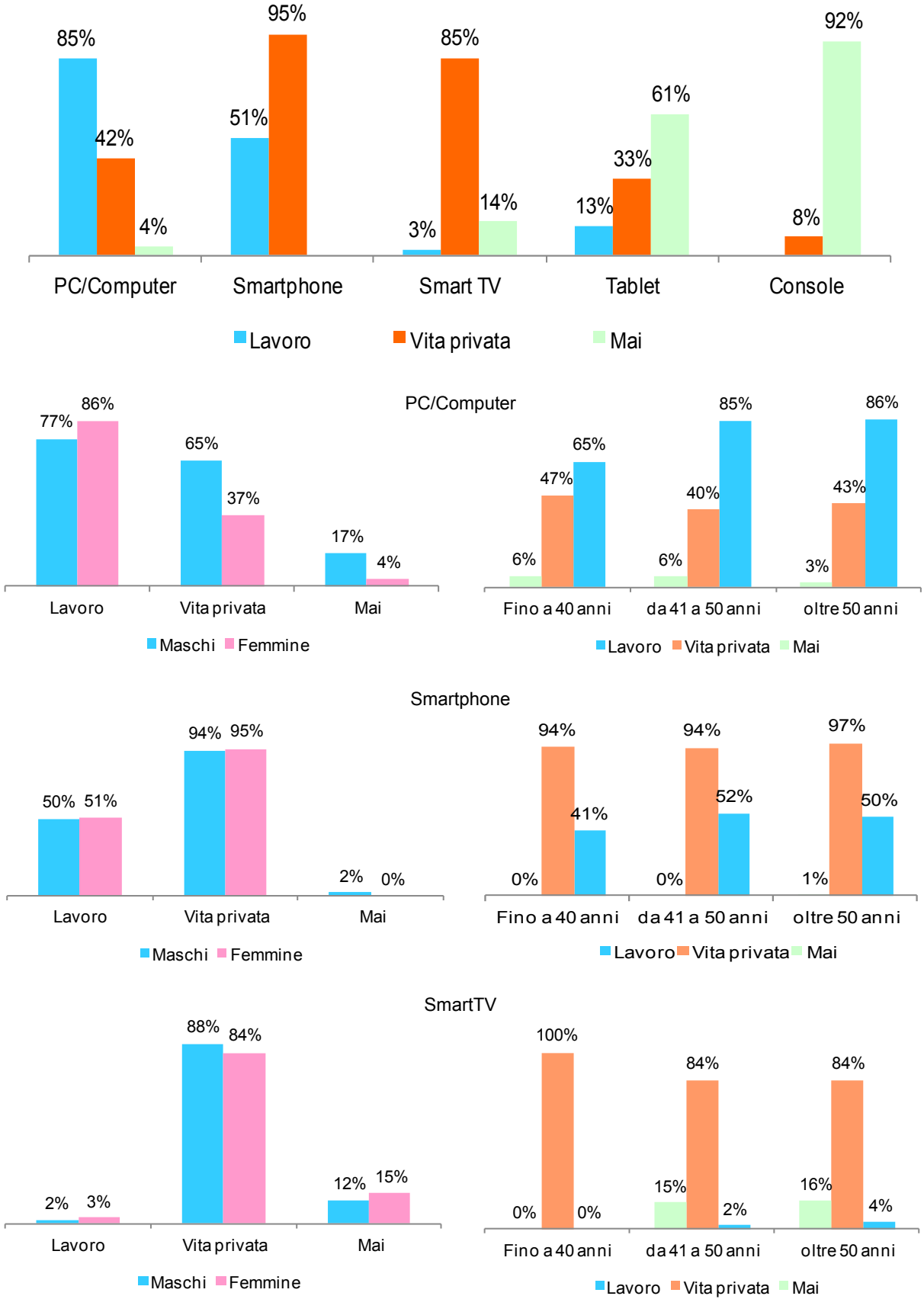
Il lasso di tempo di utilizzo dei dispositivi elettronici è pienamente controllato da una quota di persone inferiore al 50%. Il 46% dichiara di farne un utilizzo intenso, ma di essere comunque in grado di rinunciarci ed una quota, non trascurabile, pari al 6% ammette di farne un utilizzo improprio, ossia di utilizzarlo in momenti in cui non dovrebbe.
Quasi tutti gli utilizzatori "compulsivi" riconoscono che "sarebbe opportuno sapersi limitare" e solo una piccola quota non riconosce che tale abitudine possa costituire un problema o che non comporti alcun rischio.

Tab. 1— Giudizio da parte degli intervistati sul proprio rapporto con le tecnologie digitali ed autovalutazione delle proprie competenze digitali, suddivisi per sesso e fascia di età

Pensando al tuo rapporto personale con le tecnologie con quale delle seguenti descrizioni ti identifichi maggiormente?	Fascia di età			Sesso		TOTALE
	Fino a 40 anni	da 41 a 50 anni	oltre 50 anni	M	F	
Sono delle diavolerie moderne, mi piacerebbe si tornasse indietro!	18%	2%	4%	0%	5%	4%
Sono delle risorse preziose, ma troppo invasive. Mi piacerebbe ne venisse limitato l'utilizzo.	59%	60%	55%	55%	58%	58%
Sono delle risorse preziose! Non riuscirei a farne a meno.	12%	10%	13%	11%	11%	11%
Sono delle risorse preziose! Lo sviluppo futuro sarà di grande aiuto per tutti	11%	26%	23%	32%	22%	24%
Con nessuna delle precedenti	0%	2%	5%	2%	4%	3%
Totale	**100%**	**100%**	**100%**	**100%**	**100%**	**100%**

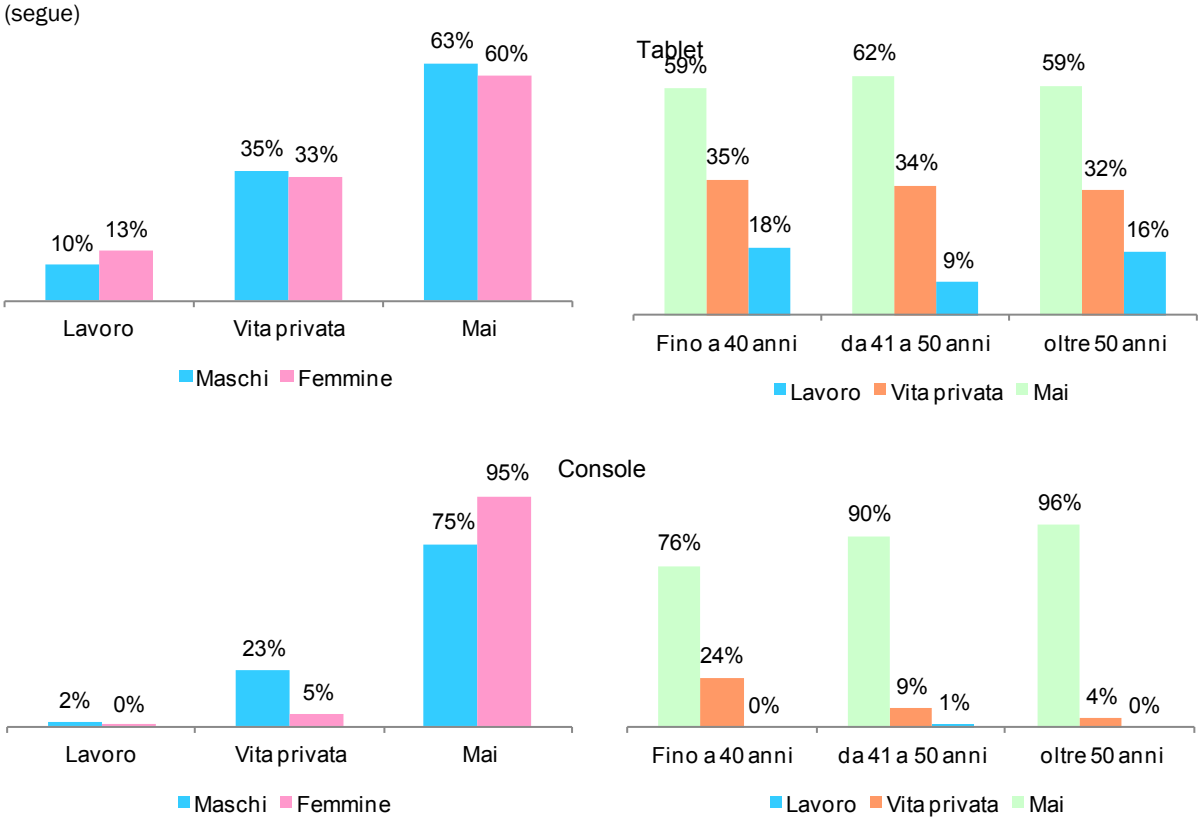
Come definiresti le tue capacità nel gestire la tecnologia?	Fascia di età			Sesso		TOTALE
	Fino a 40 anni	da 41 a 50 anni	oltre 50 anni	M	F	
Avanzate. Riesco a scaricare e installare app e programmi ed ad impostare le funzioni	29%	31%	16%	40%	21%	24%
Buone. Riesco ad utilizzare qualsiasi dispositivo in autonomia, a volte chiedo aiuto	53%	36%	37%	25%	40%	38%
Discrete. Riesco ad utilizzare i miei dispositivi. Spesso chiedo aiuto quando cambia qualcosa	12%	28%	31%	23%	29%	28%
Sufficienti. Riesco ad utilizzarli, ma se cambia qualcosa riesco appena ad orientarmi	6%	5%	13%	12%	8%	9%
Scarse o insufficienti. Devo sempre farmi aiutare da qualcuno	0%	0%	3%	0%	2%	1%
Totale	**100%**	**100%**	**100%**	**100%**	**100%**	**100%**

Graf. 3 — Dispositivi elettronici e relativo utilizzo da parte degli intervistati nel complesso e suddivisi per fascia di età. Valori %

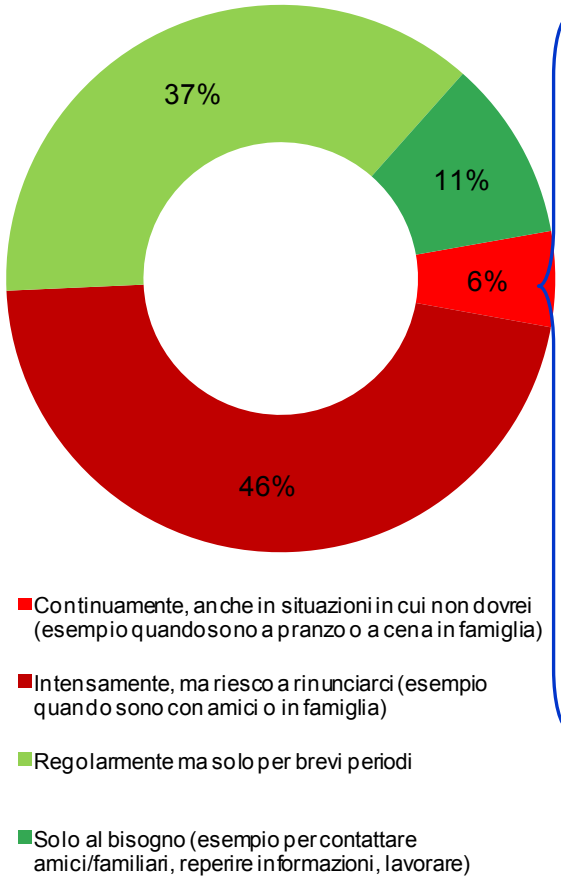


(Continua)

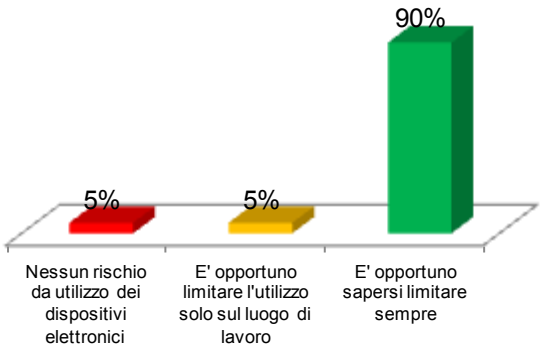
(segue)



Graf. 4 — Autodescrizione sui tempi di utilizzo dei dispositivi elettronici da parte degli intervistati nel complesso, auto classificazione degli utilizzatori "compulsivi" e consiglio che darebbero ai giovani sull'utilizzo dei dispositivi elettronici. Valori %



Riesci a riconoscerti in una delle seguenti descrizioni?	Sesso		TOTALE
	M	F	
Non lo so, lo faccio e basta, anche se a volte mi può creare qualche problema	0%	12%	11%
So che non dovrei.....ma non riesco a trattenermi. Penso di aver bisogno di aiuto	0%	24%	21%
So che non dovrei..... ma non credo che questo costituisca un problema	50%	53%	53%
Altro	50%	12%	16%
Totale	**100%**	**100%**	**100%**

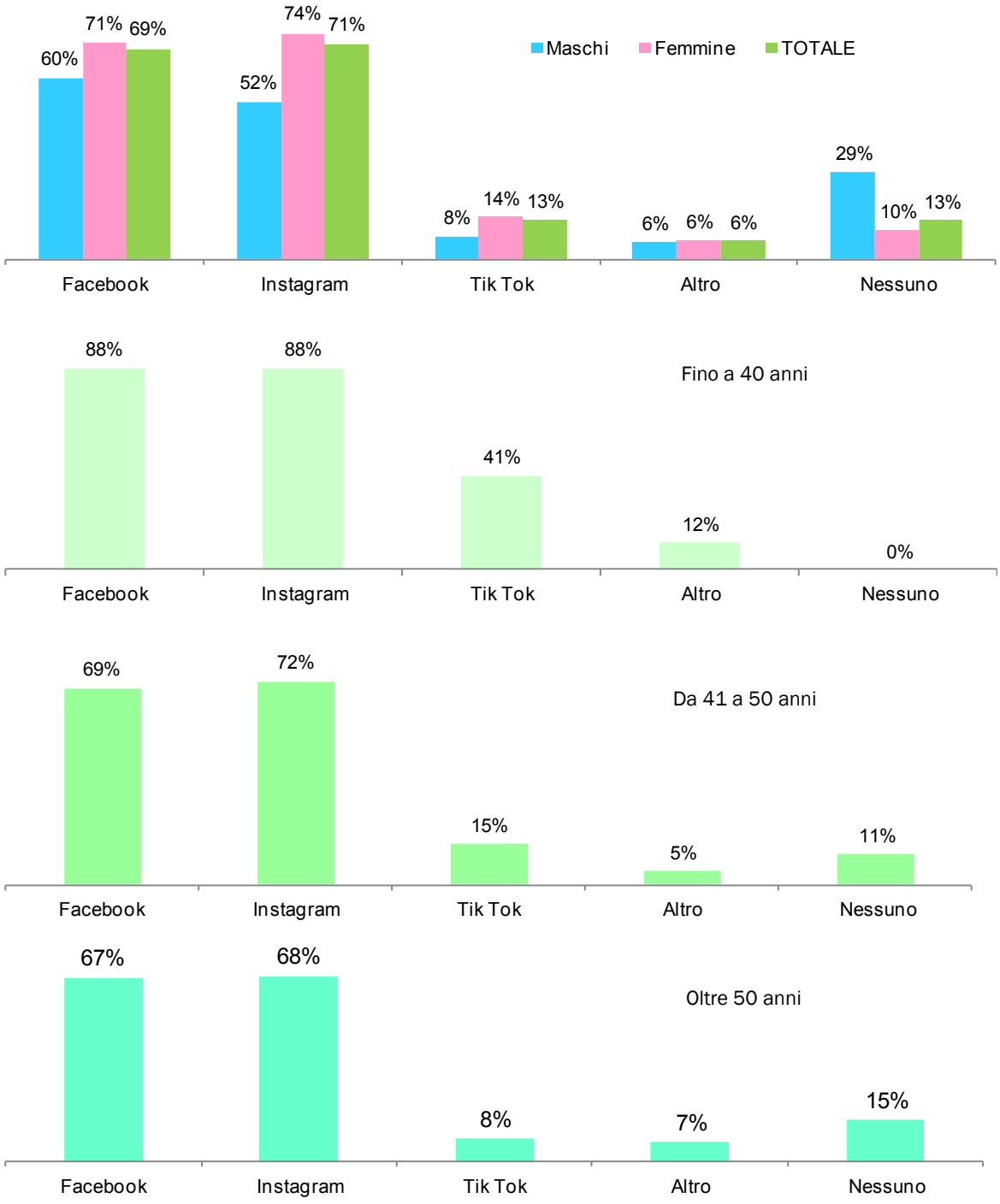


Utilizzo dei social da parte degli adulti intervistati

L'87% degli intervistati dichiara di utilizzare uno o più "social", percentuale che si riduce a poco più del 70% tra gli utenti di sesso maschile.

L'analisi per fasce di età rileva che tutti gli intervistati di età fino a 40 anni sono presenti su almeno un social. I social maggiormente utilizzati sono "Facebook" e "Instagram". "Tik tok" risulta particolarmente diffuso tra i giovani adulti.

Graf. 5 — Utilizzo dei social da parte degli intervistati suddivisi per sesso e fascia di età. Valori %



Accordo o disaccordo su undici regole per l'utilizzo dei dispostivi elettronici da parte dei figli e rispetto di esse.

Agli intervistati è stato chiesto se fossero d'accordo o meno su un insieme di undici regole che riguardano l'utilizzo dei dispositivi elettronici da parte dei rispettivi figli ed in generale dei componenti delle famiglie di appartenenza. E' stato inoltre chiesto se ognuna di tali regola sia rispettata o meno.

- "A tavola non sono ammessi i cellulari": l'87% degli intervistati si dichiara d'accordo e solo il 3% in disaccordo. La parte residua (10%) non esprime una opinione. La regola di non usare il cellulare mentre si è a tavola è rispettata dal 56% dei famigliari degli intervistati ed è disattesa dal 12%. Il 32% non esprime un opinione.

  Il Risk Ratio[1] = 1,65 esprime che la probabilità di rispetto della regola è maggiore tra i soggetti favorevoli, suggerendo una relazione positiva tra "essere d'accordo" e comportamento osservato. Tendenza statisticamente non significativa (p-value>0,05)
- "Quando si cena o si pranza non si guarda la TV": il 50% degli intervistati si dichiara d'accordo ed una consistente quota pari al 37% risulta essere in disaccordo. La parte residua (13%) non esprime una opinione. La regola di non guardare la TV mentre si è a cena o si pranza è rispettata dal 34% dei famigliari degli intervistati ed è disattesa dal 25%. Il 41% non esprime un opinione.

  Il Risk Ratio[1] = 1,62 esprime che la probabilità di rispetto della regola è maggiore tra i soggetti favorevoli, suggerendo una relazione positiva tra "essere d'accordo" e comportamento osservato. Tendenza statisticamente significativa (p-value<0,05)
- "I videogiochi sono consentiti per un tempo limitato ": l'87% degli intervistati si dichiara d'accordo ed una quota pari al 10% risulta essere in disaccordo. La parte residua (3%) non esprime una opinione. La regola di utilizzare i videogiochi solo per un lasso di tempo limitato è rispettata dal 44% dei famigliari degli intervistati ed è disattesa dal 22%. Il 34% non esprime un opinione.

  Il Risk Ratio[1] = 12,51 esprime che la probabilità di rispetto della regola è notevolmente maggiore tra i soggetti favorevoli, suggerendo una relazione positiva tra "essere d'accordo" e comportamento osservato. L'effetto è molto forte. Tendenza statisticamente altamente significativa (p-value<<0,05)
- "I figli, se a casa, devono spegnere gli smartphone ad una certa ora ": il 74% degli intervistati si dichiara d'accordo ed una quota pari al 9% risulta essere in disaccordo. La parte residua (17%) non esprime una opinione.

[1] Il Risk Ratio rappresenta il fattore moltiplicativo della probabilità di rispetto della regola nei soggetti che si dichiarano d'accordo, rispetto alla probabilità osservata nei soggetti che non sono d'accordo. Il Risk Ratiodescrive l'intensità dell'associazione tra atteggiamento dichiarato e comportamento osservato

La regola di che i figli, una volta a casa, devono spegnere gli smartphone ad una certa ora è rispettata dal 44% dei famigliari degli intervistati ed è disattesa dal 25%. Il 31% non esprime un opinione. Il Risk Ratio[1] = 2,17 esprime che la probabilità di rispetto della regola è maggiore tra i soggetti favorevoli, suggerendo una relazione positiva tra "essere d'accordo" e comportamento osservato. Tendenza statisticamente significativa (p-value<0,05)

- "I figli devono essere sempre raggiungibili al telefono ": il 72% degli intervistati si dichiara d'accordo ed una consistente quota pari al 19% risulta essere in disaccordo. La parte residua (9%) non esprime una opinione.

  La regola di essere raggiungibili al telefono è rispettata è rispettata dal 46% dei famigliari degli intervistati ed è disattesa dall'11%. Il 43% non esprime un opinione. Il Risk Ratio[1] = 1,18 esprime che la probabilità di rispetto della regola è maggiore tra i soggetti favorevoli, suggerendo una relazione positiva tra "essere d'accordo" e comportamento osservato. Quindi si registra un effetto "debole".Tendenza statisticamente non significativa (p-value>0,05)
- "I figli NON devono accedere ai social": solo il 24% degli intervistati si dichiara d'accordo ed una rilevante quota pari al 66% risulta essere in disaccordo. La parte residua (10%) non esprime una opinione.

  La regola di non accedere ai social è rispettata è rispettata dal 23% dei famigliari degli intervistati ed è disattesa dal 19%. Il 58% non esprime un opinione. Il Risk Ratio[1] = 0,85 esprime che la probabilità di rispetto della regola è minore tra i soggetti favorevoli, suggerendo una relazione opposta tra "essere d'accordo" e comportamento osservato. Si registra un effetto "debole". inoltre emerge una associazione statisticamente non significativa.Tendenza statisticamente non significativa (p-value>0,05)

  "I figli devono usare i computer sempre in compagnia di un adulto": solo il 19% degli intervistati si dichiara d'accordo ed una rilevante quota pari al 72% risulta essere in disaccordo. La parte residua (9%) non esprime una opinione.

  La regola di utilizzare il computer in compagnia di un adulto è rispettata dal 21% dei famigliari degli intervistati ed è disattesa dal 19%. Il 60% non esprime un opinione. Il Risk Ratio[1] = 1,04 esprime che la probabilità di rispetto della regola è sostanzialmente simile i famigliari di chi è e di chi non è d'accordo con la regola.. Si registra un effetto quasi nullo. Tendenza statisticamente non significativa (p-value>0,05)
- "Tutti i dispositivi in uso devono prevedere sistemi di controllo (Parental control) ": il 75% degli intervistati si dichiara d'accordo ed una quota pari al 17% risulta essere in disaccordo. La parte residua (8%) non esprime una opinione.

  La regola di utilizzare sistemi di "parental control" è rispettata dal 41% delle famiglie degli intervistati ed è disattesa dal 14%. Il 45% non esprime un opinione.

Il Risk Ratio[1] = 1,04 esprime che la probabilità di rispetto della regola è sostanzialmente simile i famigliari di chi è e di chi non è d'accordo con la regola.. Si registra un effetto quasi nullo inoltre emerge una associazione statisticamente non significativa. Tendenza statisticamente non significativa (p-value>0,05)

- "Devo sempre sapere quali sono le app istallate sullo smartphone di mio figlio/a ": il 52% degli intervistati si dichiara d'accordo ed una quota pari al 11% risulta essere in disaccordo. La parte residua (37%) non esprime una opinione.
  La regola di comunicare ai genitori le app istallate è rispettata dal 71% dei famigliari degli intervistati ed è disattesa dal 12%. Il 17% non esprime un opinione. Il Risk Ratio[1] = 2,52 è maggiore tra i soggetti favorevoli, suggerendo una relazione positiva tra "essere d'accordo" e comportamento osservato. Tendenza statisticamente significativa (p-value<0,05)
- "Devo sempre conoscere i contenuti che guardano o seguono i figli": il 71% degli intervistati si dichiara d'accordo ed una quota pari al 17% risulta essere in disaccordo. La parte residua (12%) non esprime una opinione.
  La regola di condividere ai genitori i contenuti seguiti è rispettata dal 33% dei famigliari degli intervistati ed è disattesa dal 19%. Il 48% non esprime un opinione. Il Risk Ratio[1] = 1,68 è maggiore tra i soggetti favorevoli, suggerendo una relazione positiva tra "essere d'accordo" e comportamento osservato, tuttavia il dato non è supportato da una evidenza statistica. Tendenza statisticamente non significativa (p-value>0,05)

Tab. 2 — Accordo dei genitori, rispetto delle regole in famiglia e correlazione tra accordo ed effetto sul comportamento nell'utilizzo degli strumenti digitali ed elettronici. Valori %

Riesci a riconoscerti in una delle seguenti descrizioni?	D'accordo			Rispetto			Risk Ratio	Test di Fisher P-value
	SI	NO	Non risponde	SI	NO	Non risponde		
A tavola non sono ammessi i cellulari	87%	3%	10%	56%	12%	32%	1,65	0,153
Quando si cena o si pranza non si guarda la TV	50%	37%	13%	34%	25%	41%	1,62	0,004
I videogiochi sono consentiti per un tempo limitato	87%	10%	3%	44%	22%	34%	12,51	0,0001
I figli, se a casa, devono spegnere gli smartphone ad una certa ora	74%	9%	17%	44%	25%	31%	2,17	0,044
I figli, se non sono a casa, devono essere sempre raggiungibili al telefono	72%	19%	9%	46%	11%	43%	1,18	0,16
I figli NON devono accedere ai social	24%	66%	10%	23%	19%	58%	0,85	0,44
I figli devono usare i computer sempre in compagnia di un adulto	19%	72%	9%	21%	19%	60%	1,14	0,69
I figli devono utilizzare i dispositivi in ambienti di utilizzo comune (sala, cucina) e mai isolati in cameretta	34%	55%	11%	24%	22%	54%	1,04	0,86
Tutti i dispositivi in uso devono prevedere sistemi di controllo (Parental control)	75%	17%	8%	41%	14%	45%	1,50	0,041
Devo sempre sapere quali sono le app istallate sullo smartphone di mio figlio/a	52%	11%	37%	71%	12%	17%	2,52	0.0013
Devo sempre conoscere i contenuti che guardano o seguono i figli	71%	17%	12%	33%	19%	48%	1,23	0,46

Genitori, figli e dispositivi elettronici

Oltre l'80% degli intervistati, senza distinzione di sesso o di età, ritiene che l'utilizzo intenso dei dispositivi elettronici possa causare dipendenza e pertanto ne limita l'utilizzo ai rispettivi figli. Una quota non trascurabile, pari al 16%, considera tale tale aspetto come un problema limitato.
Sebbene dalle risposte alla domanda precedente tutti o quasi sono d'accordo a considerare l'utilizzo dei dispositivi elettronici come possibile causa fdi forme di dipendenze, quando si chiede di ricorrere a delle limitazioni, oltre il 30% degli intervistati ne limiterebbe l'utilizzo sono a scuola. I maschi sembrano meno permissivi delle donne e gli intervistati appartenenti alla fascia di età più giovane appaiono più permissivi.
I dispositivi più utilizzati dai figli degli intervistati sono, nell'ordine:

- Smartphone: utilizzato dal 98% dei figli degli intervistati. Solo il 2% non utilizza tale dispositivo e si tratta nella totalità dei casi di ragazzi di età inferiore ai tredici anni. Solo il 10% dei genitori impone "molte restrizioni" nell'utilizzo e in generale tali restrizioni si smorzano con l'avanzare dell'età dei figli. I genitori assumono un atteggiamento restrittivo fino a quando i figli non superano l'età dei 14 anni. L'età media in cui i figli dispongono di un cellulare di proprio uso esclusivo è di 12 anni e 3 mesi.

- PC/computer: utilizzato dal 96% dei figli degli intervistati ed il 43% dei ragazzi può utilizzarlo liberamente.

- SmartTV: utilizzato dall'88% dei ragazzi ed il 50% dei genitori consente il libero utilizzo.

- Tablet: strumento utilizzato dal .63% dei ragazzi, in generale con alcune restrizioni

- Console per videogames: nel complesso è lo strumento digitale meno utilizzato dai figli degli intervistati. Ma si registra una forte disparità di genere, infatti tra le ragazze la componente che non videogioca è poco meno del 60%, mentre tra i ragazzi si riduce al 20%. Il livello delle restrizioni imposte dai genitori risulta essere più elevato tra tutti. Infatti la quota che può utilizzarlo liberamente si riduce al 14% e la quota di chi è sottoposto ad un regime di controllo più restrittivo è in linea con gli smartphone: 9%.

Tab. 3 — Opinione degli intervistati su eventuale dipendenza causata dai dispositivi elettronici ed eventuali ambiti di limitazione nell'utilizzo. Dati suddivisi per sesso e fascia di età fascia di età.

L'utilizzo intenso di dispositivi elettronici (smartphone o console per videogiochi) potrebbe dar luogo a forme di dipendenza.	Fascia di età			Sesso		TOTALE
	Fino a 40 anni	da 41 a 50 anni	oltre 50 anni	M	F	
Non sono d'accordo, anche se ci sono pochi e sporadici casi	6%	2%	1%	4%	1%	2%
Sono d'accordo, quindi cerco di limitarne l'uso a mio figlio	81%	83%	81%	84%	82%	82%
Sono parzialmente d'accordo, ma è un problema limitato	13%	15%	18%	12%	17%	16%
Totale	**100%**	**100%**	**100%**	**100%**	**100%**	**100%**

Cosa ne pensi in generale dell'utilizzo degli smartphone o dei dispositivi elettronici da parte dei ragazzi?	Fascia di età			Sesso		TOTALE
	Fino a 40 anni	da 41 a 50 anni	oltre 50 anni	M	F	
E' opportuno che i ragazzi sappiano limitarsi nell'utilizzo ma solo a scuola	53%	26%	32%	18%	32%	30%
E' opportuno limitare l'utilizzo degli smartphone sia a scuola che nel tempo libero	41%	73%	68%	80%	68%	69%
Non c'è nessun rischio ad utilizzare i dispositivi elettronici	6%	1%	0%	2%	0%	1%
Totale	**100%**	**100%**	**100%**	**100%**	**100%**	**100%**

Tab. 4 — Limiti di utilizzo imposti dai genitori nell'utilizzo da parte dei figli dei principali dispositivi elettronici

Quali sono i dispositivi ed eventuali limiti che tuo figlio/a può utilizzare in casa?	Dispositivo				
	Smartphone	PC computer	Smart TV	Tablet	Console videogames
Non utilizza tale dispositivo	2%	4%	12%	37%	42%
Liberamente	22%	43%	50%	21%	14%
Rispettando alcune restrizioni	54%	38%	28%	32%	30%
Rispettando poche restrizioni	12%	11%	7%	5%	5%
Rispettando molte restrizioni	10%	4%	3%	5%	9%
Totale	**100%**	**100%**	**100%**	**100%**	**100%**

Tab. 5 — Limiti di utilizzo imposti dai genitori nell'utilizzo da parte dei figli dello smartphone. Dati suddivisi per fasce di età

Utilizzo smartphone per fasce di età	Fasce di età					
	Fino a 13 anni	14 anni	15 anni	16 anni	17 anni	18 anni ed oltre
Non utilizza tale dispositivo	7%	3%	0%	0%	0%	0%
Liberamente	11%	13%	28%	33%	40%	43%
Rispettando alcune restrizioni	8%	58%	55%	54%	39%	37%
Rispettando poche restrizioni	4%	10%	11%	8%	13%	20%
Rispettando molte restrizioni	70%	16%	6%	5%	8%	0%
Totale	**100%**	**100%**	**100%**	**100%**	**100%**	**100%**

Tab. 6 — Limiti di utilizzo imposti dai genitori nell'utilizzo da parte dei figli delle console per videogames. Dati suddivisi per sesso dei figli

Utilizzo Console per Videogames	Sesso	
	M	F
Non utilizza tale dispositivo	20%	58%
Liberamente	21%	11%
Rispettando alcune restrizioni	41%	22%
Rispettando poche restrizioni	5%	4%
Rispettando molte restrizioni	13%	5%
Totale	**100%**	**100%**

Il 90% degli intervistati dichiara che utilizza come leva “punitiva” la privazione dei dispositivi elettronici. Tuttavia il 34% pensa che non sia una buona soluzione. Non si evidenziano particolari differenze di atteggiamento per genere e fascia di età dei genitori.

Tra le attività “digitali” e ricreative svolte dai genitori insieme ai figli emergono la visione di film e serie (75%), lo scambio di contenuti digitali (video e post) utilizzando le piattaforme di messaggistica istantanea (62%) e la ricerca di informazioni su internet (58%).

La gestione dei social e l’utilizzo delle console per i video gioco si configurano come attività scarsamente condivise tra figli e genitori.

Una quota pari a circa un quarto dei genitori dichiara che aiuta o è aiutato dai rispettivi figli nella gestione dei dispositivi elettronici.

Poco meno di un terzo dei genitori aiuta i figli a svolgere i compiti assegnati a scuola.

I timori maggiormente diffusi e che preoccupano circa i tre quarti dei genitori, per l’esposizione dei figli nella rete digitale, sono “entrare in contatto con persone poco raccomandabili” , “diventare dipendenti dai dispositivi e dalla rete”, “distrarsi dagli impegni scolastici” ed “essere esposto a contenuti non adeguati.

Circa la metà è preoccupato dal rischio che i ragazzi possano “diffondere dati personali” di “essere vittima di cyber-bullismo” e di “utilizzare i social in modo patologico”.

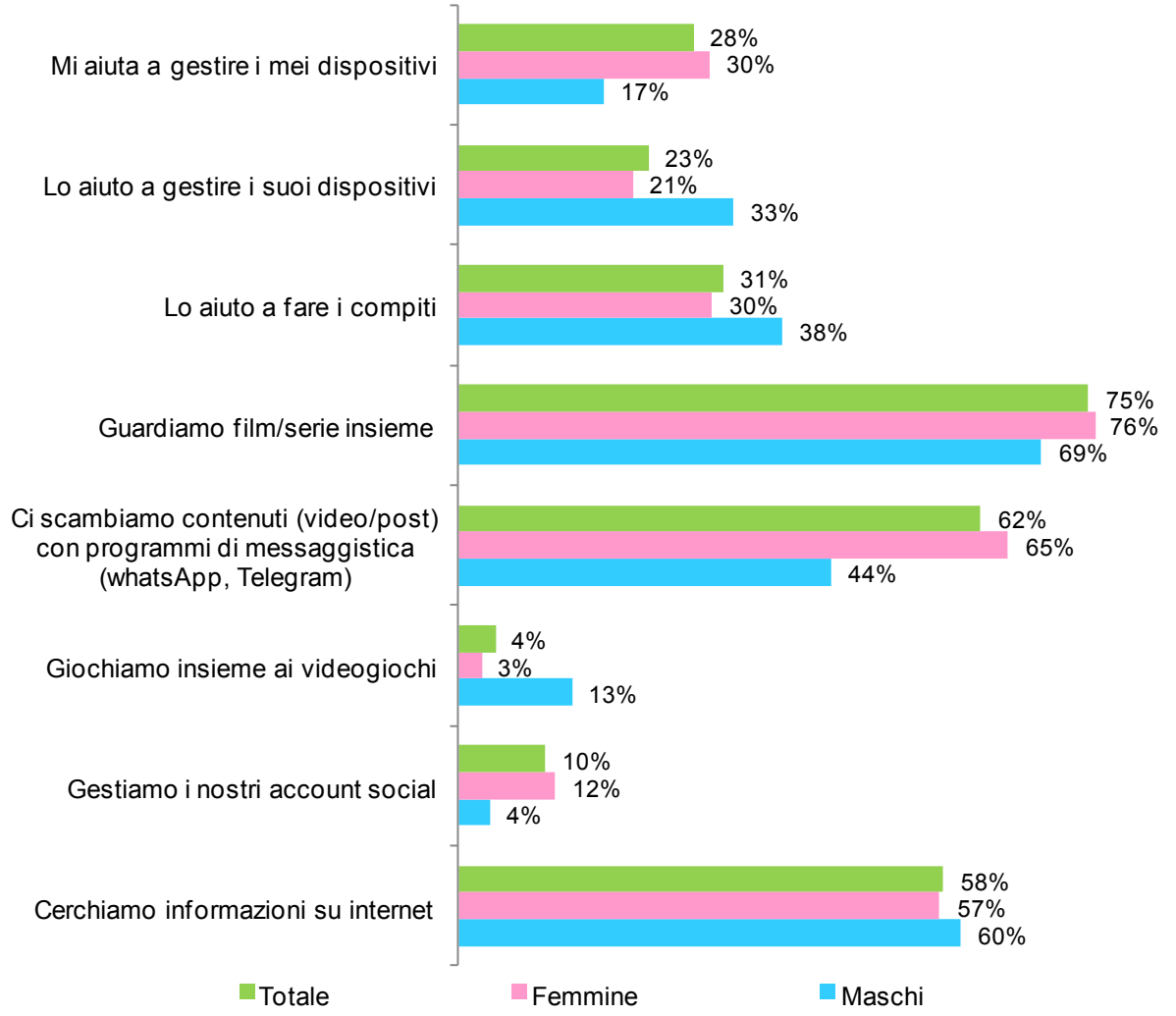
Altri timori, ma che riguardano quote più marginali di genitori sono “essere esposto a proposte di attività che prevedono vincite in denaro” ed che sia il proprio figlio ad “esercitare forme di cyber bullismo”.

Solo una quota pari al 4% dei genitori non ha messo in guardia il proprio figlio dei possibili rischi della rete o non lo ha ancora fatto. Rassicura la quota prossima all’80% dei genitori che informano spesso i rispettivi figli, ma allo stesso tempo preoccupa il 17% dei genitori che richiamano l’attenzione dei figli “solo qualche volta”, soprattutto in considerazione della velocità con cui evolvono la truffe e gli strumenti che si diffondono sulla rete.

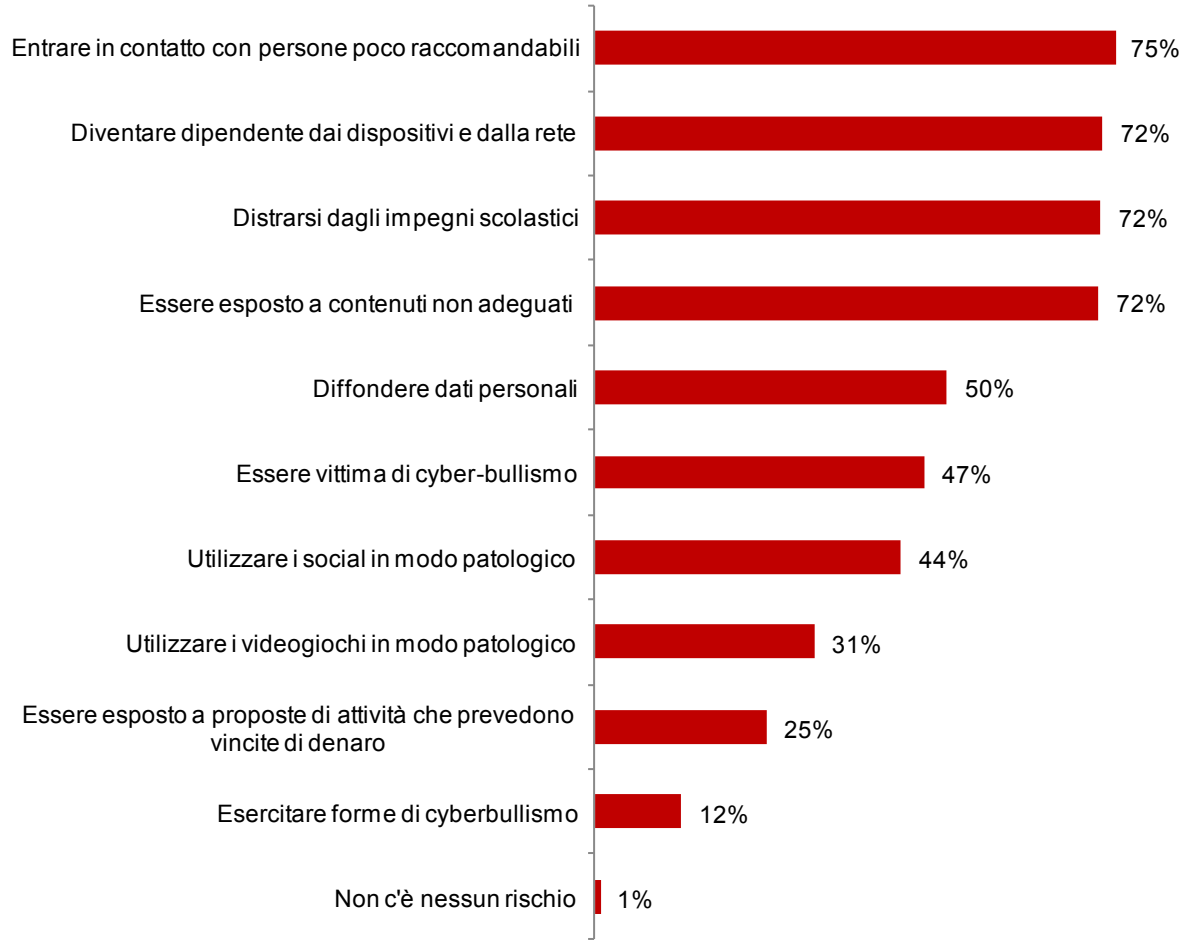
Tab. 7 — Genitori e divieto di utilizzo dei dispositivi ai figli come mezzo di punizione. Dati suddivisi per sesso e fascia di età

Pensando una eventuale "punizione" per tuo figlio/a ha mai pensato di vietare o limitare l'uso di dispositivi elettronici	Fascia di età			Sesso		TOTALE
	Fino a 40 anni	da 41 a 50 anni	oltre 50 anni	M	F	
No, mai	12%	8%	12%	8%	10%	10%
Si, qualche volta, ma non trovo che sia una buona soluzione	23%	34%	34%	31%	34%	34%
Si, qualche volta, ed è una buona soluzione	47%	33%	41%	44%	37%	37%
Si, spesso	18%	25%	13%	17%	19%	19%
Totale	**100%**	**100%**	**100%**	**100%**	**100%**	**100%**

Graf. 6 — Genitori, figli e attività digitali. Dati suddivisi per sesso.



Graf. 7 — “Paure” dei genitori dei pericoli che possono incorrere i rispettivi figli nell’utilizzo della rete internet.



Graf. 8 — Alert dei genitori ai figli sui possibili rischi presenti in rete.



Genitori, figli e gioco d'azzardo

I genitori intervistati hanno le idee molto chiare sul gioco d'azzardo: il 94% è unanime, sia per fasciai di età che per sesso, nel ritenere che le attuali norme che regolano il gioco d'azzardo sono troppo permissive. Una quota prossima al 60% è d'accordo a vietarlo in tutte le sue forme.

Solo nella componente maschile si registra un maggior tolleranza riconducibile al 10% che è d'accordo nel mantenere le attuali norme in vigore.

Rispetto alle diverse offerte commerciali in cui si "rischiano" soldi emergono posizioni differenti rispetto alla tipologia di proposta: la componente femminile ha un opinione più severa rispetto a quella dei maschi. Infatti il 42% dei genitori donne non considera le scommesse sportive come gioco, contro il 24% dei maschi.

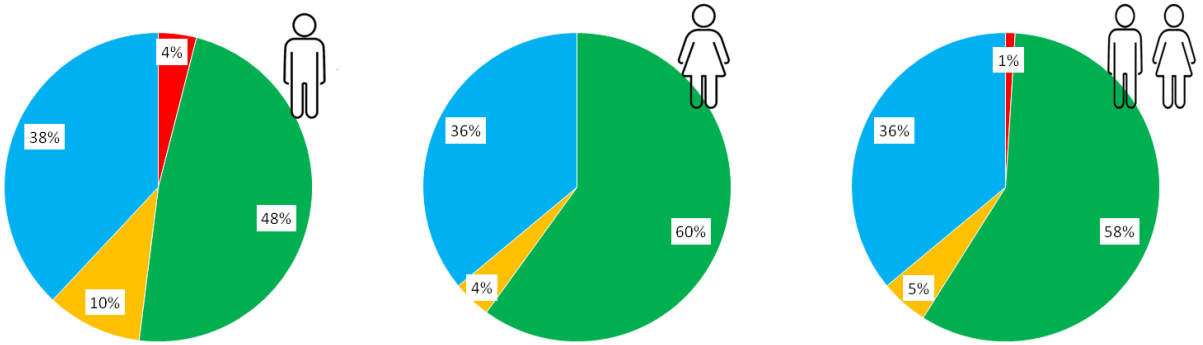
Il 50% di tutti i genitori intervistati pensa che scommettere sugli eventi sportivi possa diventare una abitudine molto dannosa. Nel complesso una quota pari al 90% esprime un giudizio molto critico.

L'acquisto dei "gratta e vinci" pur essendo considerata una pratica rischiosa per il 47% degli intervistati ed un "non gioco" da parte del 17%, resta un fetta di campione non trascurabile (13%) che spera nella fortuna e di conseguire una vincita.

Il trading on-line e l'acquisto di cripto valute viene considerato del 25% dei genitori intervistati un investimento e se si è preparati, può consentire di ricavare molti soldi.

Graf. 9 — Opinione da parte dei genitori intervistati sul gioco d'azzardo. Dati classificati per fasce di età e sesso.

Cosa ne pensi del "Gioco d'azzardo"? (secondo l'ordinamento penale italiano, è un tipo di gioco nel quale ricorre il fine di lucro e la vincita o perdita è completamente o quasi aleatoria. Consiste nello scommettere beni, perlopiù denaro, sull'esito di un evento futuro: per tradizione le quote si pagano in contanti.	Fasce di età			
	Fino a 40 anni	da 41 a 50 anni	oltre 50 anni	Totale
Deve essere completamente libero.	0%	1%	1%	1%
Deve essere vietato in tutte le sue forme	71%	58%	58%	58%
Consentito e sottoposto a limiti come quelli attualmente in vigore	6%	4%	5%	5%
Consentito e sottoposto a limiti molto rigorosi più rigorosi di quelli in vigore	23%	37%	36%	36%
Totale	**100%**	**100%**	**100%**	**100%**



Tab. 8 — Opinione dei genitori sulle “scommesse sportive”, “gratta e vinci” e sul “trading on-line e/o acquisto di criptovalute”. Dati classificati per sesso

Cosa ne pensi delle giocate nelle scommesse sportive?	SESSO		
	Maschi	Femmine	Totale
Non è un gioco!	24%	42%	40%
E' un gioco, ma può diventare un'abitudine molto dannosa	57%	48%	50%
E' un gioco in cui si scommettono soldi come tanti altri	13%	7%	8%
E' un gioco. E' giusto che ognuno possa decidere se giocare o meno	4%	2%	1%
E' un gioco, ma se si è ben informati puoi vincere somme importanti	2%	1%	1%
Totale	**100%**	**100%**	**100%**

Cosa ne pensi dell'acquisto dei gratta e vinci	SESSO		
	Maschi	Femmine	Totale
Non è un gioco!	13%	22%	20%
E' meglio evitare l'acquisto, in quanto vincere una cifra importante è quasi impossibile	19%	17%	17%
E' un gioco, ma può diventare un'abitudine molto dannosa	52%	45%	47%
Non c'è nulla di strano a provare la fortuna di tanto in tanto	23%	13%	13%
E' un gioco. E' giusto che ognuno possa decidere se giocare o meno	2%	3%	3%
Totale	**100%**	**100%**	**100%**

Cosa ne pensi dell'acquisto di criptovalute e del trading on-line?	SESSO		
	Maschi	Femmine	Totale
Sono contrario a questa modalità di impiego di denaro	40%	56%	53%
E' meglio evitare l'acquisto, in quanto guadagnare una cifra importante è quasi impossibile	22%	22%	22%
E' un investimento, quindi se si è preparati si possono ricavare molti soldi	38%	22%	25%
Totale	**100%**	**100%**	**100%**

Nel complesso i “giochi tradizionali” come i “gratta e vinci” il “lotto”, “superenalotto” e similari, sono considerati meno pericolosi di altri, infatti oltre un terzo degli intervistati ha acquistato biglietti “gratta e vinci” in presenza dei figli. Mentre chi scommette sugli eventi sportivi lo ha fatto solo in un numero di casi molto marginale.

Inoltre, il 9% degli intervistati ha dichiarato di aver “regalato” a figli o coetanei dei figli dei biglietti da grattare.

Le gift-card, pur essendo significativamente diverse dai gratta e vinci, condividono alcuni meccanismi psicologici come il rinforzo variabile, il rilascio di dopamina, e l’aspettativa del risultato, sono più tollerate da parte dei genitori. Infatti la percentuale di genitori che le ha regalate ai figli raggiunge il 15% , e il 23% dei figli le ha ricevute come regalo.

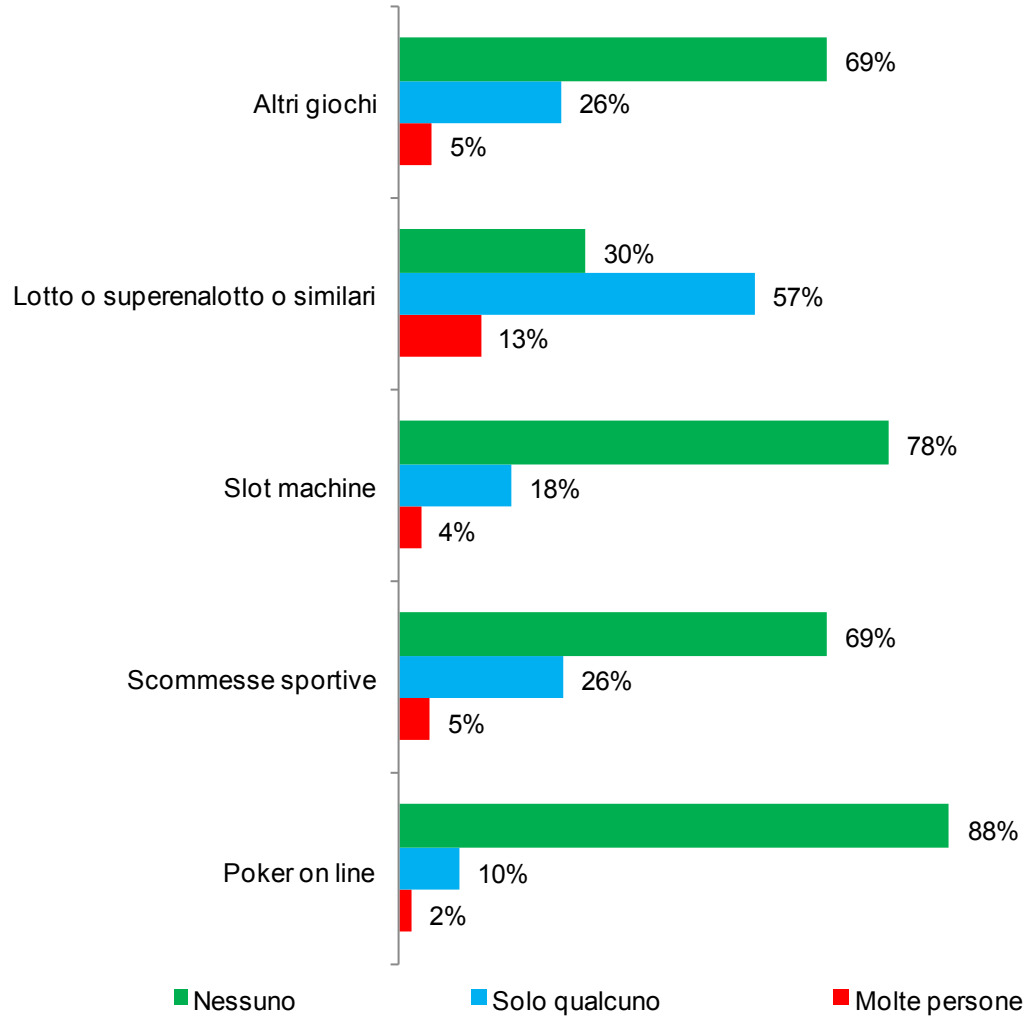
Facendo riferimento alla conoscenza da parte dei genitori, di persone che scommettono soldi sui giochi d’azzardo, i giochi più diffusi sono; “lotto e superenalotto” e “scommesse sportive”,

Tab. 9 — Opinione dei genitori sulle “scommesse sportive”, “gratta e vinci” e sul “trading on-line e/o acquisto di criptovalute”. Dati classificati per sesso

Hai mai acquistato dei "Gratta e Vinci" in presenza di tuo figlio/a?	Sesso		Totale
	Maschi	Femmine	
No, mai	71%	64%	65%
Si, qualche volta	29%	36%	35%
Si., molto spesso	0%	0%	0%
Totale	**100%**	**100%**	**100%**

Hai mai fatto scommesse sportive presso gli sportelli delle sale scommesse, in presenza di tuo figlio/a	Sesso		Totale
	Maschi	Femmine	
No, mai	96%	99%	98%
Si, qualche volta	4%	1%	2%
Si., molto spesso	0%	0%	0%
Totale	**100%**	**100%**	**100%**

Graf. 10 — Conoscenze da parte dei genitori di persone a vicine (amici o parenti) che puntano soldi su uno dei seguenti giochi



Le reazioni da parte dei genitori davanti ad una ipotetica notizia di esperienza al gioco d'azzardo del proprio figlio è in funzione al tipo di gioco. Le reazioni più decise "lo farei smettere subito" o "Lo ammonirei pesantemente e gli vieterei di ripetere l'esperienza" si registrano nell'ordine: nell'impiego dei propri soldi (paghette e regali) in scommesse o acquisti nei videogiochi (49%), esperienza di gioco alle "slot" o "vlt" 24% ed infine "esperienza nelle sale bingo" (14%).
Tale tendenza emerge in modo regolare: i giochi tradizionali, pur essendo d'azzardo, sono più tollerati dalla popolazione.
Dai dati emerge comunque, una certa predisposizione da parte dei genitori ad aprire un confronto ed un dialogo con il proprio figlio.

Sebbene gran parte dei genitori (82%) pensano che la pubblicità dell'azzardo sia molto o abbastanza diffusa, ritengono che gli inviti al gioco fisico e/o virtuale ha un impatto più limitato. Nel dettaglio: nel 70% dei casi pensano che l'invito al gioco fisico è assente e il 44% degli intervistati pensano che gli inviti al gioco siano assenti nell'ambiente virtuale.
La differenza più rilevante è riconducibile alla voce "non saprei": Tutti i genitori "sanno" cosa accade nella modalità "gioco fisico" mentre compare una componente pari al 14% che ammette di "non sapere" cosa accade nell' "ambiente virtuale".
Una quota non trascurabile di genitori, pari al 7%, non ha messo in guardia il proprio figlio dei possibili rischi sul gioco d'azzardo ed una quota del 18% non lo ha ancora fatto.
Solo un terzo dei genitori lo fa con una certa insistenza, sensibilità più diffusa nel genere femminile che nel genere maschile.

Tab. 10 — Reazioni da parte dei genitori alla notizia di una esperienza nel “gioco del rispettivo figlio”

Cosa faresti se tu sapessi che tuo figlio/a è entrato in una sala bingo?	Sesso		Totale
	Maschi	Femmine	
Dipende se ha vinto o se ha perso del denaro	0%	0%	0%
E’ un modo come un altro di trascorrere il tempo	2%	1%	1%
Lo inviterei ad evitare tali luoghi	45%	35%	36%
Lo ammonirei pesantemente e gli vieterei di ripetere l'esperienza	24%	12%	14%
Interverrei aprendo un dialogo ed un confronto con mio figlio/a	29%	49%	46%
Non saprei	0%	2%	2%
Totale	**100%**	**100%**	**100%**

Cosa faresti se tu sapessi che tuo figlio/a ha provato a "giocare" alle slot o vlt presenti in un bar, edicola o altro?	Sesso		Totale
	Maschi	Femmine	
Dipende se ha vinto o se ha perso del denaro	0%	0%	0%
E’ un modo come un altro di trascorrere il tempo	0%	1%	1%
Lo inviterei ad evitare tali luoghi	31%	33%	32%
Lo ammonirei pesantemente e gli vieterei di ripetere l'esperienza	38%	22%	24%
Interverrei aprendo un dialogo ed un confronto con mio figlio/a	31%	45%	42%
Non saprei	0%	0%	0%
Totale	**100%**	**100%**	**100%**

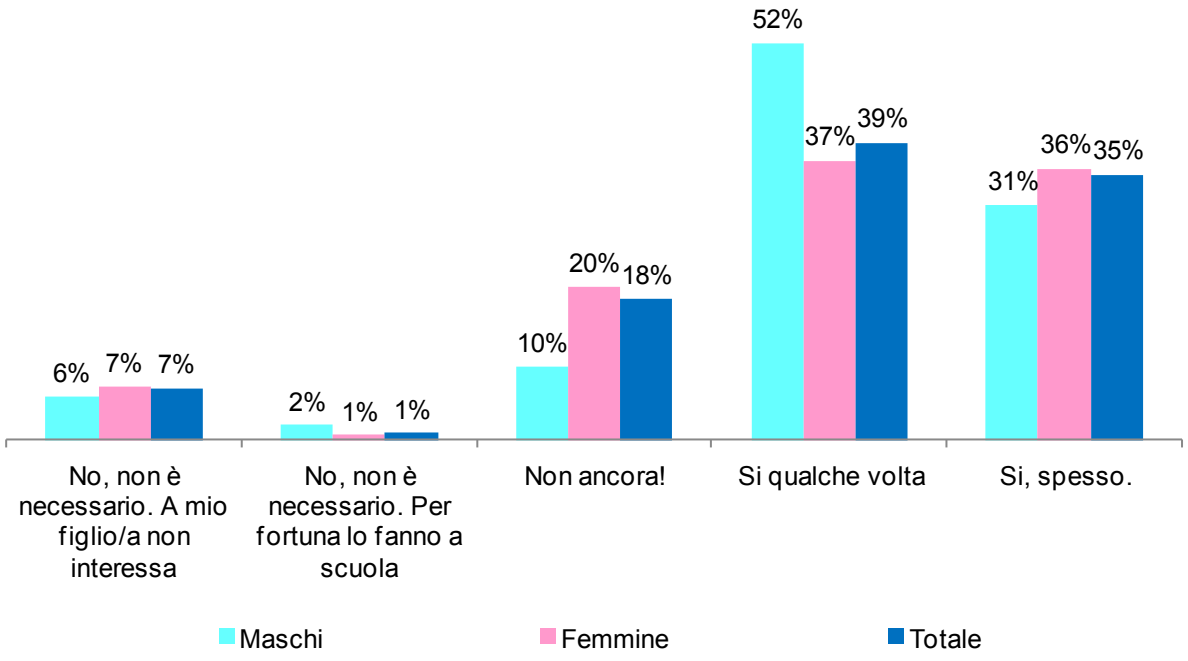
Cosa faresti se tuo figlio/a impiegasse i suoi soldi (regali e paghette) in acquisti nei viedogiochi, scommesse, o altri giochi	Sesso		Totale
	Maschi	Femmine	
Dipende se ha vinto o se ha perso del denaro	0%	0%	0%
Lo farei smettere subito	48%	49%	49%
Interverrei aprendo un dialogo ed un confronto con mio figlio/a	46%	37%	38%
Mi rivolgerei ad un professionista che possa aiutarci	6%	12%	11%
Non saprei	0%	2%	2%
Totale	**100%**	**100%**	**100%**

Tab. 11 — Percezione della diffusione degli inviti al gioco d'azzardo nei luoghi "fisici" e/o "virtuali" frequentati dai rispettivi figli. Dati classificati per sesso

Secondo il tuo parere la pubblicità dell'azzardo è molto diffusa?	Sesso		TOTALE
	Maschi	Femmine	
Si, molto	33%	31%	31%
Si, abbastanza	48%	40%	41%
Un pò	13%	22%	21%
Non abbastanza	4%	4%	4%
No, per niente	2%	3%	3%
Totale	**100%**	**100%**	**100%**

Negli ambienti fisici/virtuali abitualmente frequentati da tuo figlio/a ci sono molte possibilità di "gioco fisico" e inviti al gioco in ambiente virtuale?	Gioco fisico			Ambiente virtuale		
	Maschi	Femmine	Totale	Maschi	Femmine	Totale
Si, sono molto diffuse	2%	1%	1%	2%	5%	4%
Si, sono abbastanza diffuse	2%	5%	4%	6%	7%	7%
Si, qualcuna	13%	14%	14%	23%	21%	21%
No, non abbastanza	21%	9%	11%	10%	10%	10%
No, per niente	62%	71%	70%	38%	45%	44%
Non saprei	0%	0%	0%	21%	12%	14%
Totale	**100%**	**100%**	**100%**	**100%**	**100%**	**100%**

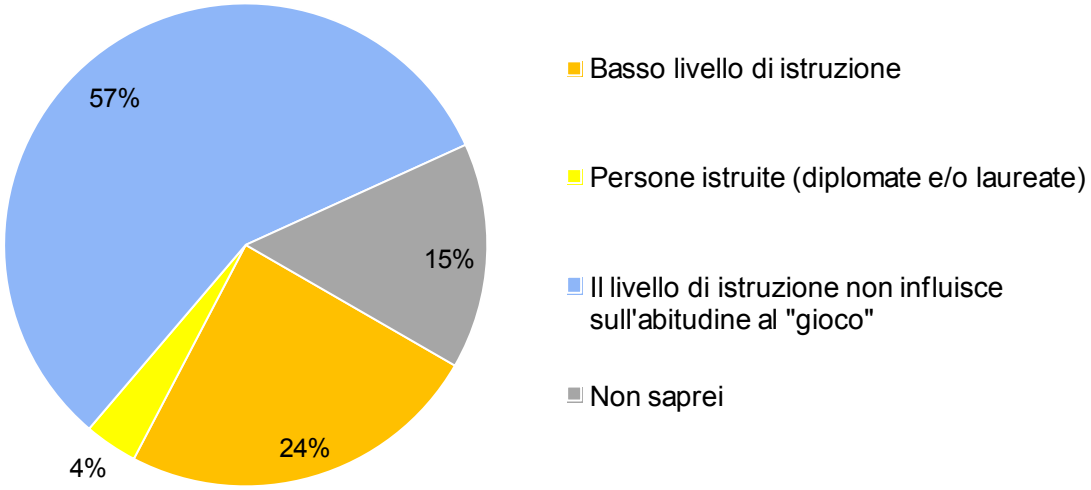
Graf. 11 — Alert dei genitori ai figli sui possibili rischi sul gioco d'azzardo..



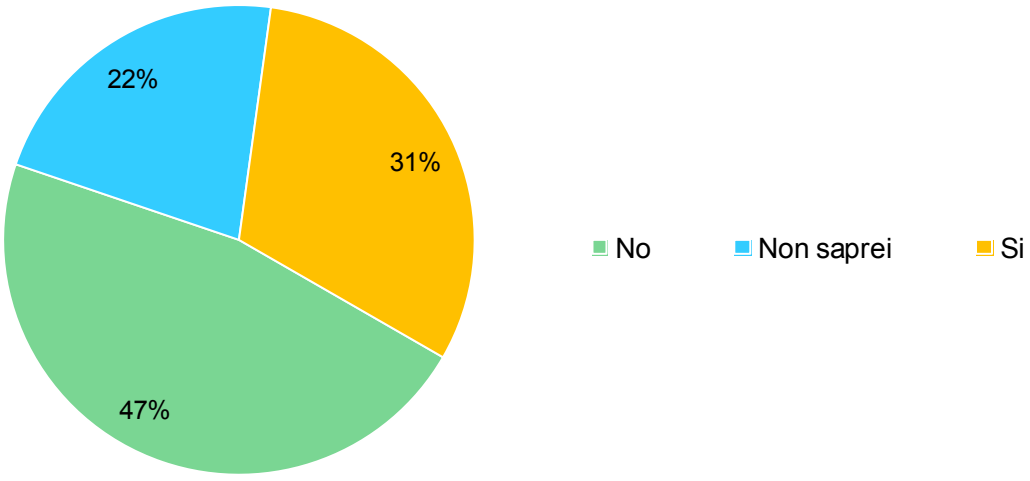
Immaginario del giocatore d'azzardo

Oltre la metà degli intervistati ritiene che l'essere un giocatore d'azzardo non sia correlato al livello di istruzione e che solo, meno un terzo di essi è consapevole della esigua probabilità di vincere somme significative. I genitori individuano come principali motivi che avviano al gioco d'azzardo la "ricerca di risorse economiche" e il "bisogno di sfuggire dalla realtà". La totalità degli intervistati è consapevole che l gioco d'azzardo possa creare "dipendenza al pari di fumo e alcol" e il 92% è a conoscenza che esistono centri di aiuto e supporto.

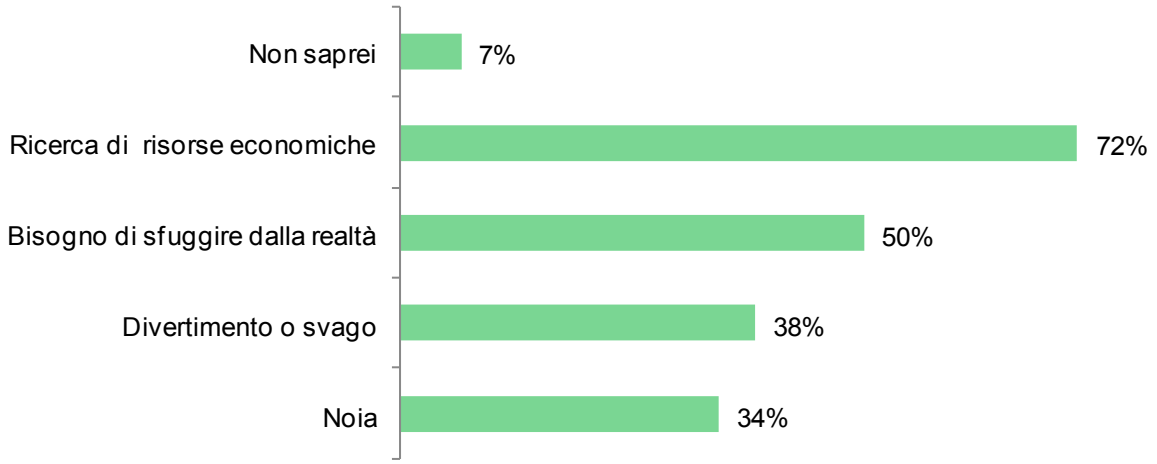
Graf. 13 — Ipotesi dei genitori sul livello di studio dei giocatori d'azzardo.



Graf. 14 — Ipotesi dei genitori sulla "consapevolezza dei giocatori d'azzardo di vincere cifre ingenti"



Graf. 15 — Ipotesi dei genitori sulle motivazioni che spingono i giocatori d'azzardo a giocare.



Graf. 16 — Opinione dei genitori sui danni del gioco d'azzardo e sull'esistenza di centri di aiuto.

