

Allegato 4 - Appendice metodologica al Capitolo 3

Analisi delle Corrispondenze Multiple (ACM) e Cluster Analysis (CA)

a cura di Maria Paola Faggiano

Ai fini dell'applicazione dell'ACM sono state selezionate, nella veste di attive, le variabili riportate di seguito, previamente, ove necessario, sintetizzate (tutte le variabili e gli indici coinvolti incorporano la totalità dei casi, includendo il segmento dei "non giocatori"):

- *Pratica di giochi in cui si vincono e si perdono soldi (nella vita)*
- *Pratica di giochi in cui si vincono e si perdono soldi (nell'ultimo anno)*
- *Indice di Eterogeneità dell'esperienza del gambling*
- *Indice di Intensità delle esperienze di gambling*
- *Tempo assegnato al Gambling (giornata tipo)*
- *Modalità di gioco (gambling - on/offline)*
- *Modalità di gioco (gambling - da solo o con altri)*
- *Budget mensile destinato al gioco (gambling)*
- *Bilancio sul gioco (perdita/guadagno/pareggio - gambling)*
- *Consapevolezza dei vincoli normativi sul gioco d'azzardo*
- *Presenza di giocatori tra le altre persone di riferimento, tra adulti e coetanei*
- *Rischio associato al gambling in 3 classi (indice 1)*
- *Rischio associato al gambling in 4 classi (indice 2)*
- *Rappresentazione del giocatore d'azzardo (da molto negativa a molto positiva)*

Sono stati selezionati, ai fine delle analisi successive, i primi due fattori, in grado di riprodurre cumulativamente il 40,72% dell'inerzia complessiva. Di seguito è riportata la *Tavola degli Autovalori* (Tav. 1).

Tav. 1 - Tavola degli Autovalori (riportati in ordine decrescente)

N.	Autovalore	% Inerzia riprodotta	% cumulata Inerzia riprodotta
1	0,7175	30,75	30,75
2	0,2327	9,97	40,72
3	0,1164	4,99	45,71
4	0,0997	4,27	49,98
5	0,0881	3,78	53,76
6	0,0840	3,60	57,36
7	0,0725	3,11	60,47
8	0,0694	2,97	63,44
9	0,0676	2,90	66,34
10	0,0668	2,86	69,20
11	0,0656	2,81	72,01
12	0,0626	2,68	74,69
13	0,0619	2,65	77,35

Tav. 1 – Segue

N.	Autovalore	% Inerzia riprodotta	% cumulata Inerzia riprodotta
14	0,0600	2,57	79,92
15	0,0594	2,54	82,46
16	0,0567	2,43	84,89
17	0,0558	2,39	87,29
18	0,0506	2,17	89,46
19	0,0484	2,07	91,53
20	0,0445	1,91	93,44
21	0,0360	1,54	94,98
22	0,0330	1,41	96,40
23	0,0251	1,08	97,47
24	0,0239	1,02	98,50
25	0,0232	1,00	99,49
26	0,0090	0,39	99,88
27	0,0019	0,08	99,96
28	0,0010	0,04	100,00
29	0,0000	0,00	100,00
30	0,0000	0,00	100,00
31	0,0000	0,00	100,00
32	0,0000	0,00	100,00
33	0,0000	0,00	100,00
34	0,0000	0,00	100,00
35	0,0000	0,00	100,00

L'interpretazione semantica dei fattori si è fondata su un'analisi approfondita delle associazioni statistiche significative ($\text{Test-Value} \geq 2$ in valore assoluto) tra singoli fattori considerati e variabili-modalità attive e illustrative. Sono di seguito riportate le Tavole che consentono di compiere analiticamente questa lettura (Tavv. 2 e 3).

Tav. 2 – Analisi delle Corrispondenze Multiple: Modalità attive e illustrative associate al Primo Fattore (Test-Value) – Coinvolgimento nella pratica ludica (-)/Mancato coinvolgimento nel gioco d'azzardo (+)

Variabili-modalità attive (-)	Test-Value	Variabili-modalità attive (+)	Test-Value
Pratica di giochi in cui si vincono e si perdono soldi (ultimo anno): <i>Sì</i>	-79,06	Modalità di gioco (gambling – on/offline): <i>Non giocatore</i>	79,06
Pratica di giochi in cui si vincono e si perdono soldi (nella vita): <i>Sì</i>	-64,08	Rischio associato al gambling in 3 classi (indice 1): <i>Non giocatore</i>	79,06
Rischio associato al gambling in 3 classi (indice 1): <i>Non problematico</i>	-58,76	Tempo Gambling giornata tipo: <i>Non giocatore</i>	79,06
Intensità esperienze di gambling: <i>Bassa</i>	-56,79	Intensità esperienze di gambling: <i>Non giocatore</i>	79,06
Eterogeneità esperienza gambling: <i>Superiore alla media</i>	-53,18	Rischio associato al gambling in 4 classi (indice 2): <i>Non giocatore</i>	79,06
Modalità di gioco (da solo o con altri): <i>Coetanei</i>	-52,85	Bilancio sul gioco (gambling): <i>Non giocatore</i>	79,06

(Tav. 2 – Segue)

<i>Variabili-modalità attive (-)</i>	<i>Test-Value</i>	<i>Variabili-modalità attive (+)</i>	<i>Test-Value</i>
Tempo Gambling giornata tipo: <i>Massimo 30 minuti</i>	-49,17	Pratica di giochi in cui si vincono e si perdono soldi (ultimo anno): <i>Non giocatore</i>	79,06
Rischio associato al gambling in 4 classi (indice 2): <i>Basso</i>	-48,70	Modalità di gioco (da solo o con altri): <i>Non giocatore</i>	79,06
Modalità di gioco (gambling - on/offline): <i>Centri scommessa fisici</i>	-48,48	Budget mensile destinato al gioco (gambling): <i>Non giocatore</i>	79,06
Budget mensile destinato al gioco (gambling): <i>Entro i 5 euro</i>	-45,17	Eterogeneità esperienza gambling: <i>Non giocatore</i>	78,12
Bilancio sul gioco (gambling): <i>Guadagno</i>	-41,00	Pratica di giochi in cui si vincono e si perdono soldi (almeno una volta nella vita): <i>Non giocatore</i>	64,08
Eterogeneità esperienza gambling: <i>Bassa</i>	-39,11	Rappresentazione del giocatore d'azzardo: <i>Negativa</i>	21,12
Intensità esperienze di gambling: <i>Superiore alla media</i>	-36,54	Presenza di altre persone di riferimento, tra adulti e coetanei coinvolti nella pratica ludica: <i>No</i>	20,05
Modalità di gioco (gambling): <i>Online</i>	-36,25	Consapevolezza dei vincoli normativi sul gioco d'azzardo: <i>Sì</i>	3,66
Budget mensile destinato al gioco (gambling): <i>Oltre 10 euro</i>	-35,06		
Rischio associato al gambling in 4 classi (indice 2): <i>Medio-basso</i>	-33,74		
Modalità di gioco (da solo o con altri): <i>Adulti e/o sconosciuti</i>	-32,88		
Bilancio sul gioco (gambling): <i>Perdita</i>	-30,96		
Tempo Gambling giornata tipo: <i>Oltre 1 ora</i>	-30,30		
Tempo Gambling giornata tipo: <i>Massimo 1 ora</i>	-28,29		
Budget mensile destinato al gioco (gambling): <i>5-10 euro</i>	-27,93		
Rischio associato al gambling in 3 classi (indice 1): <i>Soggetti a rischio</i>	-26,26		
Bilancio sul gioco (gambling): <i>Pareggio</i>	-25,30		
Bilancio sul gioco (gambling): <i>Non sa fare una stima</i>	-23,97		
Rischio associato al gambling in 4 classi (indice 2): <i>Medio-alto</i>	-22,21		

*Variabili-modalità
Illustrative (-):
Test-Value
(tra -2,94 e -17,70)*

*Variabili-modalità
Illustrative (+):
Test-Value
(tra 3,06 e 18,29)*

<p>Recidivi (<i>Binge drinking</i>) – Maschi – Alto livello di propensione al rischio – Alta e Medio-Alta partecipazione attività ludico-ricreative – Recidivi (Challenge) – 6-7 spazi aggregativi frequentati (ultimi 12 mesi) – 9-13 attività ludico-ricreative praticate (ultimi 12 mesi) – Medio-alto livello di propensione al rischio – Alto livello di controllo familiare – Sufficiente rendimento finale precedente a.s. – Classe frequentata (5) – Alta autostima – Istituto professionale – 7-8 attività ludico-ricreative praticate (ultimi 12 mesi) – Alto rischio di dipendenza da gaming – Basso disagio relazionale – Medio-alto rischio di dipendenza da gaming – Possibilisti (Challenge) – Medio-basso rischio di dipendenza da gaming – Bassa e Medio-Bassa competenza gestione delle relazioni – Medio-Alta competenza pensiero critico – Medio-Alta competenza <i>decision making</i> – Istituto tecnico – Medio-Alta competenza gestione dello stress – Basso e Medio-Basso status culturale familiare – Medio-Alta autostima – 8-10 spazi aggregativi frequentati (ultimi 12 mesi) – Medio-Basso disagio relazionale – 1-2 attività culturali nel tempo libero (ultimi 12 mesi)</p>	<p>Esenti (<i>Binge drinking</i>) – Basso livello di propensione al rischio – Bassa partecipazione attività ludico-ricreative – Femmine – 4-6 attività ludico-ricreative praticate (ultimi 12 mesi) – Esenti (Challenge) – 4-5 spazi aggregativi frequentati (ultimi 12 mesi) – Classe frequentata (1) – 0-3 spazi aggregativi frequentati (ultimi 12 mesi) – Alta competenza gestione delle relazioni – Liceo – 0-3 attività ludico-ricreative praticate (ultimi 12 mesi) – Ottimo rendimento finale precedente a.s. – Alto disagio relazionale – Basso e Medio-basso livello di controllo familiare – Alta competenza <i>decision making</i> – Bassa e Medio-bassa autostima – Bassa competenza gestione dello stress – Medio-bassa partecipazione attività ludico-ricreative – Alta competenza pensiero critico – Alta capacità di essere empatici – Elevata dotazione di <i>life skills</i> – Alto status culturale familiare – Bassa propensione a noia e apatia – Alta competenza gestione delle emozioni – Basso rischio di dipendenza da gaming – Basso disagio familiare</p>
---	---

Tav. 3 – Analisi delle Corrispondenze Multiple: Modalità attive e illustrative associate al Secondo Fattore (Test-Value) – Gioco contenuto e di cui si percepiscono i rischi (-)/Gioco intenso e normalizzato (+)

<i>Variabili-modalità attive (-)</i>	<i>Test-Value</i>	<i>Variabili-modalità attive (+)</i>	<i>Test-Value</i>
Eterogeneità esperienza gambling: <i>Inferiore alla media</i>	-44,78	Intensità esperienze di gambling: <i>Superiore alla media</i>	54,09
Intensità esperienze di gambling: <i>Inferiore alla media</i>	-44,35	Budget mensile destinato al gioco (gambling): <i>Oltre 10 euro</i>	49,68
Budget mensile destinato al gioco (gambling): <i>meno di 5 euro</i>	-42,78	Rischio associato al gambling in 3 classi (indice 1): <i>Problematico</i>	37,18
Rischio associato al gambling in 4 classi (indice 2): <i>Basso</i>	-40,71	Eterogeneità esperienza gambling: <i>Superiore alla media</i>	36,91
Tempo Gambling giornata tipo: <i>entro i 30 minuti</i>	-36,67	Tempo Gambling giornata tipo: <i>Oltre 1 ora</i>	31,00
Rischio associato al gambling in 3 classi (indice 1): <i>Soggetti non problematici</i>	-35,06	Rischio associato al gambling in 4 classi (indice 2): <i>Medio-alto</i>	30,79
Modalità di gioco (da solo o con altri): <i>Adulti e sconosciuti</i>	-27,15	Rappresentazione del giocatore d'azzardo: <i>Positiva</i>	29,84
Presenza di altre persone di riferimento, tra adulti e coetanei coinvolti nella pratica ludica: <i>No</i>	-18,69	Rischio associato al gambling in 3 classi (indice 1): <i>Alto</i>	24,22
Modalità di gioco (gambling - on/offline): <i>Centri scommessa fisici</i>	-18,34	Modalità di gioco (gambling - on/offline): <i>Ibrida</i>	20,18
Rappresentazione del giocatore d'azzardo: <i>Molto negativa</i>	-16,10	Rischio associato al gambling in 4 classi (indice 2): <i>Medio-basso</i>	19,45
Rappresentazione del giocatore d'azzardo: <i>Negativa</i>	-14,59	Rischio associato al gambling in 4 classi (indice 2): <i>Alto</i>	18,73
Bilancio sul gioco (gambling): <i>Non sa fare una stima</i>	-12,97	Presenza di altre persone di riferimento, tra adulti e coetanei coinvolti nella pratica ludica: <i>Sì</i>	18,69
Consapevolezza dei vincoli normativi sul gioco d'azzardo: <i>Sì</i>	-5,80	Modalità di gioco (da solo o con altri): <i>Coetanei</i>	16,41
Bilancio sul gioco (gambling): <i>Pareggio</i>	-4,86	Tempo Gambling giornata tipo: <i>Massimo 1 ora</i>	16,38
Pratica di giochi in cui si vincono e si perdono soldi (ultimo anno): <i>Sì</i>	-3,15	Bilancio sul gioco (gambling): <i>Perdita</i>	8,43
		Consapevolezza dei vincoli normativi sul gioco d'azzardo: <i>No</i>	5,80
		Modalità di gioco (gambling - on/offline): <i>Online</i>	4,35
<i>Variabili-modalità Illustrative (-):</i> <i>Test-Value</i> (tra -2,51 e -21,75)		<i>Variabili-modalità Illustrative (+):</i> <i>Test-Value</i> (tra 3,06 e 18,29)	
Femmine – Esenti (Challenge) – Basso livello di propensione al rischio – Basso rischio di dipendenza da gaming – Esenti (<i>Binge drinking</i>) – Liceo – Alta capacità di essere empatici – Buon rendimento finale precedente a.s. – Alta competenza gestione delle relazioni – Alta competenza <i>decision making</i> – Medio-Bassa partecipazione attività ludico-ricreative – Alta competenza pensiero critico – Basso competenza gestione dello stress – Alta competenza <i>problem solving</i> – Ottimo rendimento finale precedente a.s. – Basso autostima – 4-6 attività ludico-ricreative praticate (ultimi 12 mesi) – 4 attività culturali praticate (ultimi 12 mesi) – Medio-Basso livello di controllo familiare – 4-5 spazi aggregativi frequentati (ultimi 12 mesi) – Medio-alta partecipazione attività culturali – Basso partecipazione attività culturali – Basso disagio familiare – Medio-Bassa autostima – Elevata dotazione <i>life skills</i> –		Maschi – Recidivi (Challenge) – Alto livello di propensione al rischio – Recidivi (<i>Binge drinking</i>) – Sufficiente rendimento finale precedente a.s. – Alto e Medio-Alto rischio di dipendenza da gaming – Alta partecipazione attività ludico-ricreative – Medio-alto livello di propensione al rischio – Basso competenza gestione delle relazioni – Alto livello di controllo familiare – Istituto Professionale – Basso o Assente partecipazione attività culturali – Possibilisti (Challenge) – Istituto Tecnico – Alta autostima – Basso e Media-bassa capacità di essere empatici – 1-2 attività culturali nel tempo libero (ultimi 12 mesi) – Basso competenza <i>decision making</i> – 9-13 attività ludico-ricreative praticate (ultimi 12 mesi) – Mediocre o Insufficiente rendimento finale precedente a.s. – Basso e Medio-Bassa competenza pensiero critico – Alta competenza gestione dello stress –	

(Tav. 3 – Segue)

<i>Variabili-modalità Illustrative (-): Test-Value (tra -2,51 e -21,75)</i>	<i>Variabili-modalità Illustrative (+): Test-Value (tra 3,06 e 18,29)</i>
Medio-Basso livello di propensione al rischio – Alto disagio emotivo – Medio-alta consapevolezza di sé – Medio status sociale familiare – Medio-Bassa estrazione socio-culturale familiare – Medio-Basso capitale culturale – Frosinone	Medio-Bassa competenza gestione delle relazioni – Basso dotazione <i>life skills</i> – Basso disagio emotivo

Tav. 4 – Composizione dei gruppi: modalità significativamente associate in ordine decrescente rispetto al T-Value* – Variabili-Modalità attive: “normale/grassetto”; Variabili-Modalità illustrative: “normale/corsivo” – **Cluster 1: Giocatori occasionali a basso rischio (29,5%)**

<i>Variabile/indice</i>	<i>Modalità</i>	<i>T-Value</i>	<i>Istogramma</i>
Intensità esperienze di gambling	Bassa	73,04	*****
Rischio associato al gambling in 3 classi (indice 1)	Non problematico	63,19	*****
Pratica del gioco in cui si vincono e si perdono soldi (ultimo anno)	Sì	61,18	*****
Budget mensile destinato al gioco (gambling)	Meno di 5 euro	59,08	*****
Rischio associato al gambling in 4 classi (indice 2)	Basso	58,64	*****
Tempo destinato al Gambling in una giornata tipo	Entro i 30 minuti	56,14	*****
Eterogeneità esperienze di gambling	Bassa	54,28	*****
Pratica del gioco in cui si vincono e si perdono soldi (nella vita)	Sì	44,63	*****
Modalità di gioco (gambling - on/offline)	Centri scommessa fisici	42,00	*****
Modalità di gioco (da solo o con altri)	Adulti e sconosciuti	35,53	*****
Modalità di gioco (da solo o con altri)	Coetanei	25,71	*****
Bilancio sul gioco (gambling)	Guadagno	24,92	*****
Bilancio sul gioco (gambling)	Pareggio	22,48	*****
Modalità di gioco (gambling – on/offline)	Online	20,88	*****
Livello rischio di dipendenza da gaming	<i>Basso</i>	5,22	**
Partecipazione ad attività ludico-ricreative	<i>Medio-Alta</i>	5,15	**
Numero spazi aggregativi frequentati (ultimi 12 mesi)	<i>6-7</i>	4,75	**
Pratica <i>Binge drinking</i> nel tempo	<i>Recidivi</i>	4,29	**
Numero attività ludico-ricreative praticate (ultimi 12 mesi)	<i>7-8</i>	4,25	**
Indice status culturale familiare	<i>Medio-Basso</i>	4,23	**
Classe frequentata	<i>5</i>	4,13	**
Rappresentazione dei giocatori d'azzardo	<i>Negativa</i>	3,83	*
Rendimento finale precedente a.s.	<i>Buono</i>	3,54	*
Genere	<i>Femminile</i>	3,51	*
Livello propensione al rischio	<i>Medio-Basso</i>	3,41	*
Classe frequentata	<i>4</i>	3,32	*

(Tav. 4 – Segue)

<i>Variabile/indice</i>	<i>Modalità</i>	<i>T-Value</i>	<i>Istogramma</i>
Numero attività ludico-ricreative praticate (ultimi 12 mesi)	<i>9-13</i>	2,91	*
Indice estrazione socio-culturale familiare	<i>Medio-Bassa</i>	2,88	*
Competenza <i>problem solving</i>	<i>Alta</i>	2,79	*
Competenza gestione emozioni	<i>Bassa</i>	2,64	*
Indice status culturale familiare	<i>Medio</i>	2,53	*

* Le variabili-modalità attive riportate rappresentano l'esito di una selezione effettuata in base a un principio di rilevanza statistica

Tav. 5 – Composizione dei gruppi: modalità significativamente associate in ordine decrescente rispetto al T-Value* – Variabili-Modalità attive: “normale/grassetto”; Variabili-Modalità illustrative: “normale/corsivo” – **Cluster 2: Giocatori accaniti e problematici (17,3%)**

<i>Variabile/indice</i>	<i>Modalità</i>	<i>T-Value</i>	<i>Istogramma</i>
Intensità esperienze di gambling	Superiore alla media	57,02	*****
Eterogeneità esperienze di gambling	Superiore alla media	53,61	*****
Budget mensile destinato al gioco (gambling)	Oltre 10 euro	50,07	*****
Pratica del gioco in cui si vincono e si perdono soldi (ultimo anno)	Sì	43,68	*****
Modalità di gioco (da solo o con altri)	Coetanei	35,42	*****
Pratica del gioco in cui si vincono e si perdono soldi (nella vita)	Sì	35,37	*****
Tempo destinato al Gambling in una giornata tipo	Oltre 1 ora	32,54	*****
Rischio associato al gambling in 3 classi (indice 1)	Problematico	31,06	*****
Rischio associato al gambling in 4 classi (indice 2)	Medio-Alto	28,72	*****
Rischio associato al gambling in 4 classi (indice 2)	Medio	28,70	*****
Rischio associato al gambling in 3 classi (indice 1)	Alto	28,03	*****
Tempo destinato al Gambling in una giornata tipo	Massimo 1 ora	24,52	*****
Genere	<i>Maschile</i>	22,72	*****
Rappresentazione dei giocatori d'azzardo	Positiva	22,33	*****
Presenza di altre persone di riferimento, tra adulti e coetanei coinvolti nella pratica ludica	Sì	21,32	*****
Modalità di gioco (gambling – on/offline)	Ibrida	21,28	*****
Bilancio sul gioco (gambling)	Guadagno	20,82	*****
Modalità di gioco (gambling – on/offline)	Online	19,85	*****
Bilancio sul gioco (gambling)	Perdita	19,11	*****
Pratica <i>Binge drinking</i> nel tempo	<i>Recidivi</i>	16,77	*****
Pratica Challenge nel tempo	<i>Recidivi</i>	15,45	*****
Livello propensione al rischio	<i>Alto</i>	14,39	*****
Modalità di gioco (gambling – on/offline)	Centri scommessa fisici	12,00	*****
Budget mensile destinato al gioco (gambling)	5-10 euro	11,75	*****
Partecipazione ad attività ludico-ricreative	<i>Alta</i>	11,70	*****
Modalità di gioco (da solo o con altri)	Da solo	10,68	*****

(Tav. 5 – Segue)

<i>Variabile/indice</i>	<i>Modalità</i>	<i>T-Value</i>	<i>Istogramma</i>
Livello propensione al rischio	<i>Medio-Alta</i>	10,51	****
Rappresentazione dei giocatori d'azzardo	Neutrale	10,44	****
Rendimento finale precedente a.s.	<i>Sufficiente</i>	10,31	****
Livello rischio di dipendenza da gaming	<i>Alto</i>	10,20	****
Indice livello di controllo familiare	<i>Alto</i>	9,39	****
Partecipazione attività ludico-ricreative	<i>Medio-Alta</i>	8,68	***
Numero spazi aggregativi frequentati (ultimi 12 mesi)	<i>6-7</i>	8,13	***
Livello rischio di dipendenza da gaming	<i>Medio-Alto</i>	8,04	***
Numero attività ludico-ricreative praticate (ultimi 12 mesi)	<i>9-13</i>	7,75	***
Indirizzo formativo	<i>Istituto Professionale</i>	7,73	***
Livello autostima	<i>Alto</i>	7,37	***
Competenza gestione relazioni	<i>Bassa</i>	7,00	***
Indirizzo formativo	<i>Istituto Tecnico</i>	6,48	***
Pratica Challenge nel tempo	<i>Possibilisti</i>	5,91	**
Livello disagio relazionale	<i>Basso</i>	5,65	**
Competenza gestione relazioni	<i>Medio-Basso</i>	5,01	**
Livello rischio di dipendenza da gaming	<i>Medio</i>	4,98	**
Partecipazione ad attività culturali	<i>Bassa</i>	4,93	**
Capacità di essere empatici	<i>Medio-Bassa</i>	4,75	**
Numero attività culturali nel tempo libero (ultimi 12 mesi)	<i>1-2</i>	4,72	**
Competenza gestione stress	<i>Alta</i>	4,58	**
Competenza <i>decision making</i>	<i>Medio-Bassa</i>	4,51	**
Competenza gestione stress	<i>Medio-Alta</i>	4,42	**
Classe frequentata	<i>5</i>	4,37	**
Consapevolezza dei vincoli normativi sul gioco d'azzardo	No	4,28	**
Capacità di essere empatici	<i>Bassa</i>	4,27	**
Competenza pensiero critico	<i>Bassa</i>	3,90	**
Competenza <i>decision making</i>	<i>Bassa</i>	3,84	*
Numero attività ludico-ricreative praticate (ultimi 12 mesi)	<i>7-8</i>	3,51	*
Propensione a noia e apatia	<i>Alta</i>	3,45	*
Livello autostima	<i>Medio-Alta</i>	3,41	*
Rendimento finale precedente a.s.	<i>Mediocre</i>	3,40	*
Provincia scuola	<i>Roma</i>	3,08	*
Dotazione complessiva <i>life skills</i>	<i>Medio-Bassa</i>	3,04	*
Indice status sociale familiare	<i>Alto</i>	2,93	*
Competenza pensiero critico	<i>Medio-Bassa</i>	2,71	*
Livello disagio familiare	<i>Alto</i>	2,58	*
Livello autoritarismo familiare	<i>Alto</i>	2,37	*

* Le variabili-modalità attive riportate rappresentano l'esito di una selezione effettuata in base a un principio di rilevanza statistica

Tav. 6 – Composizione dei gruppi: modalità significativamente associate in ordine decrescente rispetto al T-Value* – Variabili-Modalità attive: “normale/grassetto”; Variabili-Modalità illustrative: “normale/corsivo” – **Cluster 3: Non giocatori protetti** (53,2%)

<i>Variabile/indice</i>	<i>Modalità</i>	<i>T-Value</i>	<i>Istogramma</i>
Intensità esperienze di gambling	Non giocatore	93,16	*****
Pratica del gioco in cui si vincono e si perdono soldi (ultimo anno)	Non giocatore	93,16	*****
Modalità di gioco (da solo o con altri)	Non giocatore	93,16	*****
Bilancio sul gioco (gambling)	Non giocatore	93,16	*****
Rischio associato al gambling in 4 classi (indice 2)	Non giocatore	93,16	*****
Tempo destinato al Gambling in una giornata tipo	Non giocatore	93,16	*****
Rischio associato al gambling in 3 classi (indice 1)	Non giocatore	93,16	*****
Modalità di gioco (gambling – on/offline))	Non giocatore	93,16	*****
Budget mensile destinato al gioco (gambling)	Non giocatore	93,16	*****
Eterogeneità esperienza di gambling	Non giocatore	90,35	*****
Pratica del gioco in cui si vincono e si perdono soldi (nella vita)	Non giocatore	66,59	*****
Pratica <i>Binge drinking</i> nel tempo	<i>Esenti</i>	17,61	*****
Presenza di altre persone di riferimento, tra adulti e coetanei coinvolti nella pratica ludica	No	17,46	*****
Livello propensione al rischio	<i>Basso</i>	16,75	*****
Partecipazione attività ludico-ricreative	<i>Bassa</i>	16,56	*****
Genere	<i>Femminile</i>	14,33	*****
Numero attività ludico-ricreative praticate (ultimi 12 mesi)	<i>4-6</i>	13,46	*****
Pratica Challenge nel tempo	<i>Esenti</i>	11,47	****
Numero spazi aggregativi frequentati (ultimi 12 mesi)	<i>4-5</i>	10,32	****
Rappresentazione dei giocatori d’azzardo	Molto negativa	10,04	****
Classe frequentata	<i>I</i>	8,63	***
Numero spazi aggregativi frequentati (ultimi 12 mesi)	<i>0-3</i>	8,40	***
Numero attività ludico-ricreative praticate (ultimi 12 mesi)	<i>0-3</i>	7,30	***
Competenza gestione relazioni	<i>Alta</i>	7,26	***
Indirizzo formativo	<i>Liceo</i>	7,00	***
Rendimento finale precedente a.s.	<i>Ottimo</i>	6,91	***
Livello disagio relazionale	<i>Alto</i>	6,68	***
Livello di controllo familiare	<i>Basso</i>	6,57	***
Competenza <i>decision making</i>	<i>Alta</i>	5,92	**
Livello autostima	<i>Bassa</i>	5,61	**
Livello autostima	<i>Medio-Bassa</i>	5,56	**
Competenza gestione stress	<i>Bassa</i>	5,22	**
Rappresentazione dei giocatori d’azzardo	Negativa	5,12	**
Partecipazione attività ludico-ricreative	<i>Medio-Bassa</i>	5,00	**
Competenza pensiero critico	<i>Alta</i>	4,86	**
Capacità di essere empatici	<i>Alta</i>	4,12	**

(Tav. 6 – Segue)

<i>Variabile/indice</i>	<i>Modalità</i>	<i>T-Value</i>	<i>Istogramma</i>
Dotazione complessiva <i>life skills</i>	<i>Alta</i>	3,86	*
Indice status culturale familiare	<i>Alto</i>	3,77	*
Livello di controllo familiare	<i>Medio-Basso</i>	3,32	*
Competenza gestione relazioni	<i>Alta</i>	3,29	*
Propensione a noia e apatia	<i>Bassa</i>	3,23	*
Consapevolezza dei vincoli normativi sul gioco d'azzardo	Si	2,92	*
Livello rischio di dipendenza da gaming	<i>Basso</i>	2,65	*
Livello disagio familiare	<i>Basso</i>	2,65	*
Numero attività culturali nel tempo libero (ultimi 12 mesi)	4	2,59	*

* Le variabili-modalità attive riportate rappresentano l'esito di una selezione effettuata in base a un principio di rilevanza statistica