



FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI **pon**  
2014-2020

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E LAVORO PER L'APPRENDIMENTO (FESR)



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca  
DIREZIONE REGIONALE DELL'EDUCAZIONE  
DIREZIONE REGIONALE DELL'EDUCAZIONE  
DIREZIONE REGIONALE DELL'EDUCAZIONE  
DIREZIONE REGIONALE DELL'EDUCAZIONE  
DIREZIONE REGIONALE DELL'EDUCAZIONE  
DIREZIONE REGIONALE DELL'EDUCAZIONE



Regione Lombardia



# Ludopatie:

# parlarne a scuola è un azzardo?

**Scuola secondaria di primo grado "TARELLO" - Lonato del Garda**  
**20 Maggio 2019**



**Progetto regionale di sensibilizzazione nelle scuole sul contrasto al gioco d'azzardo**



**AGENZIA  
DOGANE  
MONOPOLI**

# **LIBRO BLU 2017**

**ORGANIZZAZIONE, STATISTICHE, ATTIVITÀ**



**5 dicembre 2018**

## La rete del gioco d'azzardo



**Bingo**

**206**

sale



**Superenalotto**  
(e giochi numerici)

**34.421**

punti vendita



**Lotterie**

**63.603**

punti vendita



**Lotto**

**34.040**

ricevitorie



**Giochi ippici**

**35**

ippodromi



**Giochi sportivi**

**2.482**

punti raccolta



**Newslot**

**76.784**

sale



**Videolottery**

**4.951**

sale



**Casinò**

**4**



**Videogiochi**  
e apparecchi senza  
vincita in denaro  
(comma 7)

**87.801**

**666**  
punti raccolta

**3.213**  
negozi

**5.020**  
punti

**1**  
agenzie  
sportive

**3.204**  
negozi

**6.772**  
punti

**1**  
agenzie  
sportive

**366.399**

apparecchi

**55.824**

apparecchi

## La crescita del gioco d'azzardo

Miliardi di euro

■ Giocate

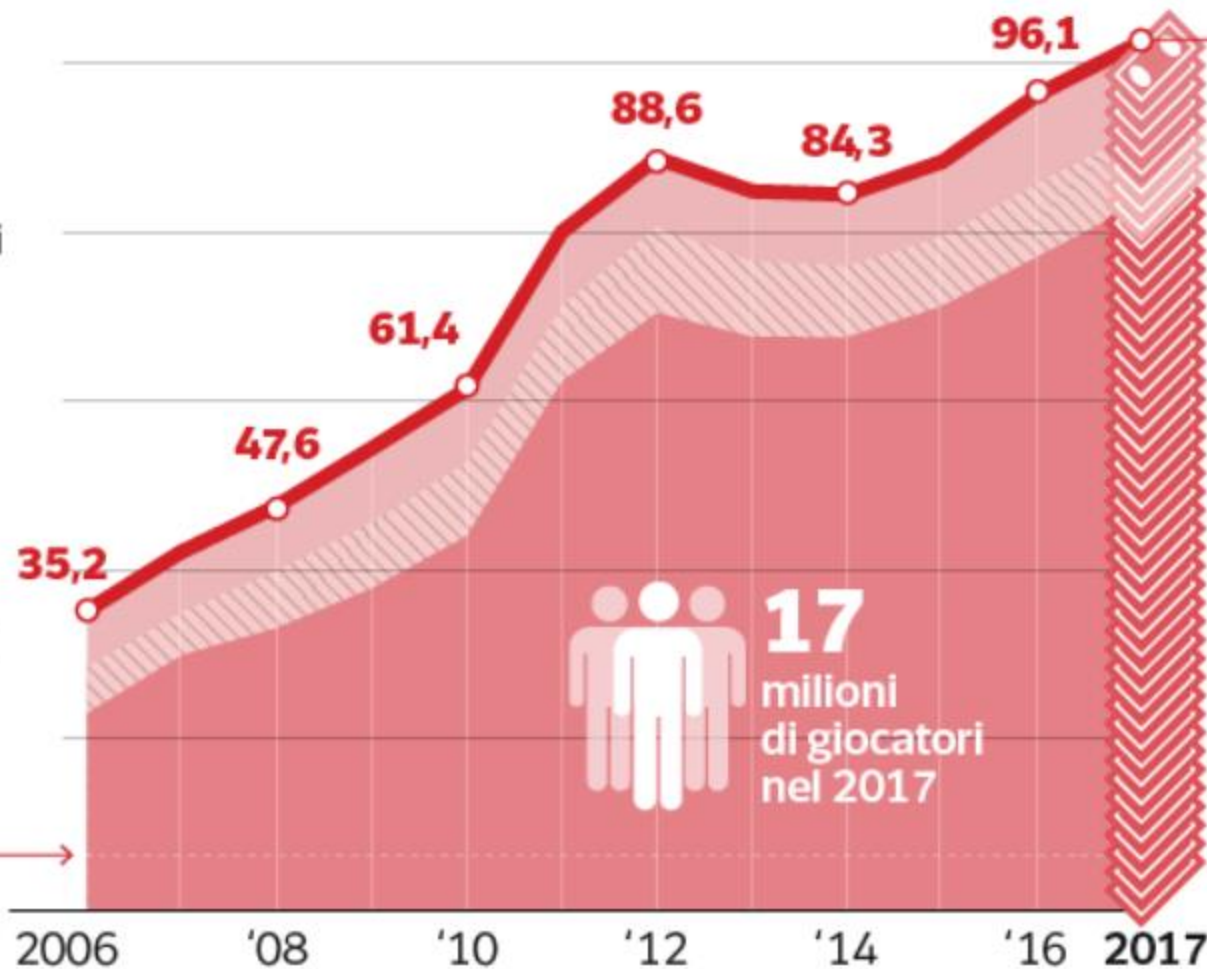
■ Erario

■ Concessionari

■ Vincite

Nel 1993  
si giocava  
l'equivalente di

**8,79**  
miliardi  
di euro



2017  
**101,8**  
miliardi  
giocati

**1.680**  
euro  
a testa  
(neonati  
compresi)



**17**  
milioni  
di giocatori  
nel 2017

Fonte: Agenzie Dogane Monopoli



Fonte: Agenzie Dogane Monopoli





**Fonti:**

- Consulta Nazionale Antiusura
- Coordinamento Nazionale Gruppo per Giocatori d'Azzardo CoNaGGA

# **Sono gioco-dipendenti**

**In Italia 790.000 persone sono gioco-dipendenti**

**Persone che presentano forme di ludopatia**

**50% del disoccupati**

**17% del pensionati**

**25% delle casalinghe**

**17% del giovanissimi**

**400.000 bambini italiani tra i 7 e i 9 anni**

**A rischio patologia 1.750.000**

# i controlli

Ecco una fotografia riassuntiva:

	Controlli					
	2012	2013	2014	2015	2016	2017
Esercizi controllati	27.376	23.132	27.428	35.015	33.578	35.166
Imposta Accertata (euro)	46.621.784	22.364.070	27.160.083	22.610.759	22.064.194	31.649.907
Importo sanzioni tributarie (euro)	21.701.666	28.119.516	16.677.323	18.767.279	30.313.740	44.689.473
Importo Sanzioni Amministrative (euro)	20.107.447	20.840.073	22.706.690	19.817.101	26.659.154	20.650.324

- **sul web.** Consistono nelle verifiche sui siti Internet e nell'inibizione di quelli privi delle autorizzazioni previste (ad oggi, i siti inibiti sono oltre 7.000, con più di 10 milioni di tentativi di accesso a domini illegali bloccati).



# Industria Videogiochi



## Bambini e ragazzi



**91%**  
usa videogiochi

Fascia di età  
2-17 anni



Fonte: Npd Group



**2,3 miliardi**

i videogiocatori nel mondo



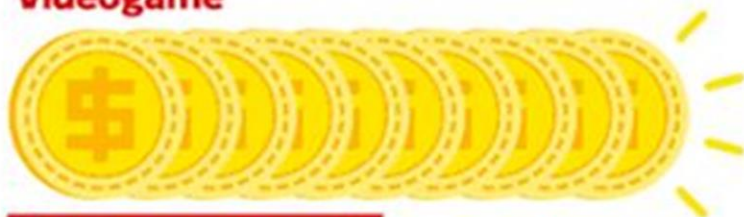
**33%**

della popolazione mondiale

## Fatturato 2018



**Videogame**



**\$ 137,9 miliardi** +13,3% sul 2017



**Cinema**



**\$ 42 miliardi**

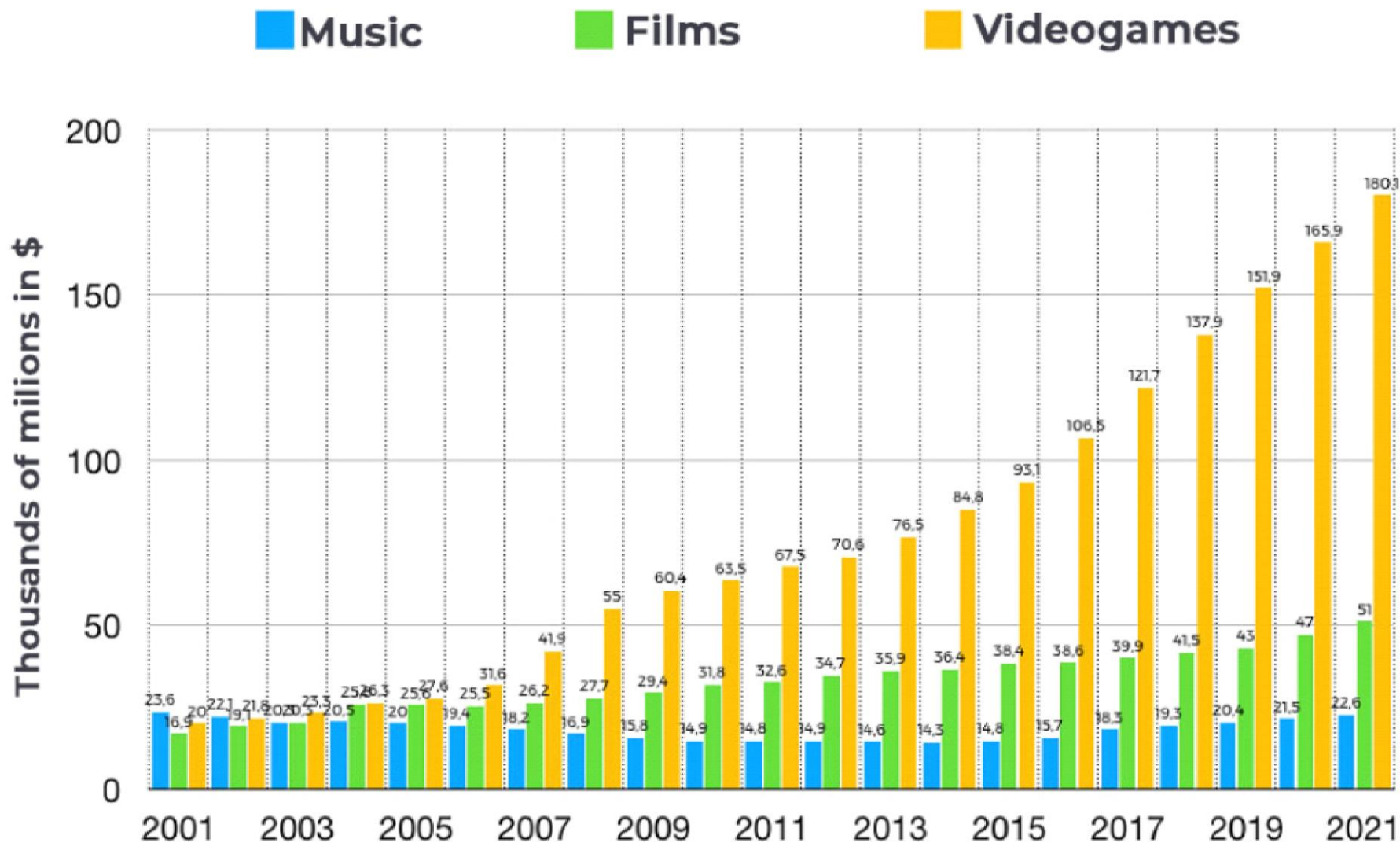


**Musica**



**\$ 36 miliardi**

Fonte: NewZoo - Games Analytics and Market Research



Fonte: Consorzio EN.Digital

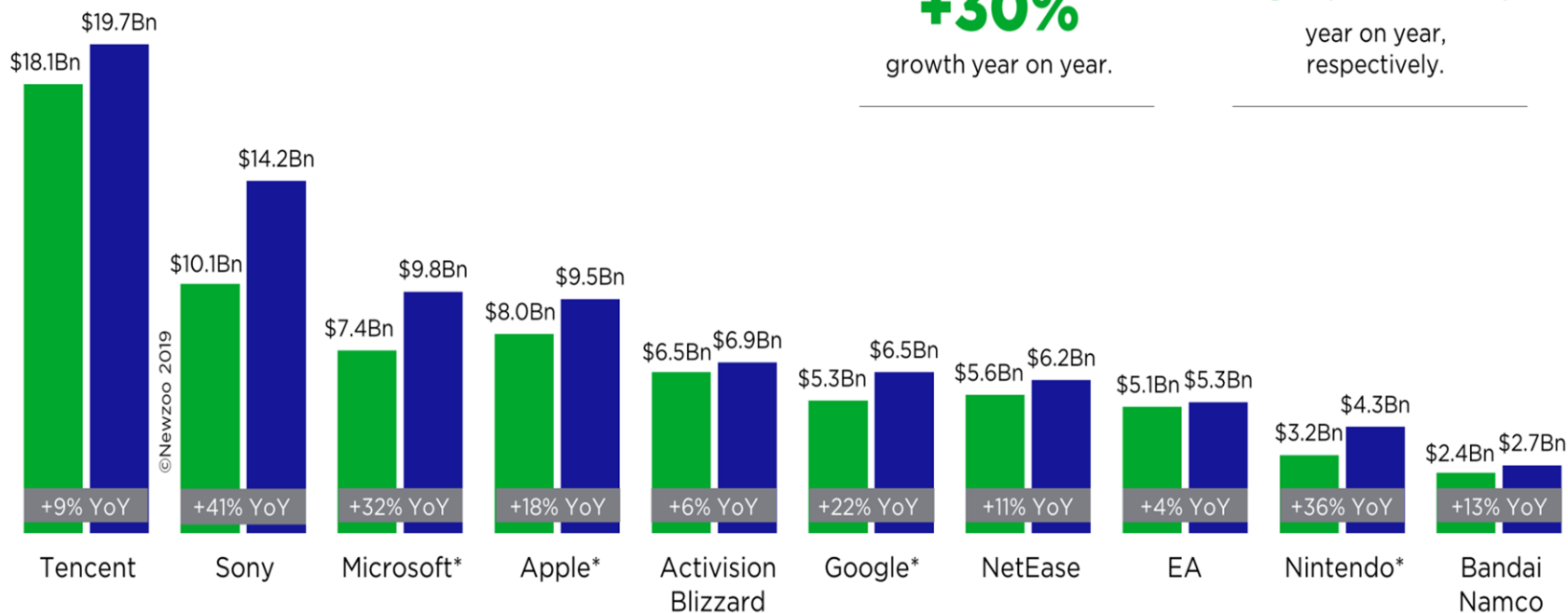


# TOP 10 PUBLIC COMPANIES BY GAME REVENUES

COMPARISON OF 2017 AND 2018 REVENUES (\$BN)

● 2017 Revenues (\$Bn)

● 2018 Revenues (\$Bn)



Sony, Microsoft, and Nintendo all reported more than

**+30%**

growth year on year.

Apple and Google's growth was

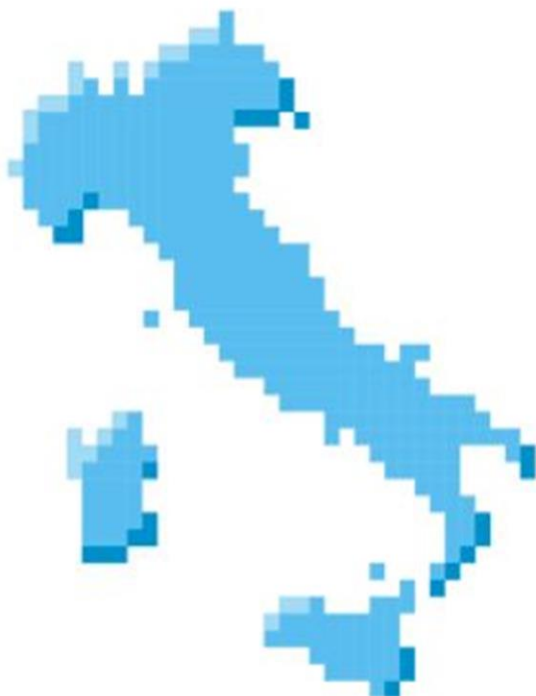
**18%** and **22%**

year on year, respectively.

Foreign exchange rate on January 1, 2018 used for USD amounts

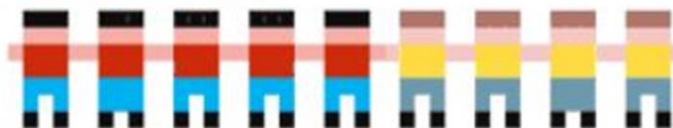
Fonte: Newzoo - Games Analytics and Market Research





In Italia

**17 milioni** di gamer



**57%** della popolazione 16-64 anni

Persone tra i 16 e i 64 anni che hanno giocato ad almeno un videogioco nel 2017

Giro d'affari



**1,477**  
miliardi €

Software

**1.049** milioni €

Hardware

**428** milioni €

Fonte: AESVI – Associazione Editori e Sviluppatori Videogiochi Italiani

## L'identikit del gamer italiano



**59%** Uomo

**40%** 25 e i 54 anni

**45%** Gioca tutte le settimane

### I dispositivi



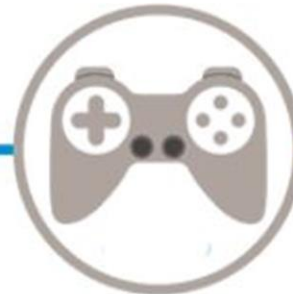
#### Smartphone e tablet

di cui

Android **38%**

iPhone **19%**

iPad **16%**



#### Console

di cui

Playstation 4 **31%**

Wii/Wii U **21%**

Ps3 **18%**

Xbox One **14%**



#### Computer

Fonte: AESVI – Associazione Editori e Sviluppatori Videogiochi Italiani



*Nomisma*

**YOUNG MILLENNIALS MONITOR**

# **GIOCO & GIOVANI**

**Abitudini, motivazioni e approccio**

in collaborazione con:

24 gennaio 2019



ALMA MATER STUDIORUM  
UNIVERSITÀ DI BOLOGNA  
DIPARTIMENTO DI SCIENZE ECONOMICHE



ALMA MATER STUDIORUM  
UNIVERSITÀ DI BOLOGNA  
DIPARTIMENTO DI SOCIOLOGIA  
E DIRITTO DELL'ECONOMIA



ALMA MATER STUDIORUM  
UNIVERSITÀ DI BOLOGNA  
DIPARTIMENTO DI SCIENZE MEDICHE E CHIRURGICHE

**Unipol**  
GRUPPO

# RACCOLTA PER TIPOLOGIA DI GIOCO

Miliardi €



1,53

GIOCHI NUMERICI A  
TOTALIZZATORE  
(SuperEnalotto, Win for life)

25,57

NEWSLOT e comma 7



23,52

VLT



19,74

GIOCHI DI CARTE O  
ABILITÀ A DISTANZA

1,62

BINGO



101,75

RACCOLTA DA GIOCO 2017

2,65

SCOMMESSE  
VIRTUALI E BETTING  
EXCHANGE



7,48

LOTTO



9,11

LOTTERIE E  
GRATTA E VINCI



10,53

SCOMMESSE A BASE  
SPORTIVA/IPPICA



YOUNG MILLENNIALS MONITOR  
**GIOCO & GIOVANI**

Fonte: Nomisma su ADM Libro BLU 2018

Nomisma

# SPESA PRO CAPITE PER PROVINCIA

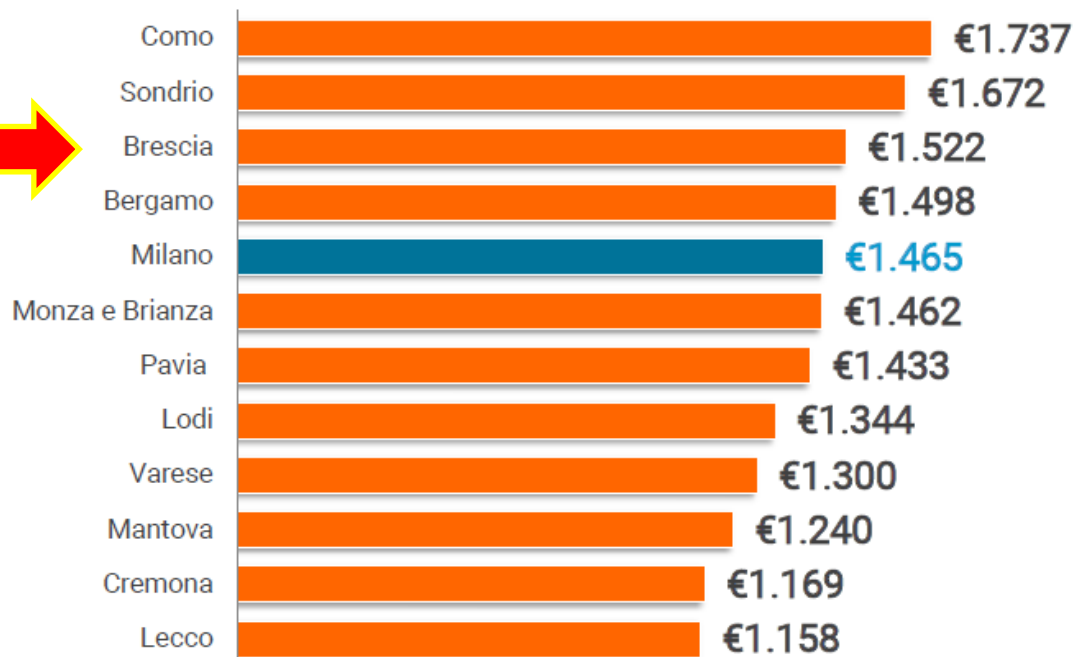
ANNO

2017

## FOCUS LOMBARDIA



LOMBARDIA



8

GIOCO D'AZZARDO IN ITALIA



# PROPENSIONE AL GIOCO

Negli ultimi 12 mesi, hai giocato a giochi di fortuna/d'azzardo?

POPOLAZIONE DI RIFERIMENTO

Giovani di età compresa tra i

**14 e 19 anni**

CAMPIONE INTERVISTATO



**116**  
SCUOLE

**10.695**  
STUDENTI

di cui **1.800** in  
LOMBARDIA



**9.609**

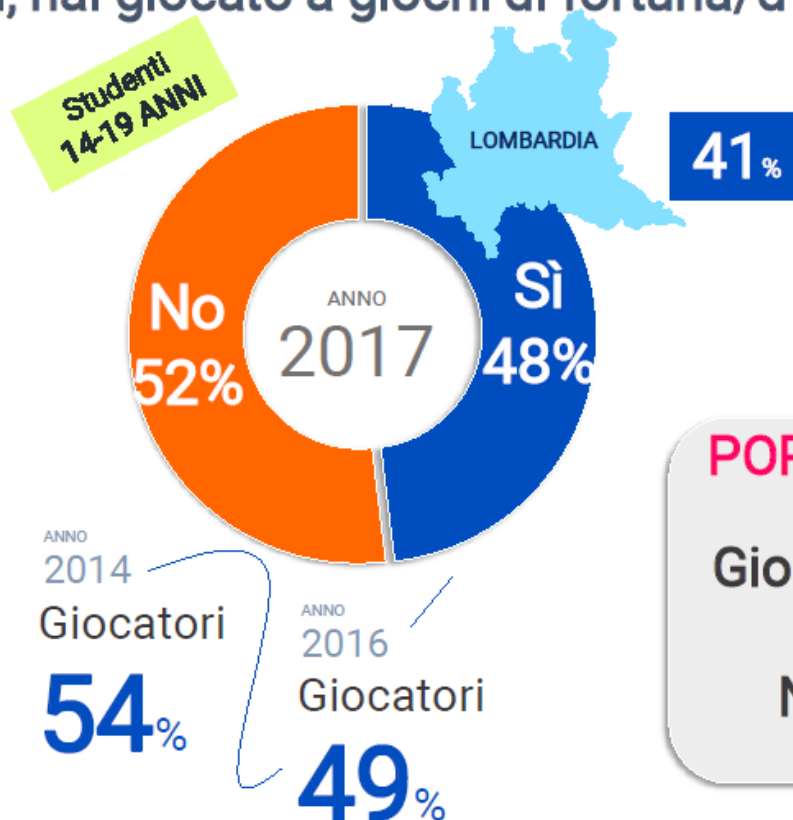
QUESTIONARI VALIDI



YOUNG MILLENNIALS MONITOR

**GIOCO & GIOVANI**

Fonte: Nomisma Young Millennials Monitor – Gioco&Giovani, 2019



Il 41% degli studenti della Lombardia ha avuto almeno un'occasione di gioco vs 48% degli studenti italiani

**POPOLAZIONE** (18-65 anni)

Giocatori **67%**

Non giocatori **33%**

*Nomisma*

# FREQUENZA DI GIOCO

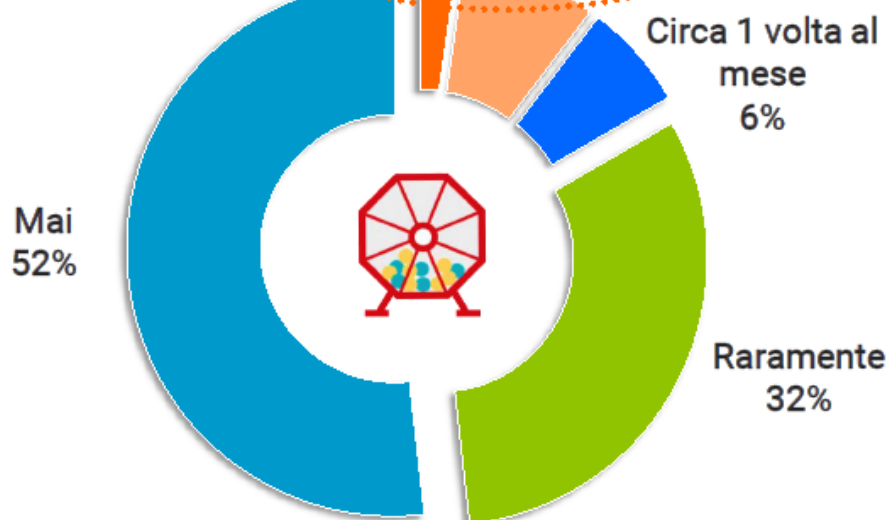
Considerando tutte le tipologie di giochi di fortuna/d'azzardo, nell'ultimo anno con quale frequenza ti sembra di aver giocato?

Studenti  
14-19 ANNI

## FREQUENT PLAYER

Chi gioca almeno 1 volta la settimana

10%



## POPOLAZIONE (18-65 anni)

### FREQUENT PLAYER

Chi gioca almeno 1 volta la settimana

13%



Nomisma

# A COSA GIOCANO I GIOVANI?

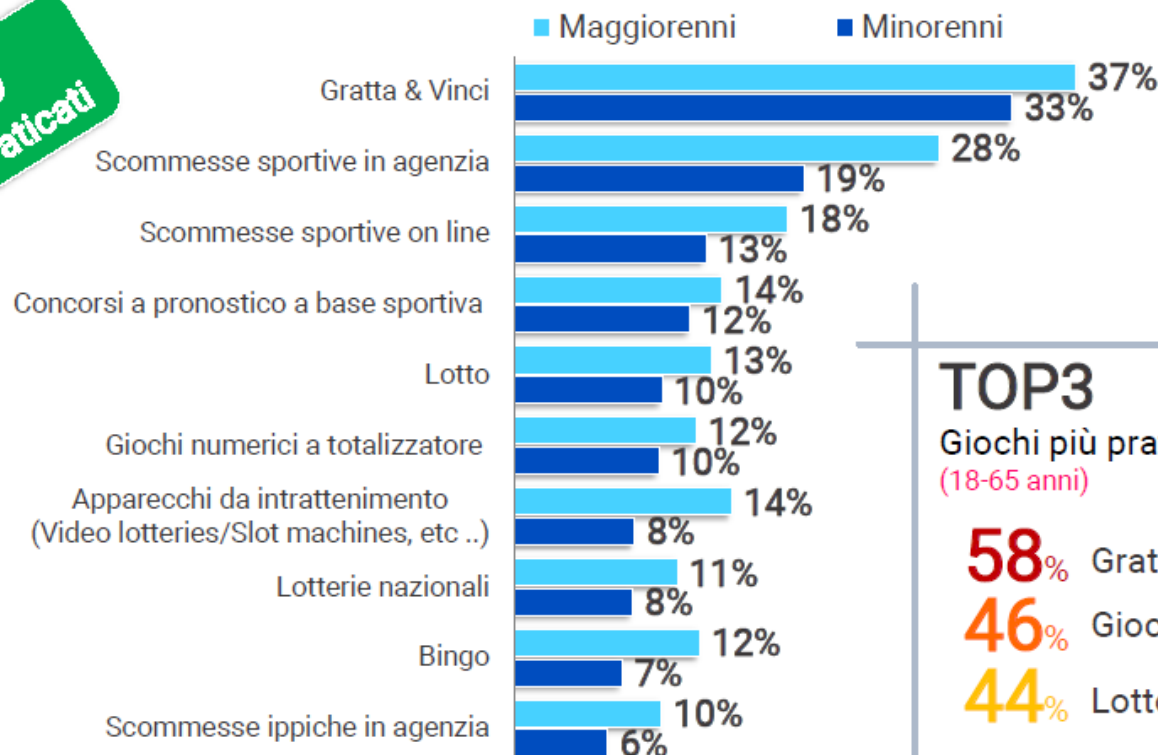
Negli ultimi 12 mesi hai giocato almeno una volta ai seguenti giochi di fortuna/d'azzardo?

% di chi ha giocato almeno 1 volta ai seguenti giochi di fortuna/d'azzardo negli ultimi 12 mesi

14

GIOVANI E GIOCO D'AZZARDO

**TOP10**  
Giochi più praticati  
Studenti  
14-19 ANNI



## TOP3

Giochi più praticati dalla **POPOLAZIONE**  
(18-65 anni)

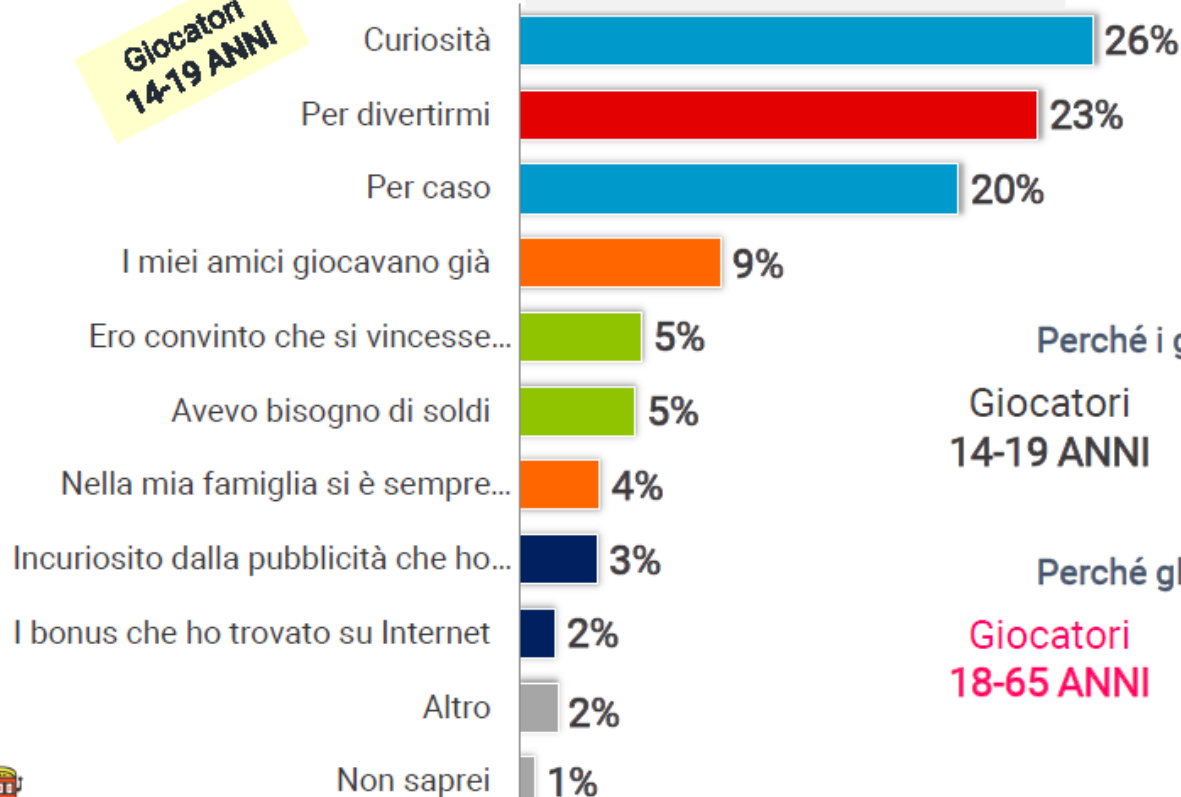
**58%** Gratta & Vinci  
**46%** Giochi numerici a totalizzatore  
**44%** Lotto

# LA MOTIVAZIONE DI INGRESSO

Per quale motivo hai iniziato a giocare?

**Giocatori  
14-19 ANNI**

PRIMA RISPOSTA PER ORDINE DI IMPORTANZA



Perché i giovani iniziano a giocare?

**Giocatori  
14-19 ANNI**



Perché gli italiani giocano?

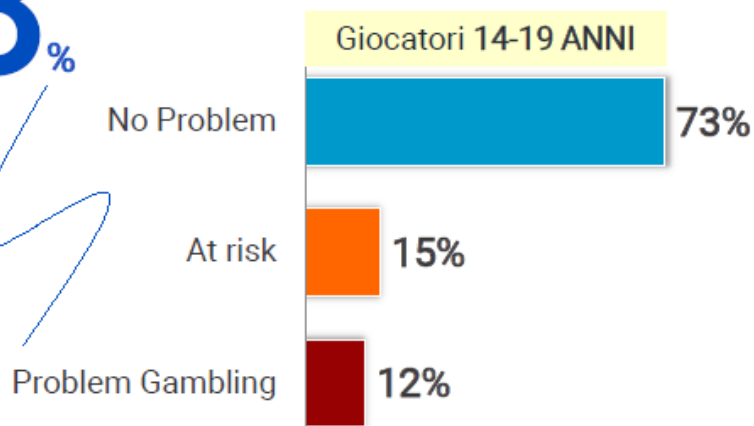
**Giocatori  
18-65 ANNI**



# IL GIOCO PROBLEMATICO

Studenti italiani che hanno  
giocato negli ultimi 12 mesi

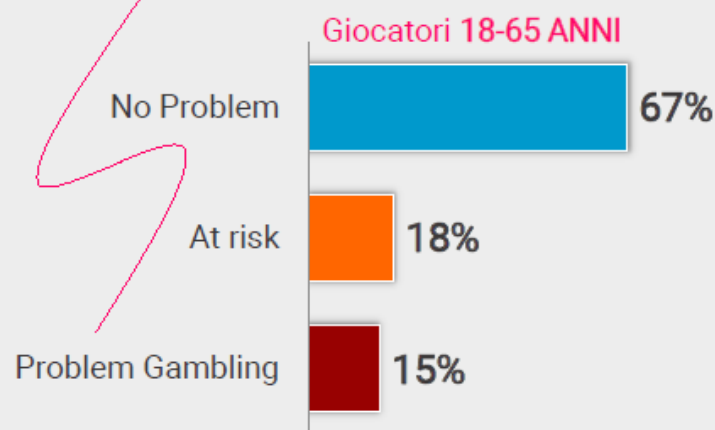
48%



**12%** dei giovani giocatori ha  
sviluppato pratiche di GIOCO  
PROBLEMATICHE

## POPOLAZIONE (18-65 anni)

67% Italiani che hanno giocato  
negli ultimi 12 mesi



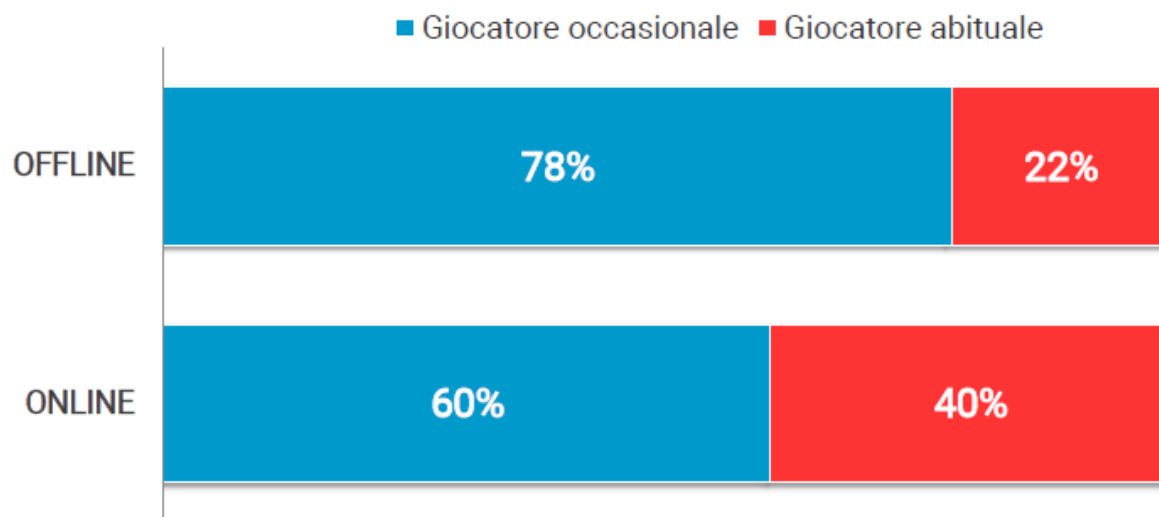
**15%** dei giocatori ha sviluppato  
pratiche di GIOCO  
PROBLEMATICHE



# DIVERSE CATEGORIE DI GIOCATORI, MA ANCHE DIVERSE TIPOLOGIE DI GIOCO/2

**Giochi Offline** Apparecchi intrattenimento in locali, Gratta e vinci, Concorsi a pronostico a base sportiva, Scommesse Sportive e Ippiche, Lotto, SuperEnalotto, Lotterie Nazionali, Bingo

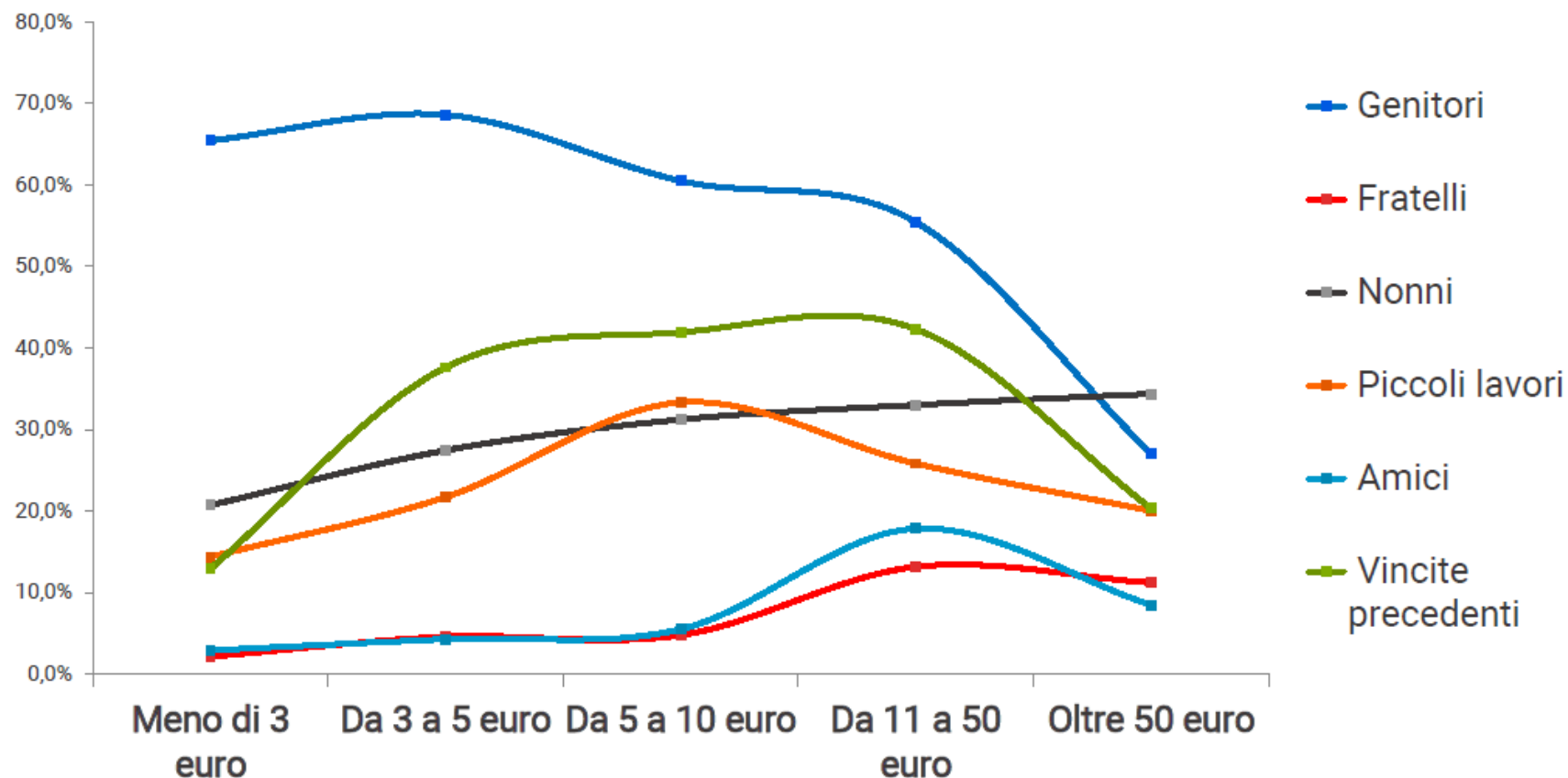
**Giochi Online** Scommesse online, Poker online, Casinò online e Giochi di abilità online



# «FONTI DI FINANZIAMENTO» E DENARO SPESO NEL GIOCO

37

TIPICI DI GIOCO E COMPORTAMENTI DI SPESA

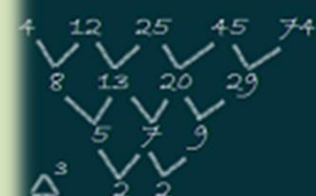


# Gli Algoritmi

How many shortest-length paths are there to get from your house to the doughnut shop?



$\uparrow$  up's  
 $\rightarrow$  right's  
 $\left( \begin{smallmatrix} 11 \\ 7 \end{smallmatrix} \right) = \left( \begin{smallmatrix} 11 \\ 4 \end{smallmatrix} \right) = 330 \text{ paths}$



There are six dogs to give 13 tacos. Use a 'stars and bars' diagram to illustrate the first and sixth dog get 3 tacos, the second dog gets none, the third dog gets 5 and the fourth dog gets one.



$$\binom{n}{k} = \frac{n!}{(n-k)!k!}$$

$$e^{i\pi} + 1 = 0$$

$$101 \quad B_7$$

$$101000101 \quad B_8$$

$$101000101 \quad B_9$$



One-to-One



$$(\overline{A \cup B \cup C}) \cup (A \cap B \cap C)$$



P	Q	R	P V Q	P V R	(P V Q) ^ (P V R)
T	T	T	T	T	T
T	T	F	T	T	T
T	F	T	T	T	T
T	F	F	T	T	T
F	T	T	T	T	T
F	T	F	T	F	F
F	F	T	F	T	F
F	F	F	F	F	F

Find  $7 + 12 + 17 + 22 + \dots + 342$ .

$$S_n = 7 + 12 + 17 + 22 + \dots + 342$$

$$+ S_n = 342 + 337 + 332 + 327 + \dots + 7$$

$$2S_n = 349 + 349 + 349 + 349 + \dots + 349$$

$$2S_n = 349 \cdot 68$$

$$S_n = \frac{349 \cdot 68}{2}$$

$$S_n = 11866$$

$$S_n = 11866$$

$$S_n = 11866$$

$$S_n = 11866$$

$$S_n = 11866$$

$$S_n = 11866$$

$$S_n = 11866$$

$$S_n = 11866$$

$$S_n = 11866$$

$$S_n = 11866$$

$$S_n = 11866$$

$$S_n = 11866$$

$$S_n = 11866$$

$$S_n = 11866$$

$$S_n = 11866$$

$$S_n = 11866$$

$$S_n = 11866$$

$$S_n = 11866$$

$$S_n = 11866$$

$$S_n = 11866$$

$$S_n = 11866$$

7, 11, 15, 19, 23...

$$a_1 - a_0 = 4$$

$$a_2 - a_1 = 4$$

$$a_3 - a_2 = 4$$

$$\vdots$$

$$+ a_n - a_{n-1} = 4$$

$$a_n - a_0 = 4n$$

$$a_n = a_0 + 4n$$

$$a_n = a_0 + 4n$$

$$K_{3,3}$$

$$K_{3,3}$$

$$K_{3,3}$$

$$K_{3,3}$$

$$K_{3,3}$$

$$K_{3,3}$$

$$K_{3,3}$$

$$K_{3,3}$$

$$K_{3,3}$$

$$K_{3,3}$$

$$K_{3,3}$$

$$K_{3,3}$$

$$K_{3,3}$$

$$K_{3,3}$$

$$K_{3,3}$$

$$K_{3,3}$$

$$K_{3,3}$$

$$K_{3,3}$$

$$K_{3,3}$$

$$K_{3,3}$$

$$K_{3,3}$$

$$K_{3,3}$$

$$K_{3,3}$$

$$K_{3,3}$$

$$K_{3,3}$$

$$K_{3,3}$$

Original:  
 $\exists x \forall y (x \geq 2y \rightarrow x > y + 1)$

Converse:  
 $\exists x \forall y (x > y + 1 \rightarrow x \geq 2y)$

Negation:  
 $\neg [\exists x \forall y (\neg (x \geq 2y) \vee x > y + 1)]$

Contrapositive:  
 $\exists x \forall y (x \leq y + 1 \rightarrow x < 2y)$

$$v = e + f = 2$$

**Random  
Number  
Generator  
(RNG)**

```
graph TD; RNG((Random Number Generator (RNG))) --> AAMS((Certificazioni AAMS)); AAMS --> StressTest((Stress test sull'RNG)); StressTest --> Sigillo((Sigillo del software)); Sigillo --> RNG;
```

**Certificazioni  
AAMS**

**Stress test  
sull'RNG**

**Sigillo del  
software**





# Echo Chamber

(bolla di filtraggio)





Profilatura  
comportamentale  
(Web Profiling)

Meccanismo di filtraggio  
dei risultati di ricerca

Web Marketing  
(pubblicità targettizzata)

## The Deep Web

### The Public Web

Only 4% of Web content (~8 billion pages) is available via search engines like Google

An iceberg floating in a blue ocean under a cloudy sky. The small tip of the iceberg is above the water line, and the much larger, submerged part is below. The submerged part is labeled with '7.9 Zettabytes'.

**7.9**  
**Zettabytes**

### The Deep Web

Approximately 96% of the digital universe is on Deep Web sites protected by passwords



Franck

\$ 1,520



\$ 1,52000



15,550

Buy



10

Buy



Invite Friends

Gift Shop



Bet Amount



\$ 250



Win Amount

\$ 76,000

Spin



Get free coins

Spin : \$ 20 win ... !!!

Gift : player level 1 gift....

Cash out : Winning money \$ 1000.. Pay Out to Paypal...

Slot Machin<sup>TM</sup>  
Dreamstudios

Add Area 450 x 85





# TOP BITCOIN SLOTS



Adescamento  
e pedofilia

Contenuti a  
pagamento

App non certificate  
Siti non sicuri  
Jailbreak  
Spyware

Dipendenza

Cyberbullismo

Violazioni  
account

Pop-up  
pubblicitari

Link  
ingannevoli

Utenti  
« senior »

Premi  
invitanti

Bonus  
d'ingresso

« Garanzia  
anonimato »

Truffe  
finanziarie





