

CONSUMI D'AZZARDO 2017



*Rapporto di Ricerca sulla diffusione del gioco d'azzardo
fra gli italiani attraverso gli studi IPSAD® ed ESPAD® Italia*

A cura di: Sonia Cerrai, Giuliano Resce e Sabrina Molinaro

ISBN 978 88 8080 301 0

© Cnr Edizioni,
P.le Aldo Moro 7, Roma

ISBN 978 88 8080 301 0

Tutte le informazioni relative agli studi IPSAD® ed ESPAD®Italia sono consultabili sul sito di IFC-CNR (<http://www.epid.ifc.cnr.it>).

INDICE DEGLI AUTORI:

Luca Bastiani
Elisa Benedetti
Natale Canale
Paola Chiellini
Sonia Cerrai
Emanuela Colasante
Rodolfo Cotichini
Arianna Cutilli
Michele De Nes
Francesca Denoth
Loredana Fortunato
Lucia Fortunato
Michela Franchini
Claudia Luppi
Antonella Pardini
Stefanella Pardini
Stefania Pieroni
Roberta Potente
Giuliano Resce
Stefano Salvadori
Chiara Sbrana
Marco Scalese Urcioli
Rita Taccini
Sabrina Molinaro

INDICE

INTRODUZIONE	11
--------------	----

Capitolo 1 - Principali risultati IPSAD® 2017-2018	13
--	----

1. IL GIOCO D'AZZARDO NELLA POPOLAZIONE GENERALE	15
--	----

1.1. Tipologie e contesti di gioco	17
1.2. Pattern di gioco e percezione delle possibilità offerte dal gioco	20
1.3. Il gioco d'azzardo problematico	22
1.4. Conoscenza della normativa vigente e gioco illegale	28

Capitolo 2 - Principali risultati ESPAD® Italia 2017	31
--	----

2. IL GIOCO D'AZZARDO TRA GLI STUDENTI DI 15-19 ANNI	33
--	----

2.1. Tipologie e contesti di gioco tra gli studenti di 15-19 anni	36
2.2. Pattern di gioco tra gli studenti di 15-19 anni	38
2.3. Il gioco d'azzardo problematico tra gli studenti di 15-19 anni	40
2.4. Interventi di prevenzione a scuola e percezione del rischio	46

NOTE METODOLOGICHE	51
--------------------	----

RIFERIMENTI	55
-------------	----

RISULTATI	57
-----------	----

INDICE DELLE TABELLE

IPSAD®2017-2018

PREVALENZE DI GIOCO NELLA VITA E NEGLI ULTIMI 12 MESI (2007-2018)

Tabella 1.1.....	59
Trend gioco d'azzardo almeno una volta nella vita (2007-2018) e negli ultimi 12 mesi (2013-2018) per classi di età e per genere. Popolazione generale. Prevalenza (%)	

DETTAGLIO SUI GIOCATORI NEGLI ULTIMI 12 MESI (2017-2018)

TIPOLOGIE E CONTESTI DOVE SI PRATICA IL GIOCO D'AZZARDO

Tabella 1.2.....	60
Tipologie e contesti di giochi d'azzardo per fasce d'età e per genere. Giocatori ultimi 12 mesi. 2017-2018. Percentuali	
TREND TIPOLOGIE E CONTESTI DEL GIOCO D'AZZARDO 2010-2018	

Tabella 1.3.....	61
Trend tipologie e contesti di giochi d'azzardo per genere. Giocatori ultimi 12 mesi. 2010-2018. Percentuali	
PATTERN DI GIOCO	

Tabella 1.4.....	62
Pattern di gioco associati alle diverse fasce d'età. Giocatori ultimi 12 mesi. 2017-2018. Distribuzione percentuale	

Tabella 1.5.....	62
Spesa in gioco d'azzardo negli ultimi 30 gg. (almeno 1 centesimo) per fasce d'età. Giocatori ultimi 30 giorni. 2017-2018. Distribuzione percentuale	

SITUAZIONE COMPLESSIVA DI GIOCO RIFERITA (ULTIMO ANNO)

Tabella 1.6.....	63
Situazione complessiva di gioco riferita per fasce d'età. Giocatori ultimi 12 mesi. 2017-2018. Distribuzione percentuale	

Tabella 1.7.....	63
Di quanto "in rosso" per fasce d'età. Giocatori ultimi 12 mesi che riferiscono situazione complessiva "in rosso". 2017-2018. Distribuzione percentuale	

Tabella 1.8.....	63
Di quanto "in attivo" per fasce d'età. Giocatori ultimi 12 mesi che riferiscono situazione complessiva "in attivo". 2017-2018. Distribuzione percentuale	

DETTAGLIO SUI GIOCATORI ALMENO UNA VOLTA NELLA VITA (2017-2018)

CONOSCENZA DELLA NORMATIVA VIGENTE E GIOCO ILLEGALE

Tabella 1.9.....	64
Conoscenza della normativa vigente per fasce d'età. Giocatori almeno una volta nella vita. 2017-2018. Percentuali	

Tabella 1.10.....	64
Tipologie di regole applicate nel proprio Comune per fasce d'età. Giocatori almeno una volta nella vita a conoscenza dell'applicazione di limitazioni locali. 2017-2018. Percentuali	

Tabella 1.11.....	65
Gioco d'azzardo illegale per fasce d'età. Giocatori almeno una volta nella vita. 2017-2018. Distribuzioni percentuali	

Tabella 1.12.....	65
"Quali giochi illegali o non autorizzati hai praticato?" per fasce d'età. Giocatori che hanno praticato giochi illegali nella vita. 2017-2018. Percentuali	

OPINIONI SULLA POSSIBILITÀ DI ARRICCHIRSI GIOCANDO D'AZZARDO

Tabella 1.13.....	65
Opinioni sulla possibilità di arricchirsi giocando d'azzardo per fasce d'età. Giocatori almeno una volta nella vita. 2017-2018. Percentuali	

PREVALENZA DI GIOCO ONLINE

TREND GIOCO ONLINE 2013-2018

Tabella 1.14.....	66
Trend gioco d'azzardo online negli ultimi 12 mesi per fasce d'età. Popolazione generale. 2013-2018. Prevalenza (%)	

DETTAGLIO GIOCO ONLINE SUI GIOCATORI NEGLI ULTIMI 12 MESI (2017-2018)

Tabella 1.15.....	66
Tipologie e modalità di gioco d'azzardo online per fasce d'età. Giocatori online ultimi 12 mesi. 2017-2018. Percentuali	
Tabella 1.16.....	66
Tipologie di giochi d'azzardo praticati online per profilo di gioco. Giocatori online ultimi 12 mesi. 2017-2018. Percentuali	
TREND GIOCO PROBLEMATICO TRA I GIOCATORI ULTIMI 12 MESI (2007-2018)	
Tabella 1.17.....	67
Trend profili di gioco per fasce d'età e per genere. Giocatori ultimi 12 mesi. 2007-2018. Percentuali	
DETTAGLIO GIOCO PROBLEMATICO SUI GIOCATORI ULTIMI 12 MESI (2017-2018)	
TIPOLOGIE E CONTESTI DI GIOCO PER PROFILO DI GIOCO	
Tabella 1.18.....	68
Tipologie e contesti di giochi d'azzardo per profilo di gioco. Giocatori ultimi 12 mesi. 2017-2018. Percentuali e Odds Ratio (OR)	
PATTERN DI GIOCO PER PROFILO DI GIOCO	
Tabella 1.19.....	69
Pattern di gioco d'azzardo associati ai diversi profilo di gioco. Giocatori ultimi 12 mesi. 2017-2018. Percentuali	
OPINIONI SULLA POSSIBILITA' DI ARRICCHIRSI GIOCANDO D'AZZARDO PER PROFILO DI GIOCO	
Tabella 1.20.....	70
Opinioni sulla possibilità di arricchirsi giocando d'azzardo per profilo di gioco. Giocatori ultimi 12 mesi. 2017-2018. Percentuali	
CARATTERISTICHE SOCIO-ECONOMICHE PER PROFILO DI GIOCO	
Tabella 1.21.....	71
Caratteristiche socio-economiche per profilo di gioco. Giocatori ultimi 12 mesi. 2017-2018. Percentuali	
TREND IMPULSO A GIOCARE E A NASCONDERE L'ENTITA' DEL GIOCO (2007-2018)	
Tabella 1.22.....	72
Trend impulso a giocare e a nascondere l'entità del gioco d'azzardo. Giocatori almeno una volta nella vita. 2017-2018. Percentuali	

ESPAD® Italia 2017

PREVALENZE DI GIOCO NELLA VITA E NEGLI ULTIMI 12 MESI

Tabella 2.1.....	75
Gioco d'azzardo almeno una volta nella vita e negli ultimi 12 mesi per età e per genere. Tutti gli studenti. 2017. Prevalenza (%)	
Tabella 2.2.....	75
Gioco d'azzardo almeno una volta nella vita e negli ultimi 12 mesi per fasce di età (minorenni/maggiorenni) e per genere. Tutti gli studenti. 2017. Prevalenza (%)	
TREND PREVALENZE DI GIOCO 2008-2017	
Tabella 2.3.....	75
Trend gioco d'azzardo almeno una volta nella vita e negli ultimi 12 mesi. Tutti gli studenti. 2008-2017. Prevalenza (%)	
DETTAGLIO SUGLI STUDENTI 15-19ENNI CHE HANNO GIOCATO NEGLI ULTIMI 12 MESI	
TIPOLOGIE E CONTESTI DI GIOCO D'AZZARDO PER GENERE	
Tabella 2.4.....	76
Tipologie e contesti di giochi d'azzardo per genere. Studenti giocatori negli ultimi 12 mesi. 2017. Percentuali	
TIPOLOGIE E CONTESTI DI GIOCO D'AZZARDO PER FASCE DI ETÀ	
Tabella 2.5.....	77
Tipologie e contesti di giochi d'azzardo per fasce di età. Studenti giocatori negli ultimi 12 mesi. 2017. Percentuali	
TREND TIPOLOGIE E CONTESTI DEL GIOCO D'AZZARDO (2009-2017)	
Tabella 2.6.....	78
Trend tipologie e contesti di gioco d'azzardo. Studenti giocatori negli ultimi 12 mesi. Percentuali (2009-2017)	
PATTERN DI GIOCO	
Tabella 2.7.....	79
Pattern di gioco d'azzardo per genere. Studenti giocatori negli ultimi 12 mesi. 2017. Distribuzione percentuale	

SITUAZIONE COMPLESSIVA DI GIOCO RIFERITA (ULTIMO ANNO) PER GENERE	
Tabella 2.8	80
Situazione complessiva di gioco riferita (ultimo anno) per genere. Studenti giocatori negli ultimi 12 mesi. 2017. Distribuzione percentuale	
Tabella 2.9	80
Di quanto "in rosso" per genere. Studenti giocatori che riferiscono situazione complessiva "in rosso" negli ultimi 12 mesi. 2017. Distribuzione percentuale	
Tabella 2.10	80
Di quanto "in attivo" per genere. Studenti giocatori che riferiscono situazione complessiva "in attivo" negli ultimi 12 mesi. 2017. Distribuzione percentuale	
SITUAZIONE COMPLESSIVA DI GIOCO RIFERITA (ULTIMO ANNO) PER FASCE DI ETÀ	
Tabella 2.11	81
Situazione complessiva di gioco riferita (ultimo anno) per minorenni/maggiorenni. Studenti giocatori negli ultimi 12 mesi. 2017. Distribuzione percentuale	
Tabella 2.12	81
Di quanto "in rosso" per minorenni/maggiorenni. Studenti giocatori che riferiscono situazione complessiva "in rosso" negli ultimi 12 mesi. 2017. Distribuzione percentuale	
Tabella 2.13	81
Di quanto "in attivo" per minorenni/maggiorenni. Studenti giocatori che riferiscono situazione complessiva "in attivo" negli ultimi 12 mesi. 2017. Distribuzione percentuale	
PERCEZIONE DEL RISCHIO E OPINIONI – TUTTI GLI STUDENTI	
Tabella 2.14	82
Percezione del rischio di danneggiarsi economicamente praticando giochi d'azzardo per genere. Tutti gli studenti. 2017. Distribuzione percentuale	
Tabella 2.15	83
Opinioni sulla possibilità di arricchirsi giocando d'azzardo per genere. Tutti gli studenti. 2017. Percentuali	
CONOSCENZA DELLE NORMATIVE E DIVIETO AI MINORI – TUTTI GLI STUDENTI	
Tabella 2.16	84
Conoscenza della normativa relativa al divieto di gioco ai minori per genere. Tutti gli studenti. 2017. Percentuali	
Tabella 2.17	84
Tipologie e contesti di giochi per cui si è ricevuto impedimento a giocare da minorenni per genere. Studenti a cui è stato impedito di giocare da minorenni. Percentuali	
Tabella 2.18	85
Distanza a piedi da casa al luogo di gioco più vicino per genere. Tutti gli studenti. 2017. Distribuzione percentuale	
Tabella 2.19	85
"Sei a conoscenza se il Comune in cui abiti abbia approvato regole per limitare il gioco d'azzardo?" per genere. Tutti gli studenti. 2017. Distribuzione percentuale	
Tabella 2.20	85
Tipologie di regole applicate nel proprio Comune per genere. Studenti a conoscenza dell'applicazione di limitazioni locali. 2017. Percentuali	
TREND GIOCO D'AZZARDO ONLINE	
Tabella 2.21	86
Trend gioco d'azzardo online negli ultimi 12 mesi per genere e fasce di età. 2013-2017. Tutti gli studenti. Prevalenza (%)	
DETTAGLIO SUGLI STUDENTI CHE HANNO GIOCATO ONLINE NEGLI ULTIMI 12 MESI	
TIPOLOGIE E MODALITÀ DI GIOCO ONLINE	
Tabella 2.22	87
Tipologie e modalità di giochi praticati online per genere e per fasce di età. Studenti giocatori online negli ultimi 12 mesi. 2017. Percentuali	
TREND GIOCO PROBLEMATICO (2008-2017)	
Tabella 2.23	88
Trend profili di gioco definiti in base al test di screening SOGS-RA. Studenti giocatori negli ultimi 12 mesi. Percentuali (2008-2017)	
Tabella 2.24	88
Profili di gioco per genere. Studenti giocatori negli ultimi 12 mesi. 2017. Distribuzione percentuale	
DETTAGLIO SUGLI STUDENTI 15-19ENNI CHE HANNO GIOCATO ONLINE NEGLI ULTIMI 12 MESI	
TIPOLOGIE E CONTESTI DI GIOCO PER PROFILO DI RISCHIO	

Tabella 2.25	89
Tipologie e contesti di gioco d'azzardo per profili di gioco* e Odds Ratio – OR ^f . Studenti giocatori negli ultimi 12 mesi. 2017. Percentuali	
PATTERN DI GIOCO PER PROFILO DI RISCHIO	
Tabella 2.26	90
Pattern di gioco d'azzardo per profili di gioco. Studenti giocatori negli ultimi 12 mesi. 2017. Distribuzione percentuale	
CONOSCENZA DELLE NORMATIVE PER PROFILO DI RISCHIO	
Tabella 2.27	91
Distanza a piedi (casa o scuola) dal luogo di gioco più vicino per profili di gioco. Studenti giocatori negli ultimi 12 mesi. 2017. Distribuzione percentuale	
PERCEZIONE DEL RISCHIO PER PROFILO DI RISCHIO	
Tabella 2.28	92
Percezione del rischio di danneggiarsi economicamente praticando giochi d'azzardo per profili di gioco*. Studenti giocatori negli ultimi 12 mesi. 2017. Distribuzione percentuale	
DETTAGLIO REGIONALE	
Tabella 2.29	94
Trend gioco d'azzardo almeno una volta negli ultimi 12 mesi – dettaglio regionale. Tutti gli studenti. 2017. Prevalenza (%) (2008-2017)	
Tabella 2.30	95
Trend profilo di gioco “problematico” in base al test SOGS-RA. Studenti giocatori negli ultimi 12 mesi – dettaglio regionale. Percentuali (2008-2017)	
Tabella 2.31	96
Trend profilo di gioco d'azzardo “a rischio” in base al test SOGS-RA. Studenti giocatori negli ultimi 12 mesi – dettaglio regionale. Percentuali (2008-2017)	

Consumi d'azzardo 2017

Rapporto di Ricerca sulla diffusione del gioco d'azzardo fra gli italiani attraverso gli studi IPSAD® ed ESPAD®Italia

INTRODUZIONE

Siamo lieti di presentare questo Rapporto di ricerca che fornisce i dati più recenti sulla situazione del gioco d'azzardo in Italia, ottenuti attraverso due studi a carattere nazionale che la Sezione di Epidemiologia e Ricerca sui Servizi Sanitari dell'Istituto di Fisiologia Clinica del CNR conduce da dieci anni. Entrambe le ricerche, lo studio IPSAD® e lo studio ESPAD®Italia, godono di un riconoscimento scientifico internazionale e utilizzano esclusivamente strumenti e metodologie standardizzate e validate.

L'obiettivo è quello di fornire una panoramica e una sintesi della situazione sul gioco d'azzardo in Italia, a uso di chiunque sia interessato alle dimensioni epidemiologiche del fenomeno sul territorio nazionale; i dati forniscono una visione parziale del fenomeno che potrebbe e dovrebbe essere integrata e ampliata attraverso altre fonti di informazione.

Nel leggere i dati qui riportati, il lettore deve tenere presente che monitorare i modelli e le tendenze di fenomeni nascosti e stigmatizzati, come può essere il gioco d'azzardo, soprattutto quando assume sfumature di problematicità, è un compito impegnativo, sia dal punto di vista pratico sia metodologico. Nonostante entrambi gli studi godano di un rigore scientifico riconosciuto a livello internazionale, occorre quindi prestare cautela nell'interpretazione dei dati e tener presenti i limiti di questo tipo di studi. A tal fine, il Rapporto contiene una sezione dedicata alla metodologia che illustra nel dettaglio le caratteristiche delle diverse fasi del progetto.

La nostra ambizione è che il Rapporto, quale panoramica e analisi di alto livello delle tendenze e degli sviluppi riguardanti le varie dimensioni del gioco d'azzardo in Italia, possa essere un utile strumento tanto per il lettore meno esperto, quanto per i responsabili delle politiche e per i pianificatori e operatori della prevenzione che desiderano fondare le proprie strategie di intervento e valutazioni sulle più recenti informazioni disponibili.

1

Capitolo 1

Principali risultati IPSAD®2017-2018



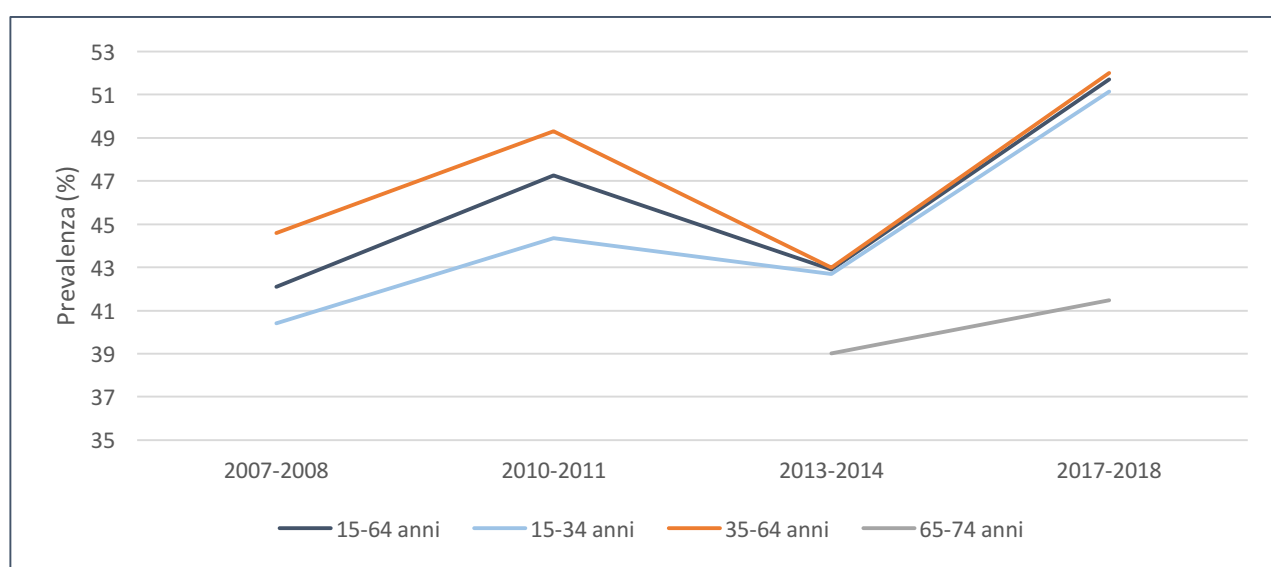
In evidenza: lo studio IPSAD® rileva che nel corso del 2017 quasi 17 milioni di italiani hanno giocato d'azzardo almeno una volta. Il dato risulta in costante crescita dal 2007. In modo analogo si è osservata anche una crescita dei giocatori con un profilo problematico, che hanno avuto un incremento sistematico e costante negli ultimi 10 anni. Il gioco più diffuso resta il Gratta&Vinci. Un significativo divario fra persone con diverso profilo di rischio si osserva nell'abitudine a giocare a Videopoker/new slot machine. I luoghi dove si gioca più frequentemente sono gli esercizi come Bar/Tabacchi. La maggioranza dei giocatori spende mediamente meno di 10€ al mese. Il 35,4% dei giocatori intervistati ritiene che sia possibile diventare ricco giocando se si hanno buone abilità, questa convinzione è ancora più diffusa fra i giocatori con profilo problematico. Sembrano più a rischio di sviluppare problematicità al gioco coloro che sono in cerca di prima occupazione e gli studenti.

1. IL GIOCO D'AZZARDO NELLA POPOLAZIONE GENERALE

Dalla rilevazione IPSAD®2017-2018 emerge che il 42,8% della popolazione italiana tra i 15 e i 64 anni, corrispondente a circa 17 milioni di persone, ha giocato d'azzardo almeno una volta negli ultimi dodici mesi, in aumento di quasi 15 punti percentuali rispetto alla precedente rilevazione IPSAD®2013-2014¹. La

prevalenza raggiunge il 45% nel campione dei giovani adulti tra i 15 e i 34 anni (circa 6 milioni di individui), mentre è rilevata al 32,8% (poco più di 2 milioni di persone) nella popolazione di età compresa tra i 65 e i 74 anni.

Figura 1.1 – Stime di prevalenza del gioco d'azzardo nel corso della vita per classi di età



Fonte: IPSAD®

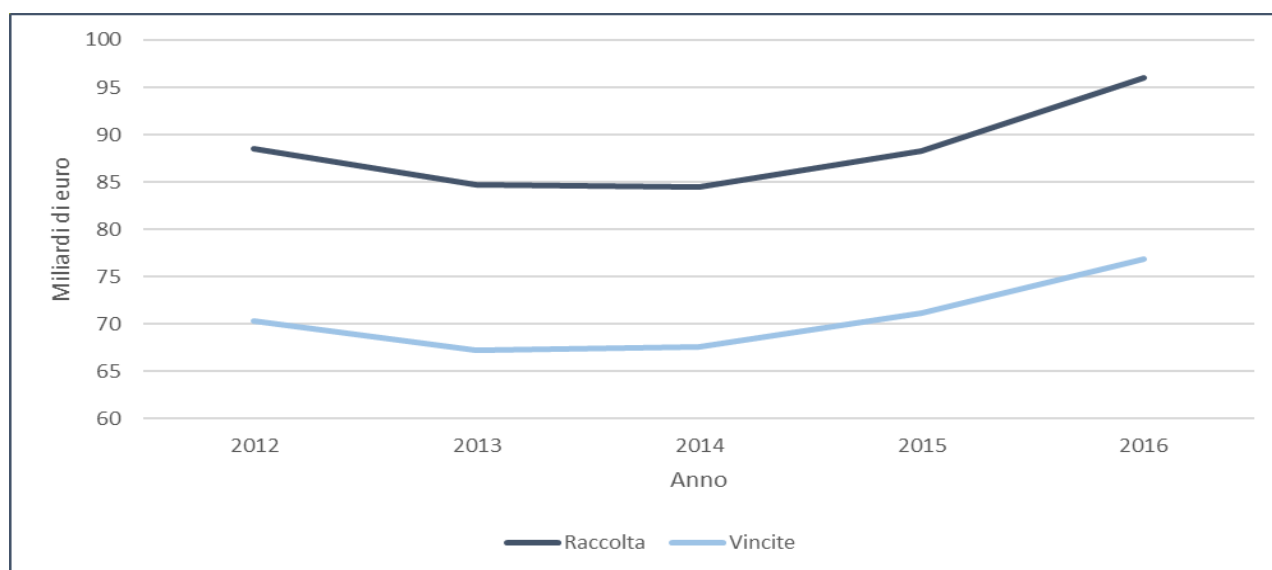
Il dato di prevalenza relativo a coloro che hanno giocato d'azzardo nel corso della vita si attesta al 51,7% nella popolazione generale (15-64 anni), al 51,1% tra i giovani adulti italiani (15-34 anni) e al 41,5% nei 65-74enni. Come mostra la Figura 1.1, il trend delle prevalenze riferite a tutte e tre le popolazioni risulta in crescita.

Tali risultati sono in linea con gli ultimi dati diffusi dall'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli – AAMS (Figura 1.2), che dal 2014 fanno registrare un continuo aumento dei volumi di gioco, per una raccolta che in Italia ha superato i 95 miliardi di euro nel 2016 (Fonte: AAMS, 2014; 2017).

¹Tutte le stime sono calcolate sulla base dei dati DEMOIstat – popolazione residente al 1 gennaio dell'anno di interesse. NOTA: nella rilevazione 2017-2018 la domanda relativa al gioco nell'ultimo anno segue la domanda "Hai mai giocato a giochi in cui si vincono/perdono soldi? (gratta e vinci, lotto, superenalotto, totocalcio, slot machine, videolottery,

scommesse, giochi con le carte, ...)” che nella rilevazione 2013-2014 non riportava i giochi tra parentesi a titolo esemplificativo.

Figura 1.2 – Volumi di gioco (2012-2016)



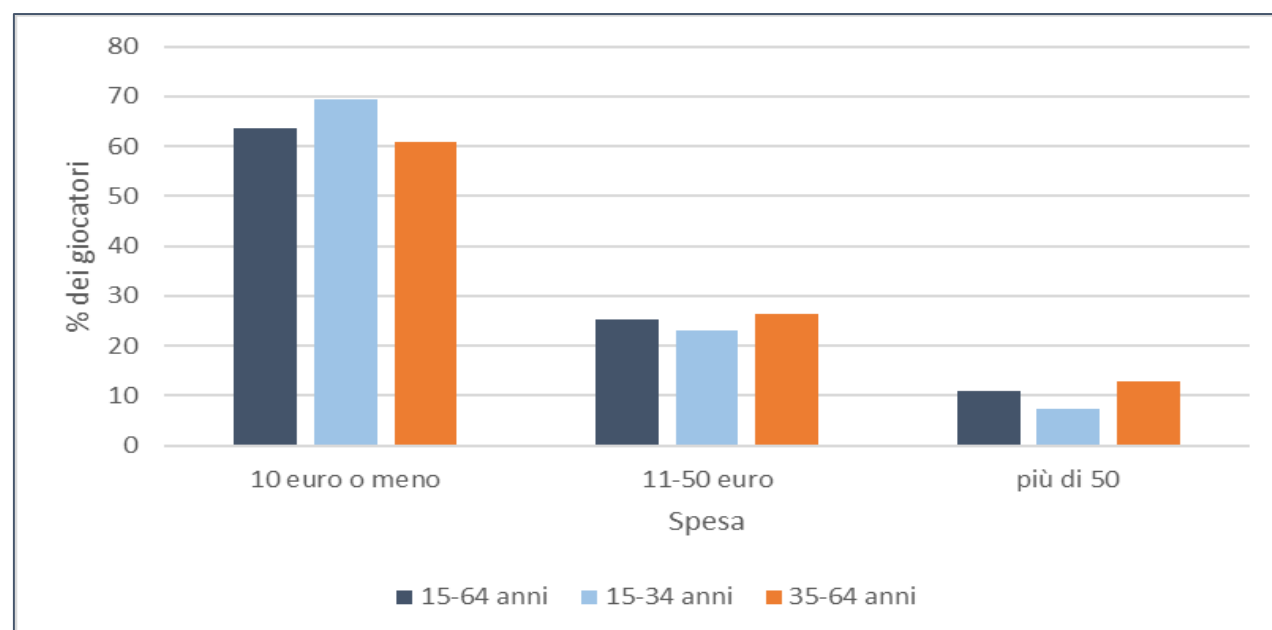
Fonte: elaborazione degli autori su dati Agenzia delle Dogane e dei Monopoli (AAMS, 2014; 2017)

Note: Raccolta = Insieme delle puntate registrate nell'anno solare su tutte le tipologie di gioco lecito; Vincite = Payout. La differenza tra Raccolta e Vincite (19,5 miliardi nel 2016), che equivale alle perdite dei giocatori, viene suddivisa in gettito fiscale e ricavi delle imprese che operano nel settore.

Come riportato in Figura 1.3, il 63,7% dei 15-64enni che hanno speso soldi in giochi d'azzardo nel mese precedente all'intervista non ha superato i 10 euro. Tale percentuale arriva al 69,4% se si considerano solo i giovani adulti (15-34 anni) e scende al 61% tra i 35-64enni. La percentuale di coloro che hanno speso tra 11 e 50 euro nei trenta

giorni precedenti all'intervista è del 26,3% nella classe di età 35-64 e del 23,1% tra i giovani adulti (15-34 anni). Tra coloro che hanno giocato soldi, la percentuale di coloro che dichiarano di aver giocato più di 50 euro nel mese precedente all'intervista è del 12,7% nella popolazione adulta dei 35-64enni e del 7,5% tra i giovani adulti di 15-34 anni.

Figura 1.3 – Spesa sostenuta per giocare negli ultimi trenta giorni tra chi ha giocato d'azzardo per classi d'età (2017-2018)



Fonte: IPSAD®2017-2018

1.1. Tipologie e contesti di gioco

Gli uomini sembrano avere una maggiore attrazione per il gioco d'azzardo: nella fascia d'età 15-64 anni il 51,1% degli uomini ha giocato nell'ultimo anno somme di denaro, contro il 34,4% delle donne.

Focalizzando l'attenzione sui giovani adulti queste prevalenze tendono ad aumentare: tra i 15-34enni la prevalenza di giocatori è del 53,6% tra gli uomini e del 36,0% tra le donne. Questa differenza tra generi si assottiglia nella fascia d'età 65-74 anni, dove si rileva una prevalenza percentuale di gioco nell'ultimo anno pari al 39,1% per il genere maschile e al 27,1% per quello femminile.

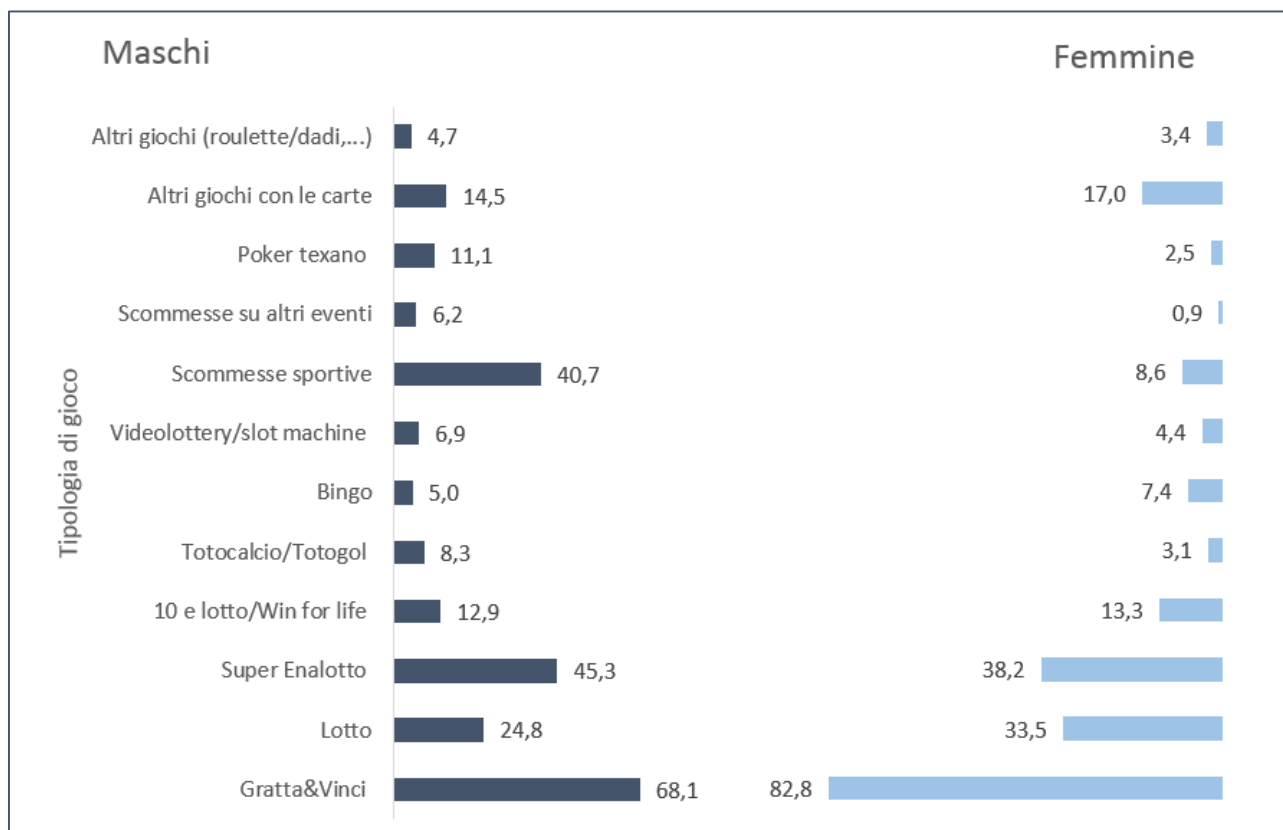
Il gioco maggiormente praticato nel 2017 è il Gratta&Vinci, che ha attratto il 74% di coloro che hanno giocato d'azzardo nel corso

dell'anno. Seguono il Super Enalotto (42,5%), il Lotto (28,3%) e le scommesse sportive (28%).

Percentuali più basse si registrano per Altri giochi con le carte (15,5%), 10 e lotto/Win for life (13,1%), Poker texano (7,7%), Totocalcio/Totogol (6,2%), Bingo (6%), Videolottery/slot machine (5,9%), Altri giochi (roulette, dadi,...) (4,2%) e Scommesse su altri eventi (4,1%).

Diverse le preferenze di gioco rilevate tra i giovani adulti (15-34 anni), che pure prediligono il Gratta&Vinci (70,9%), ma a seguire scelgono scommesse sportive (43,1%), Super Enalotto (25,0%) e Altri giochi con le carte (23,3%).

Figura 1.4 – Percentuali dei giocatori di 15-64 anni che hanno giocato d'azzardo durante l'anno secondo le tipologie di gioco praticate (2017-2018)



Fonte:

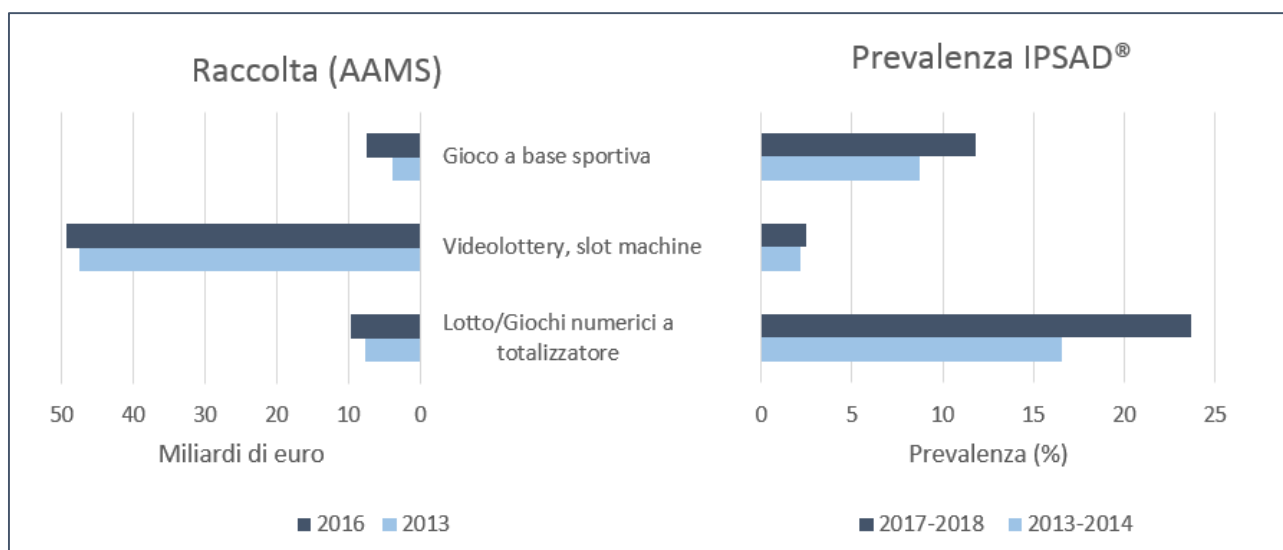
IPSAD®2017-2018

La Figura 1.4 mostra le percentuali dei giocatori, nella popolazione 15-64 anni, che hanno giocato d'azzardo durante l'anno secondo le tipologie di gioco praticate in base al genere.

Mentre le giocatrici mostrano una preferenza per Gratta&Vinci (82,8% contro il 68,1% dei

giocatori), Lotto (33,5% contro 24,8%) e Altri giochi con le carte (17% contro 14,5%), i giocatori sono più attratti da Scommesse sportive (40,7% contro 8,6% delle giocatrici), Poker texano (11,1% contro 2,5%) e Scommesse su altri eventi (6,2% contro 0,9%).

Figura 1.5 – Volumi di gioco (2013/2016) e prevalenze (2013-2014/2017-2018) per tipologia di gioco durante l'anno



Fonte: elaborazione degli autori su dati Agenzia delle Dogane e dei Monopoli (AAMS, 2014; 2017); IPSAD®

Note: Raccolta = totale delle somme giocate; la raccolta da 'Gioco a base sportiva' in AAMS è confrontata con la prevalenza di 'Totocalcio' / 'Totogol' / 'Scommesse sportive' in IPSAD®; la raccolta da 'Videolottery' in AAMS è la somma di 'Apparecchi' e 'VLT' ed è confrontata con 'Videolottery' / 'slot machine' in IPSAD®; la raccolta da Lotto/Giochi numerici a totalizzatore è la somma di 'Lotto' e 'Giochi numerici a totalizzatore' in AAMS ed è confrontata con la prevalenza di gioco 'Lotto' / 'Super Enalotto' / '10 e lotto' / 'Win for life' in IPSAD®

Confrontando la popolarità dei diversi giochi registrata da IPSAD®2017-2018 con i volumi di gioco riportati dall'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli (AAMS, 2017), emerge una sostanziale difformità che può essere riconducibile alle quantità di soldi spesi nelle diverse tipologie di giochi. In altre parole, mentre IPSAD® rileva il numero di individui che praticano le diverse tipologie di gioco (indipendentemente dall'ammontare di soldi spesi), le rilevazioni dell'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli (2017) riportano le puntate dei giocatori.

Il Gratta&Vinci (il gioco più diffuso in IPSAD®2017-2018), ad esempio, nella classificazione dell'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli è incluso nella macro-categoria

delle Lotterie che pesa per circa il 10% sul totale della raccolta da giochi d'azzardo nel 2016. Quote ben più consistenti sono invece raccolte da Apparecchi e VLT.

In Figura 1.5 si propone un confronto fra il trend delle prevalenze di gioco (stimate dallo studio IPSAD®) e il trend della raccolta dalle diverse tipologie di gioco (AAMS, 2014; 2017).

Per tutte le categorie di gioco confrontabili, entrambe le rilevazioni evidenziano una crescita negli anni. Infatti, sia i giochi a base sportiva, sia le Videolottery e slot machine, così come il Lotto e i giochi numerici a totalizzatore, mostrano un trend in crescita tanto nella raccolta AAMS quanto in IPSAD®.

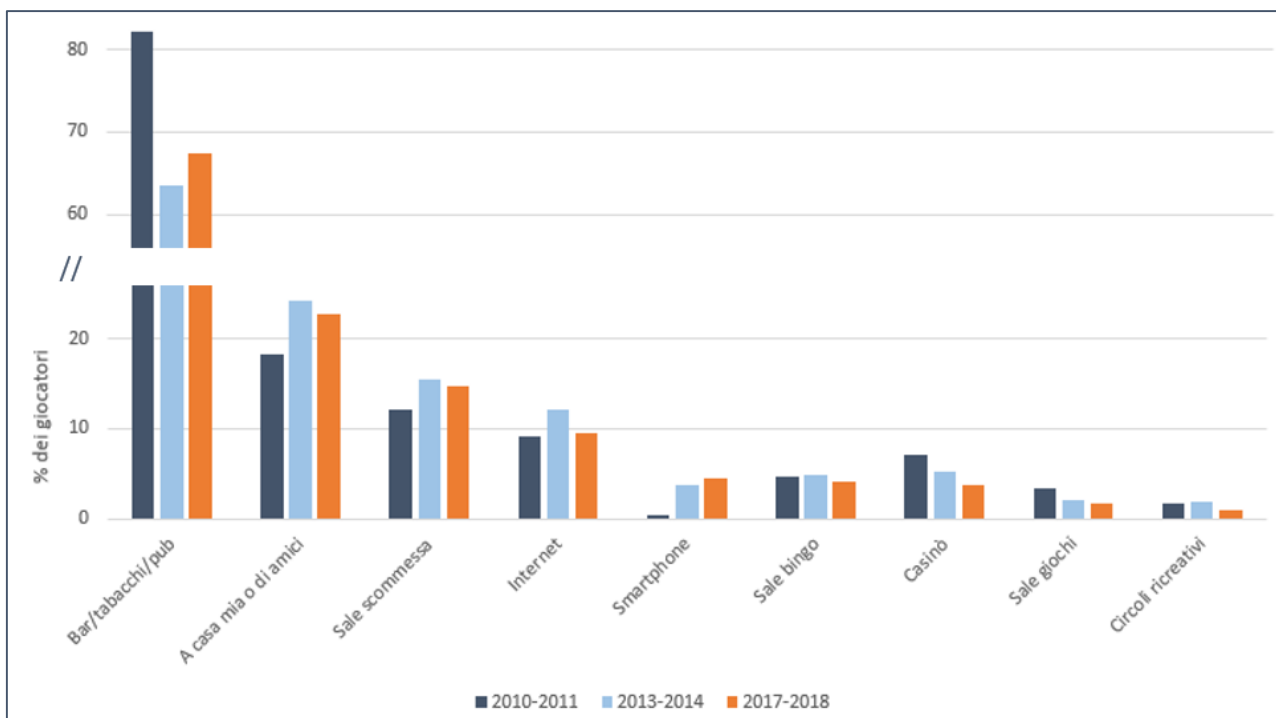
In generale, tra i giocatori 15-64enni, i Bar/tabacchi restano i luoghi preferiti per giocare (67,3%), seguiti dall'abitazione propria o di amici (22,7%) e dalle Sale scommesse (14,8%).

In Figura 1.6 si osserva inoltre, tra coloro (15-64 anni) che hanno giocato negli ultimi 12 mesi, una diminuzione del gioco su Internet. Il 9,5% dei giocatori ha giocato online nel 2017 (12,7% tra i 15-34enni), mentre, tra chi

gioca in modalità virtuale, aumenta la percentuale di chi gioca tramite Smartphone rispetto alle precedenti rilevazioni IPSAD®, passando da 16,4% nel biennio 2013-2014 fino a 50% nella rilevazione 2017-2018 per i giocatori tra i 15 e i 64 anni, e dal 20,3% al 58% tra i giovani adulti.

Resta alta, oltre il 71%, la percentuale di chi gioca online utilizzando il computer (cfr. Tabella 1.15).

Figura 1.6 – Distribuzione percentuale dei giocatori di 15-64 anni che hanno giocato d'azzardo durante l'anno secondo i luoghi e contesti frequentati (2010-2011/2017-2018)



Fonte: IPSAD®

Tra i giochi più frequentemente giocati online, al primo posto risultano le Scommesse sportive e su altri eventi (Totocalcio/Totogol/ Scommesse sportive e su altri eventi), sia nella popolazione di 15-64 anni (65,8%), sia tra i 15-34enni (71,5%).

Seguono Poker texano/Altri giochi con le carte (20,4% tra i 15-64enni e 24,8% tra i 15-34enni) e Lotto/Super Enalotto (16,4% e 11,5% rispettivamente).

1.2. Pattern di gioco e percezione delle possibilità offerte dal gioco

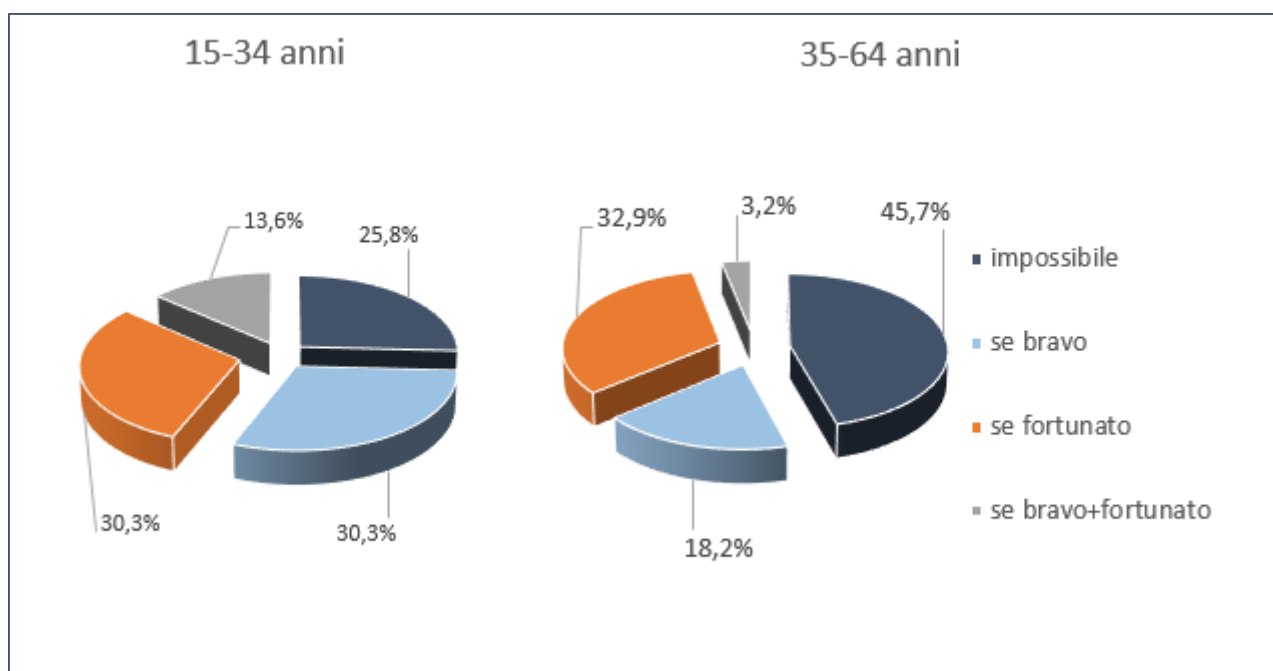
Tra i giocatori 15-64enni oltre il 90% ha giocato non più di 4 volte al mese nell'ultimo anno, mentre il 6,5% lo ha fatto per 2 a 3 volte a settimana e il 2,3% per oltre 4 volte a settimana. In una giornata di gioco, il 3,9% dei giocatori riferisce di trascorrere più di due ore giocando, percentuale che sale al 4,8% se si considerano solo i giovani adulti (15-34 anni).

Relativamente alla disponibilità di accesso al gioco di azzardo, oltre la metà (58%) di coloro che hanno giocato almeno una volta nella vita, riferisce di poter raggiungere in meno di cinque minuti a piedi da casa un luogo di gioco. Un ulteriore 23,5% riferisce di raggiungerlo in non più di 10 minuti.

Tra i 15-64enni che hanno giocato nel 2017, meno della metà (38,6%) ritiene che sia impossibile arricchirsi giocando d'azzardo, mentre il 22,5% crede di poter diventare ricco se bravo, il 31,9% se fortunato al gioco e il 7% se bravo e fortunato.

Come mostra la Figura 1.7 tali percentuali variano significativamente tra le diverse classi di età: il 25,8% dei più giovani (15-34enni) crede impossibile arricchirsi giocando, mentre il 30,3% crede che sia l'abilità del giocatore a determinare la vincita (contro il 45,7% e il 18,2% rispettivamente dei 35-64enni).

Figura 1.7 – Possibilità di diventare ricco giocando. Percentuali di risposte riferite tra i giocatori di 15-34 anni e 35-64 anni (2017-2018)



Fonte: IPSAD®2017-2018

Tra i diversi giochi d'azzardo nei quali più frequentemente chi gioca ritiene che l'abilità sia sufficiente per vincere, al primo posto si colloca Poker texano/altri giochi con le carte (61,7%) al secondo posto Totocalcio/Totogol/

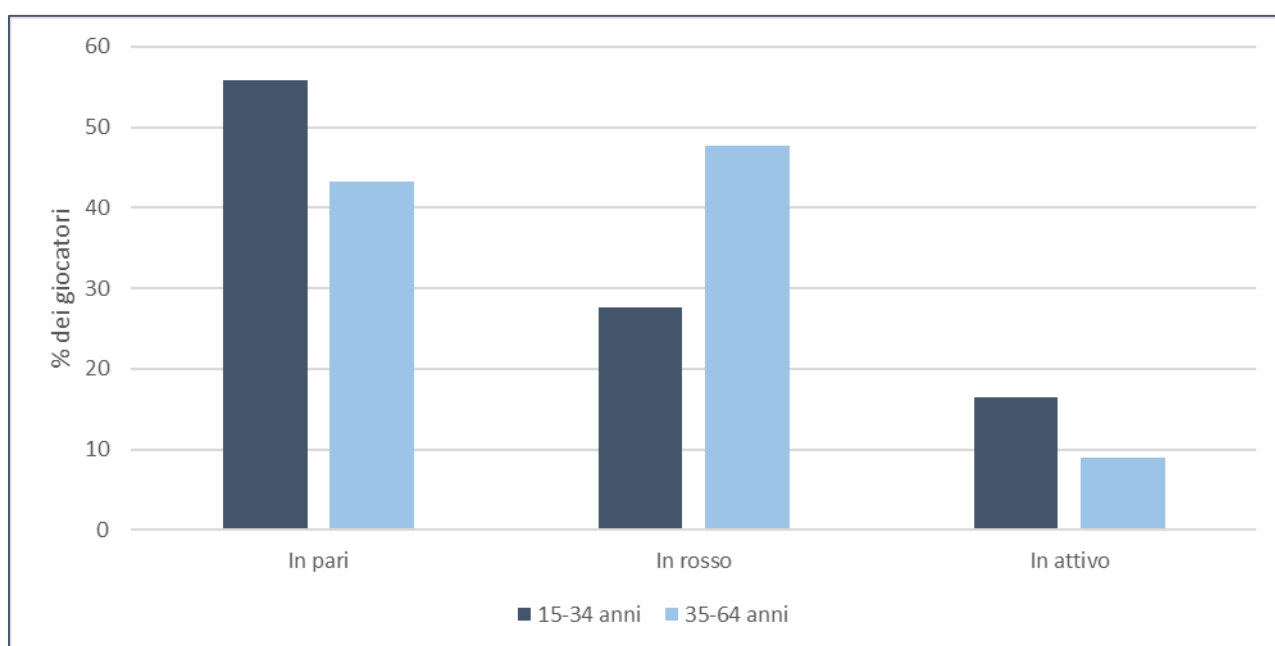
Scommesse sportive o su altri eventi (36%). Il 3,3% dei giocatori crede che l'abilità sia necessaria anche per vincere a Videolottery/slot machine.

Rispondendo alla domanda “Secondo te nell’ULTIMO ANNO con il gioco, complessivamente, sei rimasto in pari, sei andato ‘in rosso’ o sei ‘in attivo?’”, il 48% dei giocatori di 15-64 anni riferisce di essere in pari tra somme giocate e somme vinte, mentre l’11,9% riporta di essere “in attivo” e il 40,1% “in rosso”.

Nella popolazione dei 15-34enni è il 55,8% dei giocatori a riportare di essere in pari, mentre il 16,5% risulta “in attivo” e il 27,7% “in rosso”.

Tra i 35-64enni giocatori, invece, quasi la metà (47,8%) riferisce di essere “in rosso”, mentre per il 9% il gioco ha portato ad essere “in attivo” (Figura 1.8).

Figura 1.8 – Distribuzione percentuale dei giocatori che riferiscono di essere rimasti con il gioco “in pari”, “in rosso” o “in attivo” nell’ultimo anno, classi di età 15-34 anni e 35-64 anni (2017-2018)



Fonte: IPSAD®2017-2018

Tra coloro che riferiscono di essere “in rosso”, il 9,3% dei 15-64enni ha perso nell’anno oltre 200€, percentuale che scende al 5,1% tra i giocatori di 15-34 anni.

Tra coloro che riferiscono di essere “in attivo”, in entrambe le fasce d’età, poco più del 10% dei giocatori riporta di essere in attivo di oltre 500€.

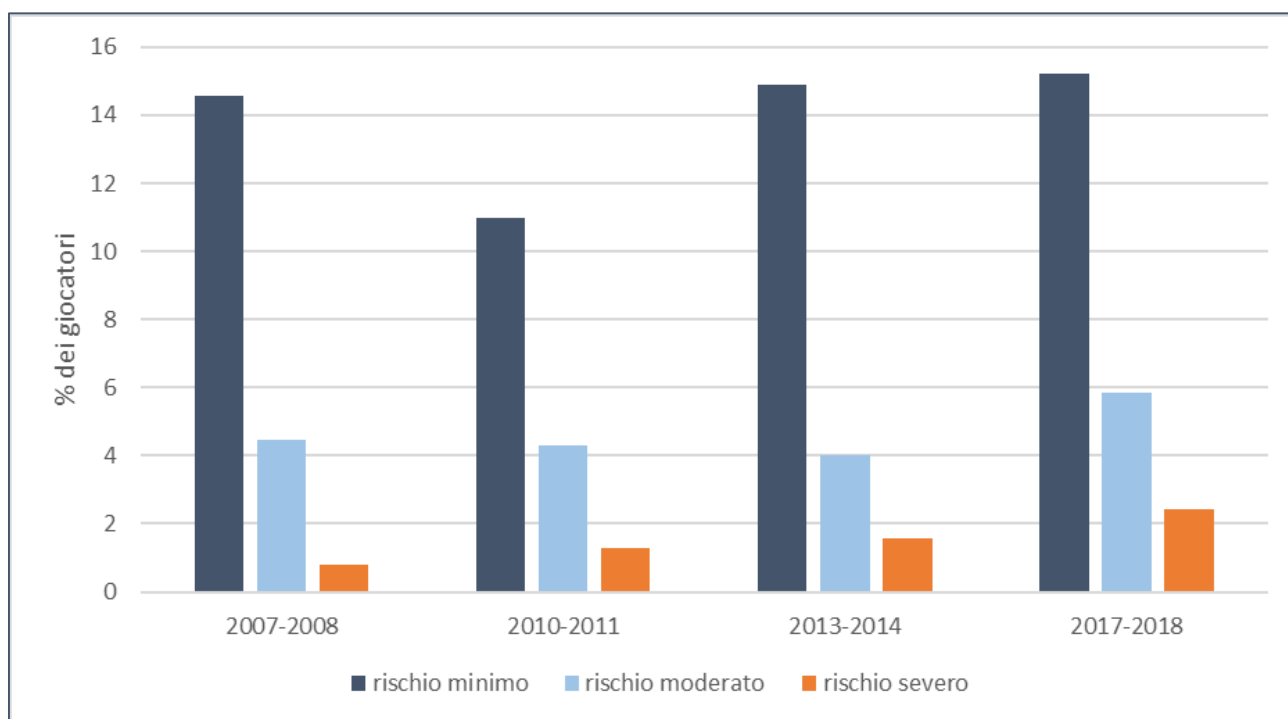
1.3. Il gioco d'azzardo problematico

Sulla base del CPGI (Canadian Problem Gambling Index), test di screening adattato e validato a livello nazionale (Ferris & Wynne, 2001^a; b; Colasante et al., 2013), l'ultima rilevazione dello studio IPSAD[®]2017-2018 evidenzia che il 15,2% dei giocatori ha un comportamento definibile "a rischio minimo", mentre il 5,9% risulta "a rischio moderato".

Lo studio indica inoltre che per il 2,4% dei giocatori il profilo di gioco risulta essere "a rischio severo" di gioco problematico (maggiori dettagli sul CPGI nel Box 1.1).

Come mostrato in Figura 1.9, la quota di giocatori con profilo di gioco a rischio severo rilevata negli anni risulta in costante aumento (Bastiani et al., 2013; Bastiani et al., 2015).

Figura 1.9 – Distribuzione percentuale dei profili di gioco tra i giocatori di 15-64 anni (2007-2008 / 2017-2018)



Fonte: IPSAD[®]

Nota: Il complemento a 100 della somma 'rischio minimo', 'rischio moderato' e 'rischio severo' (corrispondente a 76,5% dei 15-64enni nella rilevazione 2017-2018) è la percentuale di giocatori a 'nessun rischio'

Box 1.1 – Canadian Problem Gambling Index- CPGI Short form*

Il CPGI (*Canadian Problem Gambling Index*) è un questionario strutturato che approfondisce temi centrali per i giocatori, al fine di distinguere comportamenti di gioco 'sociale' e 'patologico'; è uno strumento di facile e rapida compilazione e può essere utilizzato sia per una valutazione iniziale, sia per confermare un'ipotesi diagnostica.

Sviluppato nel 2001 da Ferris & Wynne nella versione canadese (CPGI), è stato validato nella sua versione italiana da Colasante et al. (2013) prevedendo, oltre alla traduzione e all'adattamento trans-culturale mediante il metodo "translation and back translation" (Beaton et al., 2000), l'analisi statistica per la verifica delle caratteristiche psicometriche, svolta in due fasi:

- a) la validazione interna per la verifica dell'omogeneità e della consistenza dello strumento;
- b) la validazione esterna per la verifica della correlazione rispetto al gold standard identificato dal test Lie/Bet (Johnson; 1998). Lo studio Italiano conferma lo scoring del punteggio utilizzato nella versione originale.

Il CPGI è costituito da 9 item relativi agli stili comportamentali inerenti al gioco d'azzardo negli ultimi 12 mesi, quali: senso di colpa nel giocare, perdita di controllo del comportamento, la spinta a cercare di recuperare il denaro perso, gli effetti sulla salute e i problemi finanziari.

Le categorie di risposta sono le stesse per ognuno dei 9 item: "mai", "a volte", "spesso" e "quasi sempre", rispettivamente con punteggio 0, 1, 2 e 3.

Il CPGI ha un range di punteggio compreso tra 0 e 27 che descrive diversi livelli problematici di gioco (gambling). Un punteggio pari a 0 indica che non esiste alcun problema (no-risk gambler), uno compreso tra 1 e 2 indica una modalità di gioco d'azzardo a rischio minimo (low-risk gambling), fra 3 e 7 a rischio moderato (moderate-risk gambling), mentre un punteggio che si attesta fra 8 e 27 indica una condizione problematica/patologica rispetto al gioco d'azzardo (severe problem gambling).

Ripensa agli ULTIMI 12 MESI e segna una risposta per ogni domanda proposta di seguito.

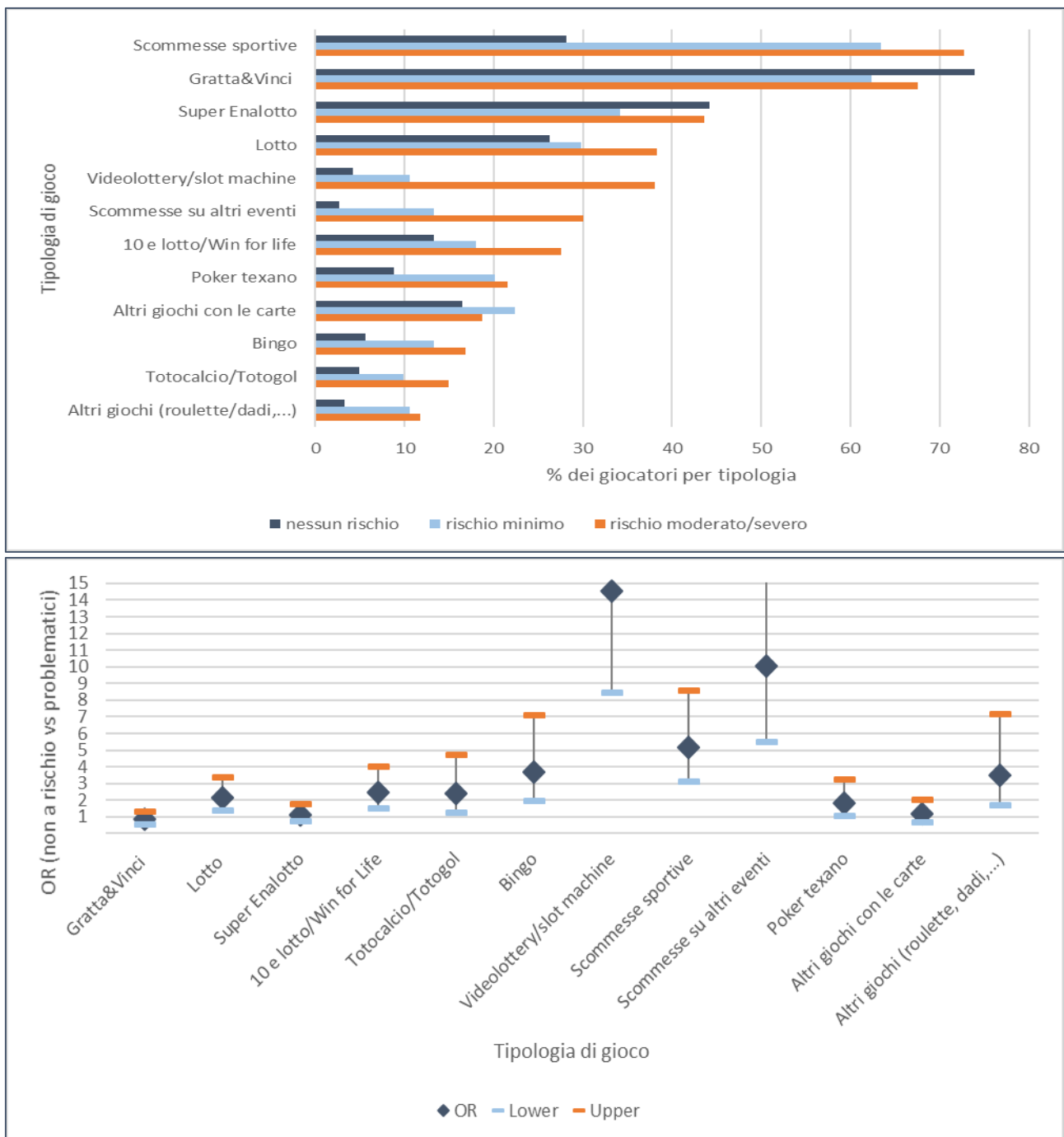
(Segna una sola casella per ogni riga)	Mai	A volte	Spesso	Quasi sempre
a) Hai giocato più denaro di quanto tu potessi effettivamente permetterti di perdere?	☐	☐	☐	☐
b) Hai sentito il bisogno di giocare quantitativi sempre più grandi di denaro per sentire la stessa sensazione di eccitamento?	☐	☐	☐	☐
c) Quando hai giocato, sei tornato di nuovo un altro giorno per rifarti del denaro perso?	☐	☐	☐	☐
d) Hai mai preso in prestito denaro o venduto qualcosa per realizzare denaro destinato al gioco?	☐	☐	☐	☐
e) Hai mai avuto la sensazione che potresti avere un problema con il gioco?	☐	☐	☐	☐
f) Il gioco ti ha causato problemi di salute di qualsiasi tipo, incluso lo stress e l'ansia?	☐	☐	☐	☐
g) Ci sono persone che ti hanno criticato perché giochi o che ti hanno detto che hai un problema con il gioco, indipendentemente dal fatto che tu pensassi che ciò fosse vero o meno?	☐	☐	☐	☐
h) Il fatto che tu giocassi ha mai causato problemi finanziari a te o alla tua famiglia?	☐	☐	☐	☐
i) Ti sei mai sentito in colpa per il tuo modo di giocare o delle conseguenze del tuo gioco?	☐	☐	☐	☐

*Il test di screening CPGI Short Form deriva dal più ampio questionario Canadian Problem Gambling Index composto da 31 item. La forma del Canadian Problem Gambling Index Short Form è denominata in letteratura scientifica anche con l'acronimo PGSI (Problem Gambling Severity Index).

La Figura 1.10 mostra la distribuzione percentuale dei giocatori di 15-64 anni per tipologia di giochi praticati nell'anno, considerando il profilo di gioco (nessun rischio, rischio minimo, rischio moderato/

severo). La categoria Gratta&Vinci si conferma quella a maggior diffusione per tutti i profili di gioco (74% nessun rischio, 62,4% rischio minimo, 67,5% rischio moderato/severo).

Figura 1.10 – Distribuzione percentuale dei giocatori di 15-64 anni per profilo di gioco e tipologia di giochi praticati nell'anno (2017-2018) e Odds Ratio



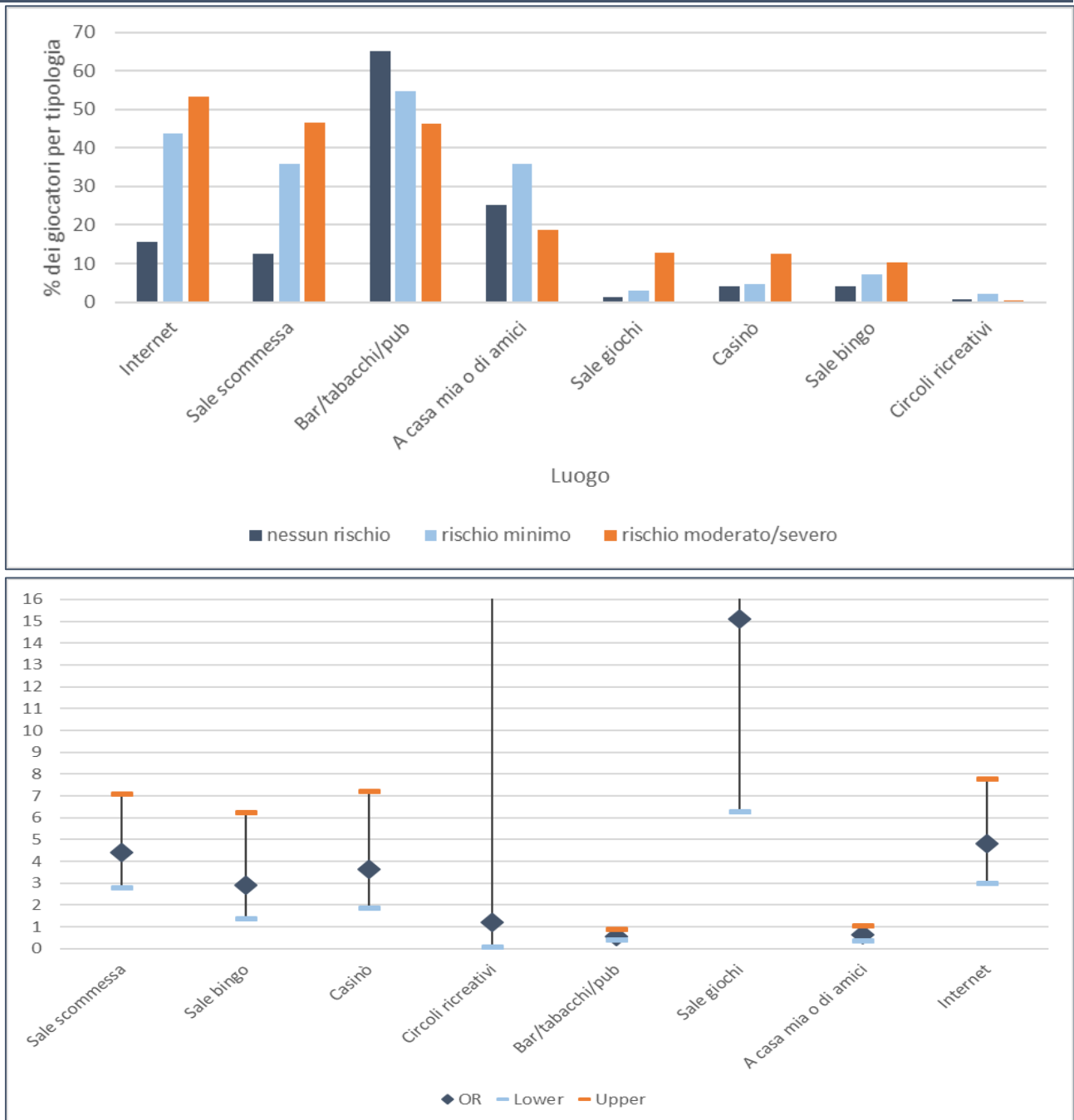
Fonte: IPSAD®2017-2018

Nota: le categorie 'rischio moderato' e 'rischio severo' sono accorpate in 'rischio moderato/severo' per ragioni di significatività statistica; OR = probabilità di essere giocatore a 'rischio moderato/severo'. Il dato, aggiustato per età e genere, fornisce una misura della forza di associazione tra le varie tipologie di gioco e il gioco a 'rischio moderato/severo' rispetto alla categoria di giocatori 'non a rischio'. Intervalli di confidenza stimati al 95%. Lower = estremo inferiore. Upper = estremo superiore. L'Upper per Videolottery/slot machine è 25%. L'Upper per Scommesse su altri eventi è 18,4%.

Con il Super Enalotto queste rappresentano le uniche categorie che tendono ad attrarre quote maggiori di giocatori non a rischio rispetto alle altre (44,2% nessun rischio, 34,2% rischio minimo, 43,6% rischio moderato/severo). I giocatori con profilo di

gioco a rischio moderato/severo sono maggiormente attratti, rispetto ai giocatori non a rischio, da Scommesse sportive (OR = 5,1), Videolottery/ slot machine (OR = 14,5) e Scommesse su altri eventi (OR = 10,1).

Figura 1.11 – Distribuzione percentuale dei giocatori di 15-64 anni per profilo di gioco e tipologia di luoghi frequentati per giocare nell'anno (2017-2018)



Fonte: IPSAD®2017-2018

Nota: le categorie 'rischio moderato' e 'rischio severo' sono accorpate in 'rischio moderato/severo' per ragioni di significatività statistica; OR = probabilità di essere giocatore a 'rischio moderato/severo'. Il dato, aggiustato per età e genere, fornisce una misura della forza di associazione tra le varie tipologie di gioco e il gioco a 'rischio moderato/severo' rispetto alla categoria di giocatori 'non a rischio'. Intervalli di confidenza stimati al 95%. Lower = estremo inferiore. Upper = estremo superiore. L'Upper per Circoli ricreativi è 17%. L'Upper per Sale giochi è 26,5%.

I giocatori con problematicità si distinguono anche rispetto a contesti e luoghi di gioco frequentati. Come mostrato in Figura 1.11, una netta maggioranza di giocatori non a rischio (65,1%) riferisce di giocare in Bar/tabacchi/pub. Una significativa maggioranza di giocatori “a rischio moderato/severo”, rispetto a quelli “nessun rischio” riporta di giocare su Internet (OR = 4,8), presso Sale scommessa (OR = 4,4), Sale Bingo (OR = 2,9), Sale giochi (OR = 15,1) e Casinò (OR = 3,6). Tra chi dichiara di giocare A casa propria o di amici, si osserva infine una alta percentuale di giocatori a basso rischio (35,9%).

In Tabella 1 si riportano i pattern di gioco associati ai diversi profili di gioco (nessun rischio, rischio minimo, rischio moderato/severo) per i giocatori negli ultimi 12 mesi.

Emerge chiaramente che all’aumentare del rischio associato al comportamento di gioco, aumenta sistematicamente la spesa sostenuta per giocare negli ultimi 30 giorni. Ad aver speso meno di 10 euro sono infatti il 72,3% dei giocatori non a rischio, il 47,8% dei giocatori a basso rischio e il 13,5% dei giocatori a rischio moderato/severo.

Tabella 1 - Distribuzione percentuale dei pattern di gioco associati ai diversi profili			
	Nessun rischio	Rischio minimo	Rischio moderato/severo
Spesa sostenuta negli ultimi trenta giorni per il gioco	(%)	(%)	(%)
10 euro o meno	72,3	47,8	13,5
11-50 euro	22,9	38,6	34,5
51-90 euro	3,1	8,8	17,8
91-200 euro	1,2	4,0	19,2
201-500 euro	0,5	0,7	5,2
501-1000 euro	---	---	5,3
più di 1000 euro	---	---	4,4
Chiesto aiuto per smettere di giocare			
Sì	---	0,6	2,1
Praticato giochi illegali			
Sì	2,2	10,1	9,5
Tempo medio di gioco in una giornata tipo			
Meno di 30 minuti	87,8	73,6	37,7
Tra 30 minuti e 1 ora	4,3	15,3	23,5
Tra 1 ora e 2 ore	4,3	8,0	11,9
Tra 2 ore e 3 ore	2,4	1,9	6,3
Più di 3 ore	1,2	1,2	20,5
Guadagno da gioco			
In pari	46,9	31,0	27,1
In rosso	41,8	54,0	62,3
In attivo	11,3	15,0	10,6
Tipo di gioco online			
Gratta&Vinci/10 e lotto/Win for life	5,1	10,4	8,0
Lotto/Super Enalotto	25,5	11,5	2,1
Totocalcio/Totogol/scommesse sportive	63,0	74,7	63,9
Videolottery/slot machine	1,8	5,4	29,7
Poker texano/altri giochi con le carte	17,0	24,0	26,9
Altri giochi (roulette/dadi,...)	5,2	12,2	2,4
Diventare ricco giocando d’azzardo			
Impossibile	35,1	24,9	22,3
Se bravo	20,4	29,9	35,4
Se fortunato	37,9	36,6	29,4
Se bravo + fortunato	6,7	8,6	13,0

Fonte: IPSAD®2017-2018

Nota: le categorie ‘rischio moderato’ e ‘rischio severo’ sono accorpate in ‘rischio moderato/severo’ per ragioni di significatività statistica

Allo stesso tempo tra coloro che hanno speso più di 500 euro nell'ultimo mese si rilevano solo giocatori a rischio moderato/severo.

La percentuale di giocatori che pensano che l'abilità sia necessaria per vincere è del 20,4% tra i giocatori non a rischio, sale a 29,9% tra i giocatori a rischio minimo e arriva a 35,4% tra i giocatori a rischio moderato/severo.

La percentuale di coloro che hanno richiesto aiuto per smettere di giocare d'azzardo, così

come la percentuale di chi pratica giochi illegali è più alta tra i giocatori a rischio minimo e a rischio moderato/severo.

Il tempo medio passato a giocare in una giornata tipo è meno di trenta minuti per l'87,8% dei giocatori non a rischio, percentuale che scende al 73,6% tra i giocatori a basso rischio e si attesta al 37,7% tra i giocatori a rischio moderato/severo.

Tabella 2 - Distribuzione percentuale di variabili socio-economiche associate ai diversi profili			
	Nessun rischio	Rischio minimo	Rischio moderato/severo
Posizione lavorativa	(%)	(%)	(%)
Occupato	70,1	59,7	64,5
In cerca di nuova occupazione	13,0	14,0	19,2
In cerca di prima occupazione	2,9	8,0	1,5
Casalingo/a	5,7	4,2	3,4
Studente	10,1	20,3	14,1
Inabile al lavoro	0,5	0,4	1,2
Ritirato dal lavoro	4,7	2,6	3,0
Reddito lordo personale			
0 euro	17,2	20,6	19,2
Meno di 15.000 euro	25,0	23,6	22,6
15-36.000 euro	43,0	39,8	47,1
36-70.000 euro	11,5	11,7	9,3
70-100.000 euro	2,3	4,0	1,8
Più di 100.000 euro	1,0	0,3	---
Reddito netto mensile famiglia			
Meno di 600 euro	2,7	4,7	6,5
Fino a 1000 euro	7,6	6,3	5,0
Fino a 1400 euro	12,4	20,1	10,2
Fino a 1800 euro	17,9	15,2	22,5
Fino a 2500 euro	29,2	25,5	24,2
Fino a 5000 euro	25,2	20,3	27,9
Fino a 10.000 euro	4,2	7,0	2,8
Più di 10.000 euro	0,8	0,9	0,9
Richiesta di contributi economici per basso reddito			
No	93,9	93,7	81,7
Sì, mi è capitato una volta	3,8	4,1	9,1
Sì, spesso	2,3	2,2	9,2

Fonte: IPSAD®2017-2018

Nota: le categorie 'rischio moderato' e 'rischio severo' sono accorpate in 'rischio moderato/severo' per ragioni di significatività statistica

Allo stesso tempo l'1,2% dei giocatori non a rischio riferisce di giocare più di tre ore in una giornata tipo di gioco, mentre tale percentuale sale al 20,5% per i giocatori a rischio moderato/severo.

Infine, alla domanda "Secondo te nell'ULTIMO ANNO con il gioco, complessivamente, sei rimasto in pari, sei andato 'in rosso' o sei 'in attivo'?" il 46,9% dei giocatori non a rischio risponde di essere in pari, percentuale che scende al 31% tra i giocatori a rischio minimo e scende ancora al 27,1% tra i giocatori a rischio moderato/severo.

Parallelamente, la percentuale di coloro che affermano di essere "in rosso" aumenta da 41,8% tra i giocatori non a rischio, a 54% tra i quelli a rischio minimo, fino ad arrivare al 62,3% tra i giocatori a rischio moderato/severo.

In Tabella 2 si riporta la distribuzione percentuale di variabili socio-economiche

riferite ai diversi profili di gioco (nessun rischio, rischio minimo, rischio moderato/severo).

Differenze significative si osservano rispetto alla posizione lavorativa.

La percentuale di giocatori in cerca di nuova occupazione è del 13% nei giocatori con profilo di gioco non a rischio, mentre raggiunge il 19,2% tra i giocatori a rischio moderato/severo.

Un andamento simile riguarda la percentuale di studenti (10,1% non a rischio, 20,3% a rischio minimo, 14,1% a rischio moderato/severo).

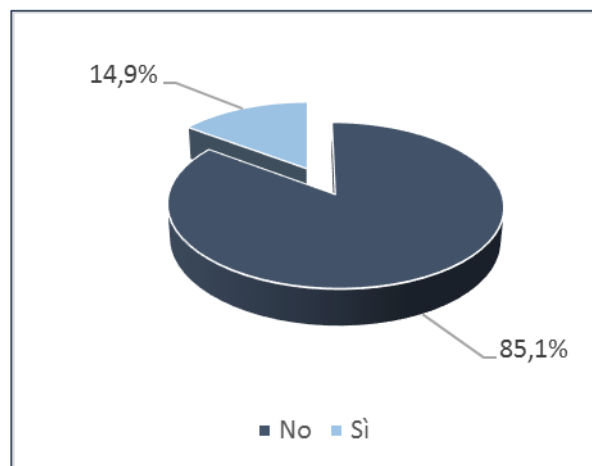
La percentuale di coloro che non hanno chiesto contributi economici per basso reddito è del 93,9% tra i giocatori non a rischio, del 93,7% tra i giocatori a basso rischio, e scende all'81,7% tra i giocatori a rischio moderato/severo.

1.4. Conoscenza della normativa vigente e gioco illegale

Dalla Figura 1.12 si osserva che il 14,9% della popolazione generale risulta a conoscenza di regolamentazioni/provvedimenti adottati dal proprio Comune di residenza per limitare il gioco d'azzardo.

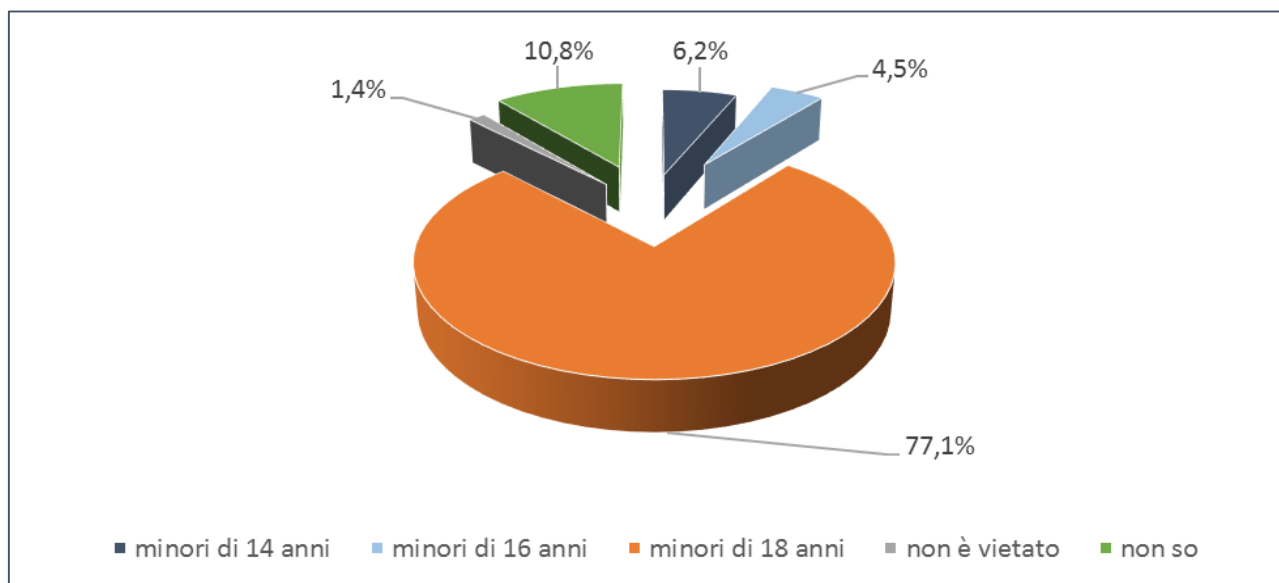
Per il 62,2% dei casi tali norme riguardano la limitazione degli orari di accesso a Slot machine/videolottery, nel 51,7% la distanza minima dei luoghi di gioco da luoghi sensibili, come le scuole, nel 23,9% prevedono incentivi per le attività commerciali che rinunciano a offrire giochi d'azzardo e nell'11,6% dei casi si riferiscono a penalizzazioni per i commercianti che mettono a disposizione degli utenti giochi d'azzardo nel proprio esercizio.

Figura 1.12 – “Sei a conoscenza se il Comune in cui abiti abbia approvato regole per limitare il gioco d'azzardo?” (popolazione 15-64 anni, 2017-2018)



Fonte: IPSAD®2017-2018

Figura 1.13 – “Secondo te, fare giochi ONLINE in cui si vincono/perdono soldi in Italia è vietato ai...” (popolazione 15-64 anni, 2017-2018)

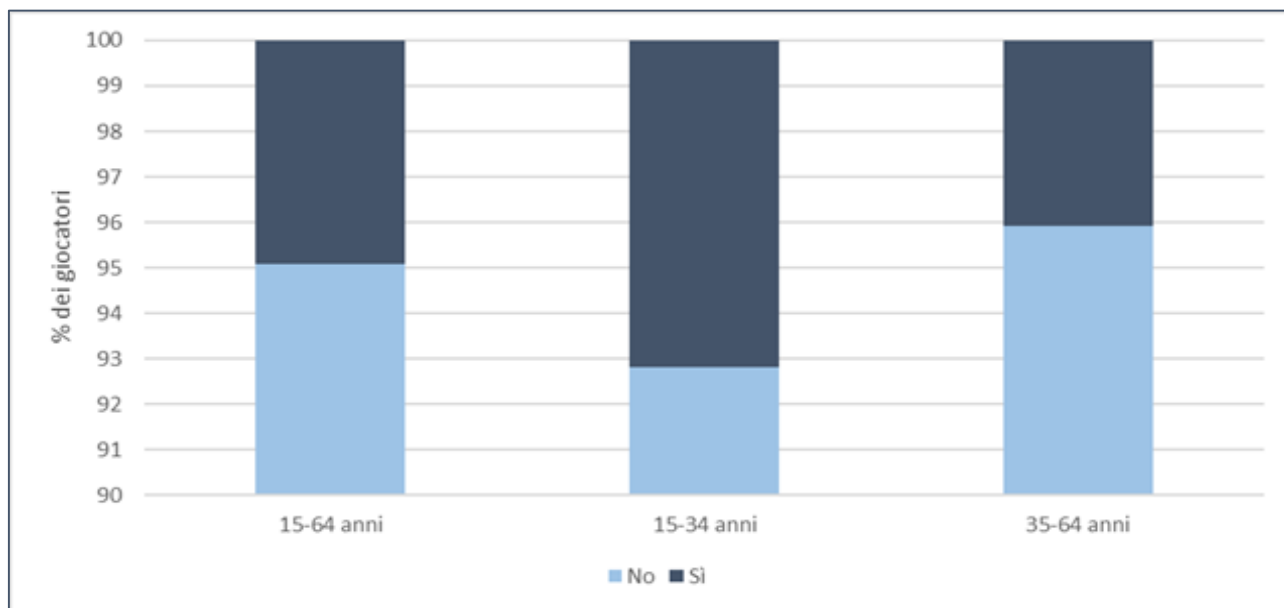


Fonte: IPSAD®2017-2018

Come evidenzia la Figura 1.13, il 77,1% della popolazione compresa tra i 15 e i 64 anni è a conoscenza del divieto di gioco online per i minori di 18 anni.

Il 6,2% ritiene che il gioco online sia vietato ai minori di 14 anni, il 4,5% ai minori di 16 anni, mentre per l'1,4% non esiste alcun divieto. Il restante 10,8% non sa rispondere.

Figura 1.14 – “Hai mai praticato giochi illegali o non autorizzati dalla legislazione italiana?” (15-64 anni, 15-34 anni, 35-64 anni, 2017-2018)



Fonte: IPSAD® 2017-2018

Come riportato in Figura 1.14, il 4,9% dei giocatori 15-64enni riferisce di aver praticato giochi illegali o non autorizzati dalla legislazione.

Tale percentuale di gioco illegale/non autorizzato risulta superiore tra i 15-34enni (7,2% contro il 4,1% dei 35-64enni).

2

Capitolo 2

Principali risultati ESPAD[®] Italia 2017



In evidenza: nel corso del 2017 risulta che siano oltre 1 milione gli studenti che hanno giocato d'azzardo almeno una volta, nel 2008 erano 1,4 milioni. La percentuale di studenti maschi che gioca è quasi doppia rispetto a quella delle coetanee. Nonostante nel nostro Paese sia illegale giocare per gli 'under 18' si stima che 580.000 studenti minorenni abbiano giocato d'azzardo nel corso dell'anno. Il 27,1% riferisce di aver avuto problemi a giocare d'azzardo in luoghi pubblici perché minorenne. Diminuisce la percentuale di giocatori studenti con profilo di gioco problematico. Il gioco più diffuso è sempre il Gratta&Vinci. Un quadro differente si delinea per gli studenti con profilo di gioco problematico, fra i quali l'azzardo più diffuso è rappresentato dalle Scommesse sportive. Il 33,4% degli studenti riferisce di poter raggiungere un luogo dove giocare in meno di 5 minuti a piedi da scuola. Fra gli studenti giocatori i luoghi dove si gioca più frequentemente sono la casa (propria o di amici) e i Bar/Tabacchi. Il gioco online è in diminuzione rispetto al 2015. Il device più utilizzato per giocare online è lo Smartphone, seguito dal PC. La maggioranza degli studenti spende in giochi d'azzardo meno di 10€ al mese. Il 10,8% degli studenti italiani non sa che il gioco d'azzardo è vietato ai minorenni; il 39% è convinto che sia possibile diventare ricchi se si è bravi al gioco. Rispettivamente il 16,7% e l'11,5% ritengono che la vincita al Bingo e alle Videolottery/slot machine sia questione di abilità.

2. IL GIOCO D'AZZARDO TRA GLI STUDENTI DI 15-19 ANNI

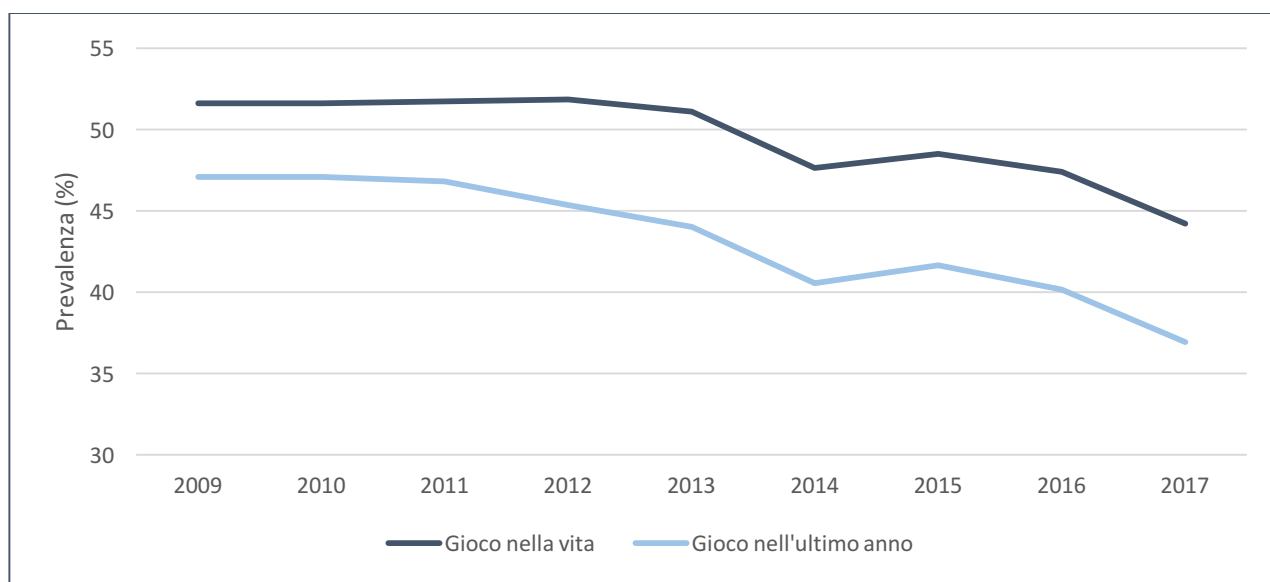
I risultati di ESPAD® Italia 2017 mostrano che il 44,2% degli studenti italiani ha giocato d'azzardo almeno una volta nella vita e che il 36,9% lo ha fatto almeno una volta nel corso dell'ultimo anno.

Come mostra la Figura 2.1, a partire dal 2009 a oggi la quota dei giovani studenti giocatori

ha fatto registrare in Italia una progressiva riduzione.

Si è passati da una prevalenza del 51,6% nel 2009 a una del 44,2% nel 2017 per quanto riguarda il gioco nella vita e dal 47,1% nel 2009 al 36,9% nel 2017 per quanto riguarda il gioco praticato nell'ultimo anno.

Figura 2.1 – Stime di prevalenza degli studenti che hanno giocato d'azzardo nella vita e nell'ultimo anno (2009-2017)



Fonte: ESPAD® Italia

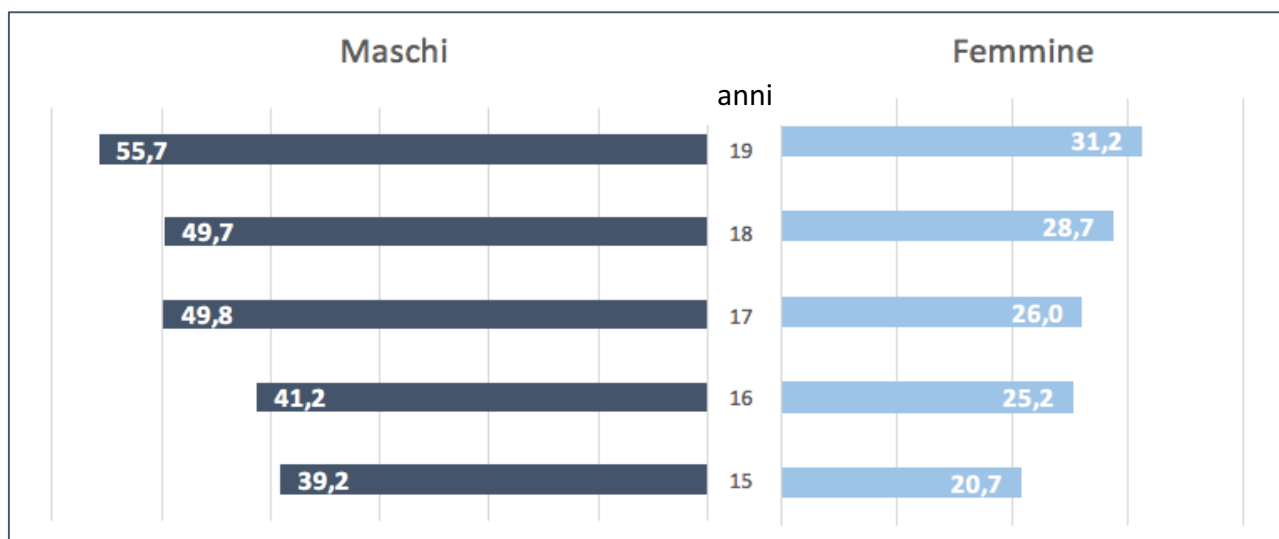
Nel 2017 si conferma che sono gli studenti di genere maschile a essere maggiormente attratti dal gioco d'azzardo.

Infatti, la percentuale di ragazzi che ha giocato almeno una volta nella vita è del 53,1%, mentre quella delle ragazze è del 35%. Anche la percentuale di chi ha giocato almeno una volta negli ultimi 12 mesi è superiore nei ragazzi: 47,3%, contro il 26,3% delle ragazze.

Come evidenzia la Figura 2.2, tali prevalenze tendono ad aumentare all'aumentare dell'età, per entrambi i generi.

Nonostante la legge italiana vieti il gioco ai minorenni, il 40,2% degli under 18 riferisce di aver giocato almeno una volta nella vita, e la percentuale di studenti minorenni che ha giocato d'azzardo nell'ultimo anno è del 33,6%.

Figura 2.2 – Distribuzione percentuale per genere ed età degli studenti che hanno giocato d'azzardo nell'ultimo anno (2017)

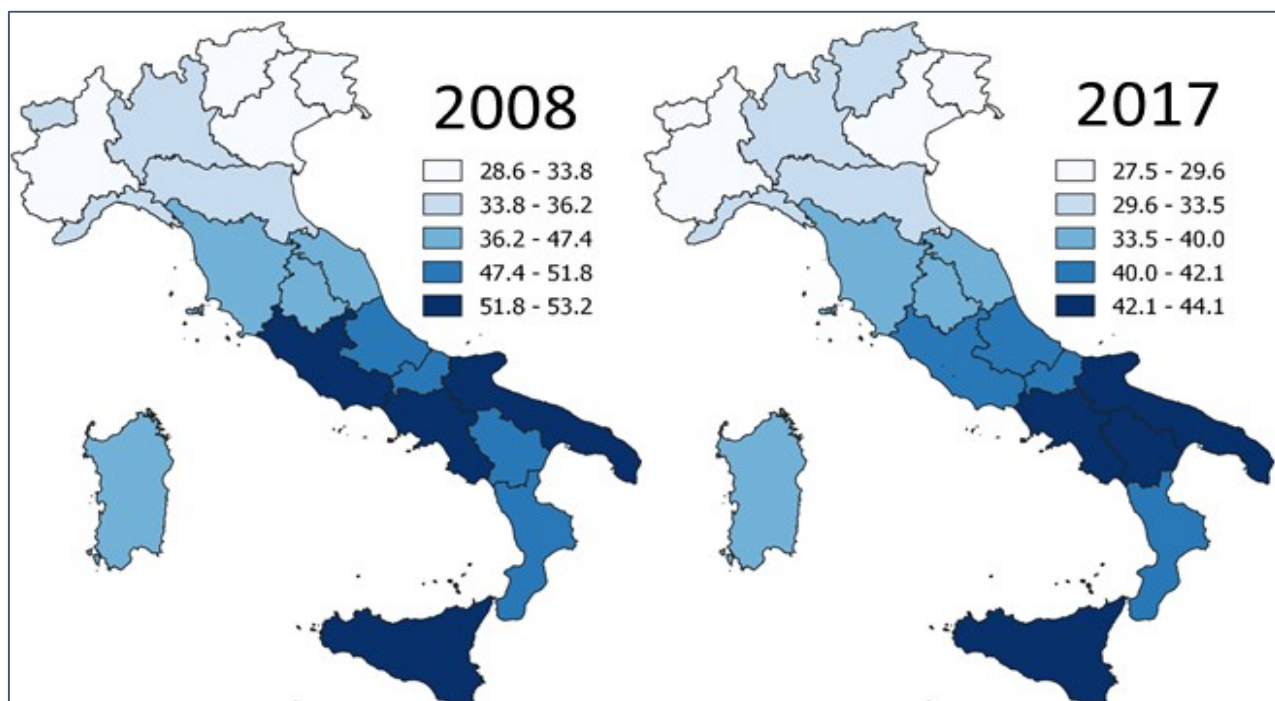


Fonte: ESPAD Italia 2017

Come mostrato in Figura 2.3, a livello territoriale emerge un chiaro dualismo nelle prevalenze degli studenti che hanno giocato nell'ultimo anno.

Le regioni del Nord, in particolare Piemonte, Veneto e Friuli Venezia Giulia, tendono a registrare prevalenze inferiori.

Figura 2.3 – Stime di prevalenza regionale degli studenti che hanno giocato d'azzardo nell'ultimo anno (2008, 2017)



Fonte: ESPAD Italia

Note: per la stima di prevalenza la regione Valle d'Aosta è accorpata al Piemonte in ESPAD Italia 2017

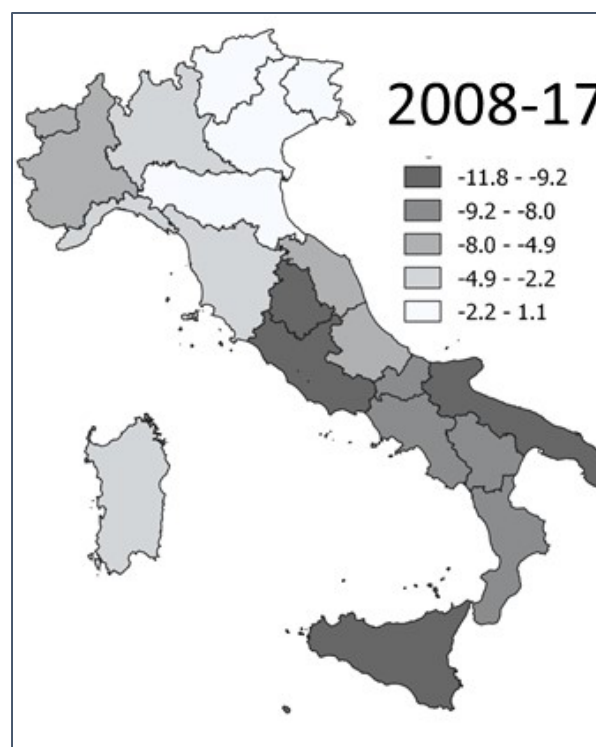
Al contrario, si osserva che nelle regioni del Sud, in particolare Campania, Puglia e Sicilia, le prevalenze di studenti che hanno giocato d'azzardo nel corso dell'ultimo anno risultano costantemente più alte.

Come mostra la Figura 2.4 dal 2008 al 2017 le prevalenze degli studenti che hanno praticato il gioco d'azzardo negli ultimi 12 mesi si sono ridotte in quasi tutte le regioni italiane, a esclusione di Trentino Alto Adige e Veneto, che fanno invece registrare un aumento rispettivamente di 1,1 e di 0,8 punti percentuali.

Riduzioni consistenti di prevalenza di gioco d'azzardo negli ultimi 12 mesi hanno riguardato dal 2008 in particolare la Sicilia, la Puglia, il Lazio e l'Umbria.

Una riduzione inferiore delle prevalenze è stata registrata in tutte le regioni del Nord-Est.

Figura 2.4 – Stime di prevalenza regionale degli studenti che hanno giocato d'azzardo nell'ultimo anno (variazioni in punti percentuali 2008 – 2017)



Fonte: ESPAD[®] Italia

Nota: la Valle d'Aosta è accorpata al Piemonte in ESPAD[®] Italia 2017

2.1. Tipologie e contesti di gioco tra gli studenti di 15-19 anni

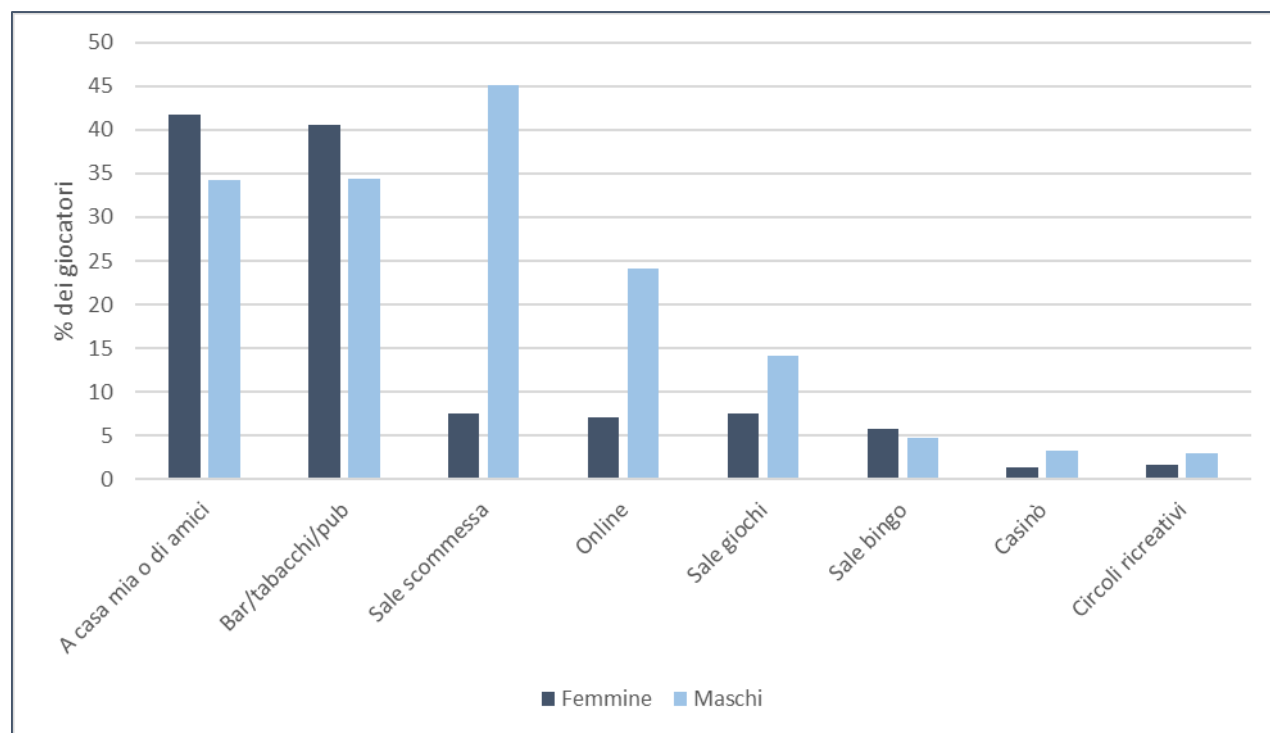
In ESPAD® Italia 2017, il 38,9% degli studenti dichiara di poter raggiungere un luogo dove si può giocare d'azzardo in meno di 5 minuti a piedi da casa e il 33,4% frequenta una scuola a meno di 5 minuti a piedi da luoghi di gioco.

Come evidenzia la Figura 2.5, nel 2017 i luoghi prediletti dai giovani giocatori sono principalmente le mura domestiche, proprie o di amici, e gli esercizi abilitati, come Bar, tabacchi o pub, frequentati rispettivamente

dal 36,8% e dal 36,5% dei giocatori. A seguire ci sono Sale scommessa (32,1%), Sale giochi (11,8%), Sale Bingo (5,2%), Casinò (2,6%) e Circoli ricreativi (2,5%).

La Figura 2.5 mostra inoltre una netta predilezione dei maschi, rispetto alle coetanee, per il gioco praticato nelle Sale scommessa (45,1% contro 7,6%) e per il gioco praticato Online (24,1% contro 7,1%).

Figura 2.5 – Distribuzione percentuale degli studenti che hanno giocato durante l'anno secondo i luoghi di gioco frequentati per giocare (2017)



Fonte: ESPAD® Italia 2017

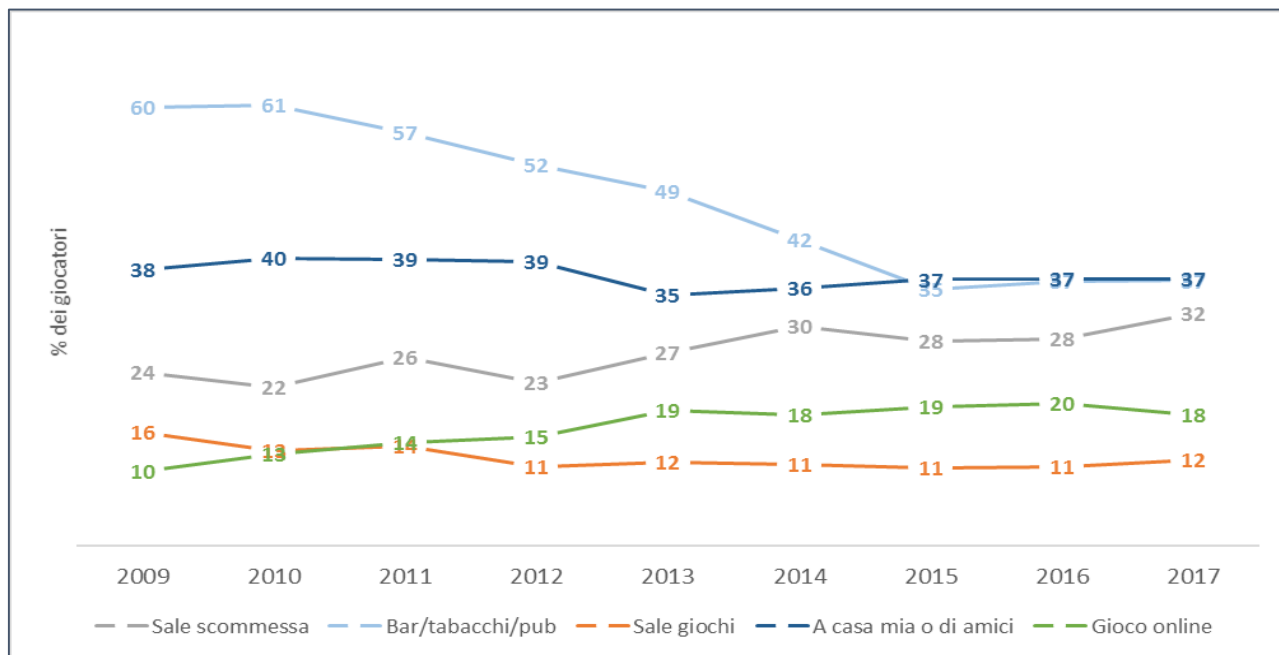
Particolare attenzione merita il gioco d'azzardo online (approfondimento in Box 2.1), più suscettibile ad essere praticato in solitudine e senza il controllo degli adulti, che ha coinvolto il 18,1% dei giovani giocatori nel 2017.

È per il contesto di gioco Online che si rilevano i maggiori incrementi in termini percentuali dal 2009, mentre il gioco in

esercizi abilitati come Bar/tabacchi ha registrato una sostanziale riduzione (Figura 2.6). La crescita del gioco online subisce tuttavia una battuta d'arresto nel 2017.

Confrontando i dati 2017 con quelli della rilevazione dell'anno precedente si osserva infatti un calo di quasi 2 punti percentuali (Figura 2.6).

Figura 2.6 – Distribuzione percentuale degli studenti che hanno giocato durante l'anno secondo i luoghi di gioco maggiormente frequentati (2009-2017)



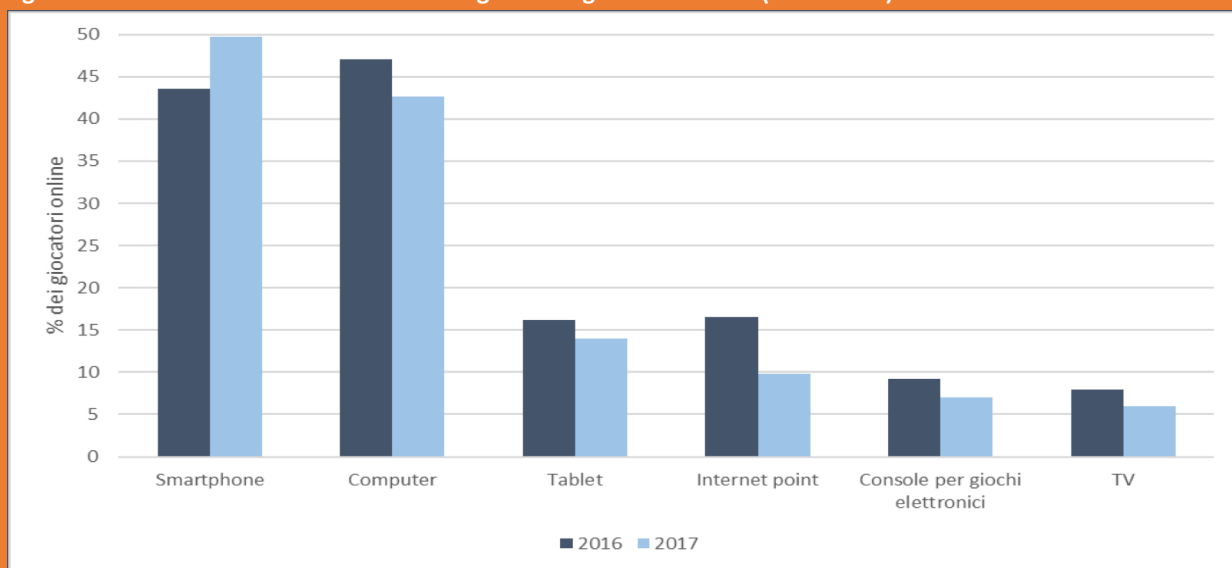
Fonte: ESPAD Italia

Box 2.1 Modalità attraverso cui i giovani hanno giocato online

Un approfondimento sulla battuta d'arresto registrata dalla crescita del fenomeno del gioco online tra i giovani studenti è rappresentato in Figura 2.1.1. Confrontando le modalità attraverso cui gli studenti hanno giocato online durante l'anno, rispetto al 2016 emerge che il calo principale ha riguardato il gioco praticato presso gli Internet point, passato 16,5% al 9,8%.

Inoltre diminuisce, anche se resta alta, la percentuale di coloro che giocano d'azzardo via Computer. Aumenta invece la quota di coloro che giocano online attraverso lo Smartphone, che nel 2017 sorpassano quanti giocano mediante PC (49,7% contro 42,6%).

Figura 2.1.1 - Percentuali della modalità di gioco dei giocatori online (2016-2017)



Fonte: ESPAD Italia

2.2. Pattern di gioco tra gli studenti di 15-19 anni

Come riportato in Figura 2.7, il Gratta&Vinci è il gioco d'azzardo più popolare tra i giocatori studenti di 15-19 anni (vi ha giocato il 64,7% di chi ha giocato nell'ultimo anno).

Seguono le Scommesse sportive, scelte dal 49,2% dei giovani studenti giocatori.

Sulle scelte delle tipologie di gioco emerge una forte polarizzazione tra i generi.

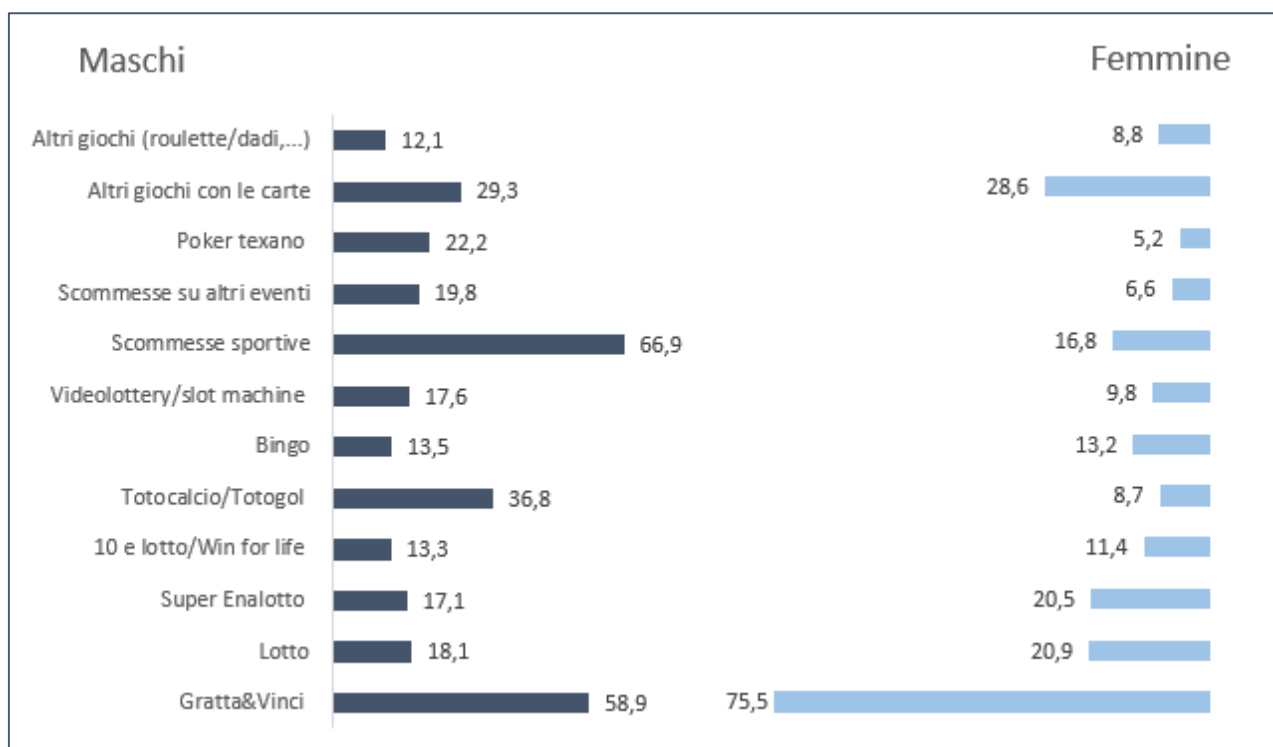
Il gioco preferito resta infatti il Gratta&Vinci per le ragazze (75,5% contro il 58,9% dei ragazzi), mentre per i ragazzi sono le

Scommesse sportive (66,9% contro il 16,8% delle coetanee).

Si osserva un'alta popolarità tra gli studenti giocatori 15-19enni anche per Altri giochi con le carte (29,1%), Totocalcio/Totogol (26,8%), Lotto (19,1%), Super Enalotto (18,3%), Poker texano (16,2%), Scommesse su eventi non sportivi (15,1%), Videolottery e slot machine (14,8%).

Tra i meno popolari Bingo (13,4%) e 10 e lotto/Win for Life (12,7%), mentre l'11% dei giovani giocatori ha giocato ad Altri giochi (roulette, dadi ecc.).

Figura 2.7 – Percentuale degli studenti che hanno giocato d'azzardo durante l'anno secondo le tipologie di gioco praticate (2017)



Fonte:

ESPAD Italia

2017

Nel 2017 il 63,9% dei giocatori tra gli studenti di 15-19 anni ha giocato non più di una volta al mese.

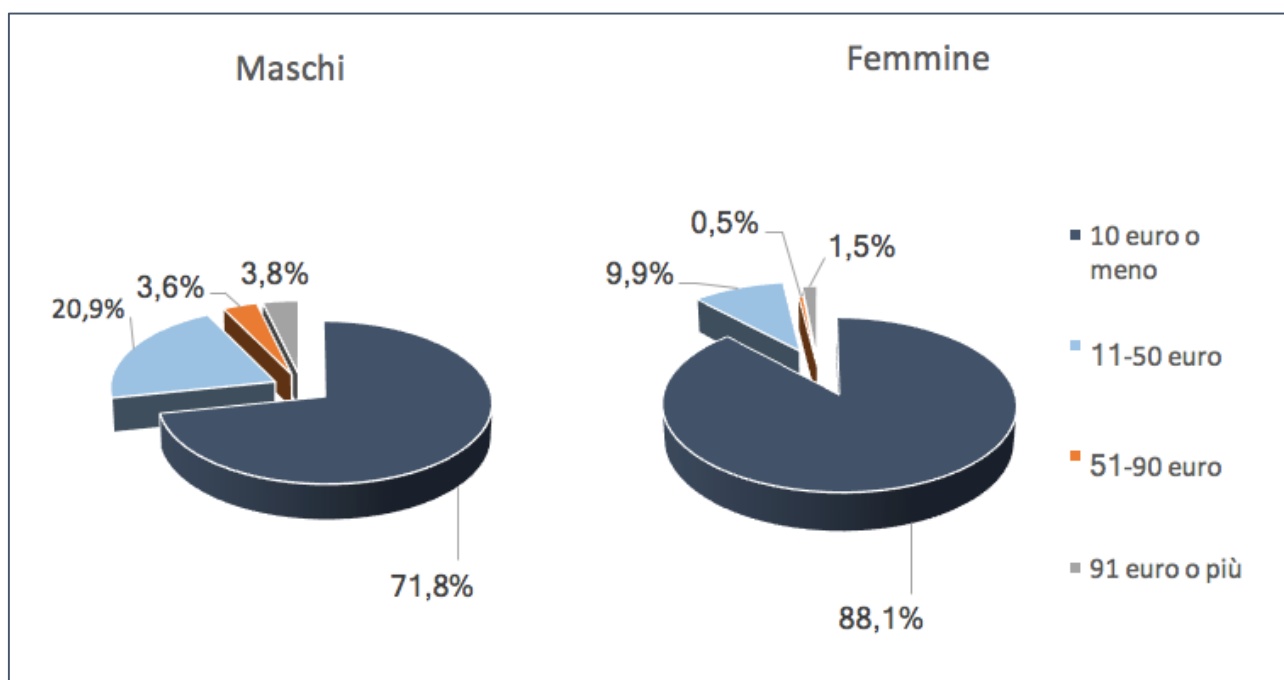
Il 22,2% ha giocato tra 2 e 4 volte al mese, il 9,5% 2-3 volte a settimana, l'1,9% 4-5 volte a

settimana e il 2,5% ha giocato 6 o più volte a settimana.

Differenze significative nelle frequenze di gioco si riscontrano tra maschi e femmine.

La frequenza 'Meno di una volta al mese' mostra percentuali più alte tra le studentesse (83,3% contro il 53,2% dei coetanei), mentre tutte le altre frequenze tendono a mostrare percentuali più alte tra i maschi.

Figura 2.8 – Spesa sostenuta nell'ultimo mese dagli studenti che hanno giocato d'azzardo durante l'anno per genere (2017)



Fonte: ESPAD^a Italia 2017

Rispetto alla spesa sostenuta dai giovani giocatori, la Figura 2.8 mostra che nel 75,1% dei casi (71,8% per i ragazzi, 88,1% per le ragazze) la somma spesa in giochi d'azzardo nell'ultimo mese ammonta a non più di 10 euro.

Il 18,7% degli studenti (20,9% dei maschi, 9,9% delle coetanee) ha speso fino a 50 euro e il 6,3% ha giocato oltre 50 euro (7,4% maschi, 2% femmine) negli ultimi 30 giorni.

2.3. Il gioco d'azzardo problematico tra gli studenti di 15-19 anni

Sulla base del test di screening South Oaks Gambling Screen: Revised for Adolescents-SOGS-RA (Winters et al., 1993; Poulin, 2002), validato in Italia da Colasante et al., (2014), nella rilevazione ESPAD® Italia 2017 emerge che per il 13,5% dei giocatori il comportamento di gioco è definibile “a rischio”, mentre per il 7,1% risulta “problematico” (maggiori dettagli sul test SOGS-RA sono riportati nel Box 2.2).

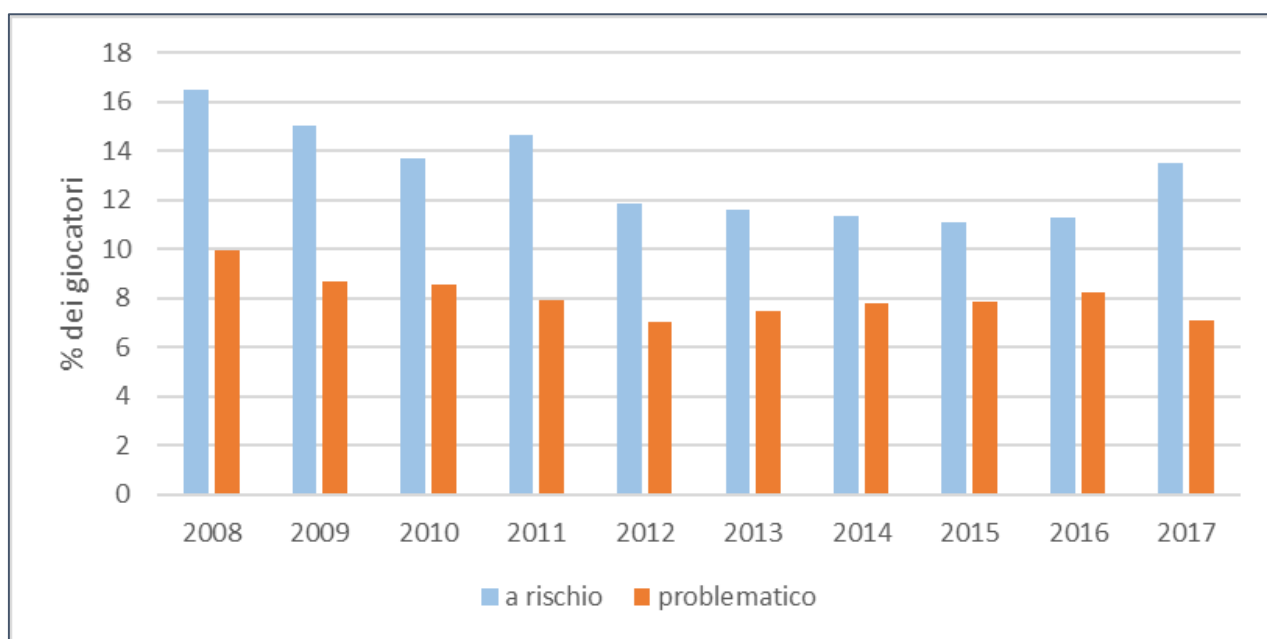
La Figura 2.9 mostra come, rispetto al 2008, la percentuale dei giocatori con un

comportamento di gioco definibile “a rischio” nel 2017 è scesa di 3 punti percentuali passando da 16,5% a 13,5%.

Un calo simile si registra anche tra i giocatori cosiddetti “problematici”, passati da 10% nel 2008 a 7,1% nel 2017.

Nell'intervallo 2016-2017, la Figura 2.9 evidenzia due opposti trend: mentre la percentuale di giocatori “problematici” tende a diminuire, la percentuale di giocatori “a rischio” tende ad aumentare.

Figura 2.9 – Distribuzione percentuale degli studenti con profilo “a rischio” o “problematico” tra coloro che hanno giocato d'azzardo nell'ultimo anno (2008-2017)



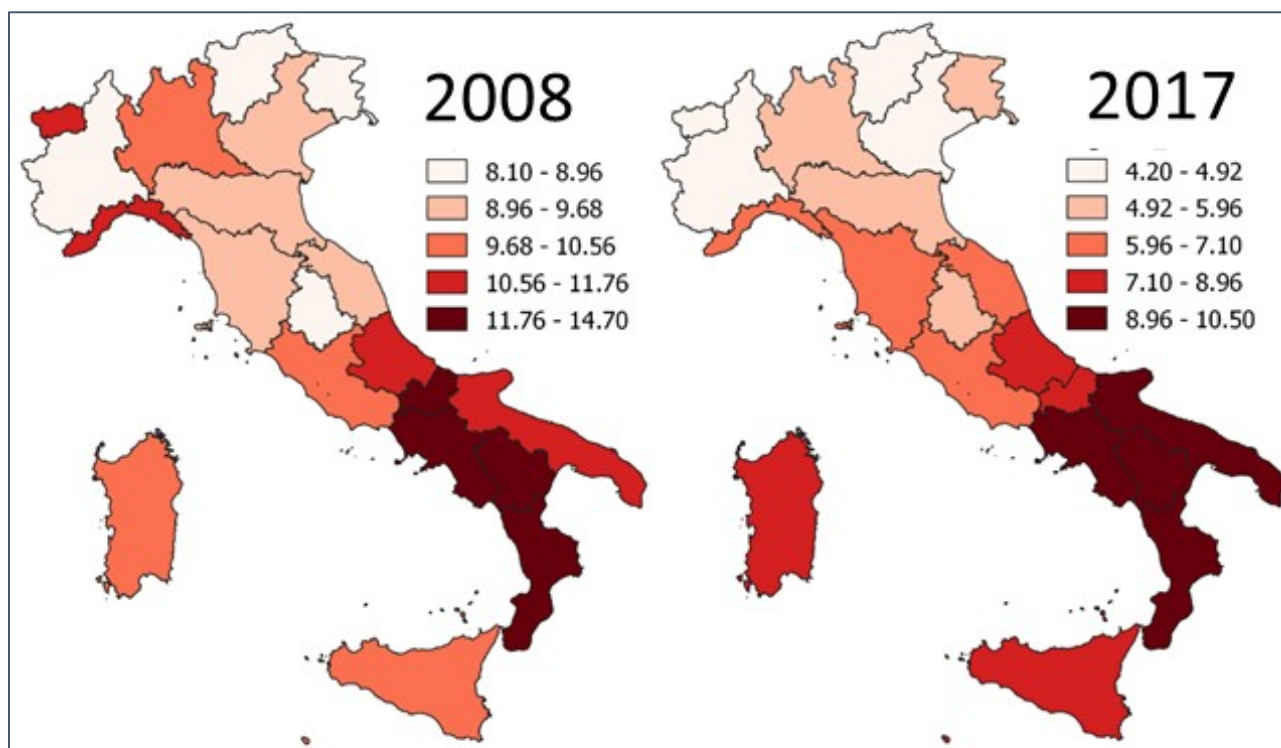
Fonte: ESPAD® Italia

Nota: Il complemento a 100 della somma ‘a rischio’ e ‘problematico’ (corrispondente a 79.4% nel 2017) è la percentuale di giocatori non a rischio

Come evidenziato dalla Figura 2.10, il dualismo territoriale nel gioco d'azzardo persiste anche in termini di problematicità.

Le regioni del Nord, in particolare Piemonte, Trentino Alto Adige e Friuli Venezia Giulia, mostrano percentuali di giocatori problematici costantemente più basse.

Figura 2.10 - Distribuzione territoriale degli studenti con profilo “problematico” tra coloro che hanno giocato d’azzardo nell’ultimo anno (2008, 2017)



Fonte: ESPAD Italia

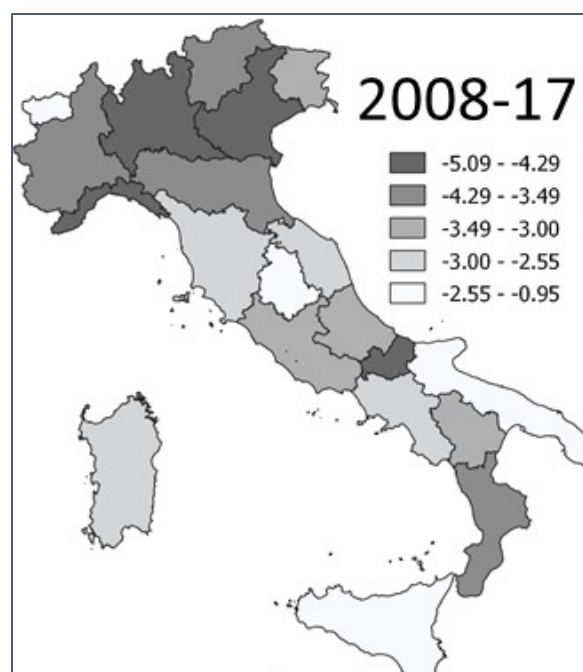
Note: in ESPAD Italia 2017 Valle d'Aosta e Piemonte sono accorpate

Un quadro opposto si osserva invece nelle regioni del Mezzogiorno, in particolare Campania, Puglia, Basilicata e Calabria, che registrano quote di giocatori problematici al disopra del 9%, sia nel 2008 sia nel 2017.

Come mostra la Figura 2.11, nell'intervallo 2008-2017 la quota di giocatori problematici si è ridotta in tutte le regioni d'Italia, in particolare in Lombardia, Veneto, Liguria e Molise.

Una riduzione meno consistente si registra invece nelle regioni Umbria, Puglia e Sicilia.

Figura 2.11 - Distribuzione territoriale degli studenti con profilo “problematico” tra coloro che hanno giocato d’azzardo nell’ultimo anno (variazioni in punti percentuali 2008 – 2017)



Fonte: ESPAD Italia

Nota: in ESPAD Italia 2017 Valle d'Aosta e Piemonte sono accorpate

Il SOGS è uno strumento di screening adattato alla popolazione giovanile da Winters et al. (1993). Questo strumento deriva da una più ampia versione utilizzata per la valutazione della problematicità del gioco d'azzardo nella popolazione adulta (SOGS- South Oaks Gambling Screen - Lesieur & Blume, 1987). Come per altri test di screening che valutano la gravità dei comportamenti legati al gioco d'azzardo, il SOGS-RA definisce le domande basandosi sui criteri diagnostici stabiliti dal Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders – DSM. Nello studio di validazione, Winters et al. (1993) evidenziano un'alta correlazione tra il punteggio del SOGS-RA e lo score determinato dai criteri diagnostici del DSM.

Nella validazione Italiana del SOGS-RA (Colasante et al., 2014), oltre alla traduzione e all'adattamento transculturale mediante il metodo "translation and back translation" (Beaton et al., 2000), è stata eseguita anche l'analisi statistica di validazione interna per la verifica dell'omogeneità e della consistenza dello strumento.

Il SOGS-RA è costituito da 12 item relativi agli stili comportamentali inerenti il gioco d'azzardo negli ultimi 12 mesi, quali: senso di colpa nel giocare, perdita di controllo del comportamento, la spinta a cercare di recuperare il denaro perso, gli effetti sulla salute, perdita di giorni a scuola a causa del gioco, problemi finanziari ecc.

Le categorie di risposta per la prima domanda sono: "Mai", "A volte", "La maggior parte delle volte" e "Sempre", con punteggio ricodificato in 0 se il soggetto risponde "Mai" oppure "A volte", e con punteggio di 1 se il soggetto risponde "La maggior parte delle volte" e "Sempre". Le categorie di risposta per le altre 11 domande sono nella forma binaria "No" - "Sì" con punteggio ricodificato in 0 se il soggetto risponde "No" e 1 se la risposta è "Sì".

Il SOGS-RA ha un range di punteggio compreso tra 0 e 12 che descrive diversi livelli problematici di gioco (gambling). Un punteggio di tra 0 e 1 indica che non esiste alcun problema (no-problem), un punteggio tra 2 e 3 indica una modalità di gioco d'azzardo a basso rischio (at-risk), mentre un punteggio che si attesta tra 4 e 12 indica una condizione problematica/patologica rispetto al gioco d'azzardo (problem gambling).

Negli ULTIMI 12 MESI quanto spesso sei ritornato a giocare d'azzardo per cercare di rivincere i soldi che avevi perso al gioco?

Mai
☐
1

A volte
☐
2

La maggior parte delle volte
☐
3

Sempre
☐
4

Ripensa agli ULTIMI 12 MESI e segna una risposta per ogni domanda.

	No	Sì
a) Quando stavi giocando, hai mai detto agli altri di aver vinto soldi quando non era vero?	☐	☐
b) Il gioco ti ha mai causato discussioni in famiglia e con gli amici, oppure problemi a scuola?	☐	☐
c) Hai mai giocato più soldi di quanto ti eri proposto di fare?	☐	☐
d) Ci sono persone che ti hanno criticato perché giochi o ti hanno detto che hai un problema con il gioco, indipendentemente dal fatto che tu pensi sia vero o meno?	☐	☐
e) Ti sei mai sentito in colpa per i soldi che spendi nel gioco o per le conseguenze del tuo giocare?	☐	☐
f) Hai mai avuto voglia di smettere di giocare, pensando però che non ce l'avresti fatta?	☐	☐
g) Hai mai nascosto alla famiglia o agli amici scontrini di scommesse, biglietti della lotteria, soldi vinti al gioco, o altre prove del tuo giocare?	☐	☐
h) Hai mai avuto litigi con la famiglia o con gli amici, parlando di soldi spesi nel gioco?	☐	☐
i) Hai mai preso in prestito soldi per giocare, senza restituirli?	☐	☐
l) Hai mai fatto assenze a scuola per andare a giocare?	☐	☐
m) Hai mai preso in prestito denaro oppure rubato qualcosa per avere soldi per giocare o per nascondere attività di gioco?	☐	☐

In Figura 2.12 è riportata la distribuzione percentuale degli studenti che hanno giocato d'azzardo nel corso dell'ultimo anno in base al profilo di gioco (non a rischio, a rischio e problematico), secondo la tipologia dei giochi praticati.

Come mostrato, i giochi più diffusi tra i giocatori con profilo di gioco a rischio e problematico sono Scommesse sportive (73,8% e 78,3% rispettivamente) e Gratta&Vinci (68% e 70,4%).

Sulla base degli Odds Ratio (OR) riportati in Figura 2.12, i dati forniscono una ulteriore informazione in termini di attrattiva delle varie tipologie di gioco d'azzardo praticati per i differenti profili di rischio.

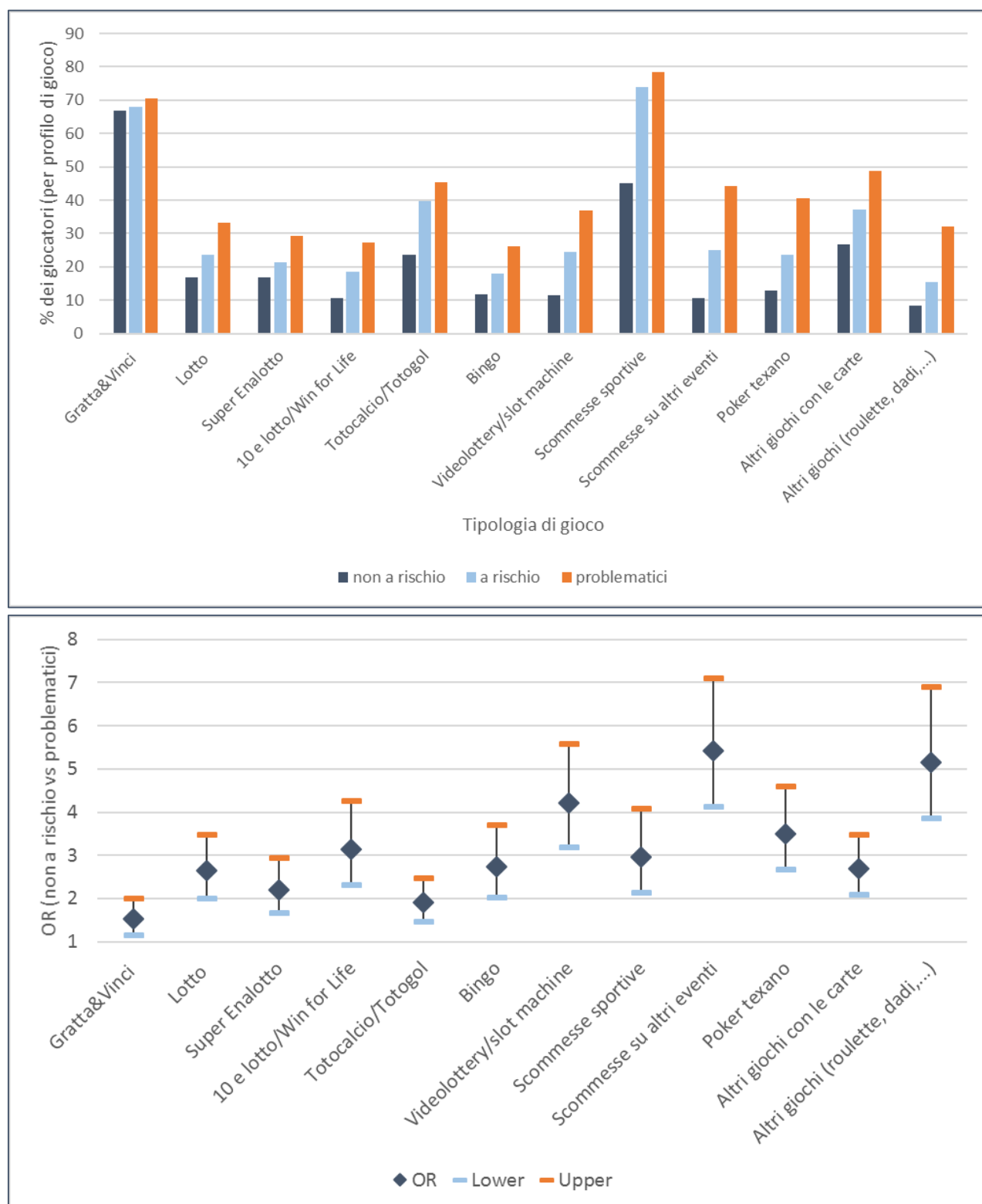
Mentre il Gratta&Vinci attira in misura simile sia giocatori non a rischio sia giocatori con profilo di gioco problematico (OR = 1,5), i giovani giocatori studenti con profilo problematico sono attratti maggiormente, rispetto ai non a rischio, da Scommesse su altri eventi (OR = 5,4), Altri giochi come roulette e dadi (OR = 5,2), Slot machine/videolottery (OR = 4,2) e Poker texano (OR = 3,5).

In Figura 2.12 emerge inoltre che gli Odds Ratio calcolati tra gli studenti giocatori problematici, rispetto a quelli non a rischio, sono significativi per tutte le tipologie di gioco d'azzardo rilevate nello studio ($p < .05$).

Infine, in Figura 2.12 appare chiaro che i giovani giocatori studenti con profili di gioco definibili a rischio e problematico tendono a praticare anche giochi meno popolari rispetto ai giocatori non a rischio.

Infatti, ogni tipologia di gioco è praticata da almeno il 25% dei giocatori problematici nel 2017.

Figura 2.12 - Distribuzione percentuale degli studenti che hanno giocato nell'ultimo anno per profilo di gioco (non a rischio, a rischio e problematico), secondo la tipologia dei giochi praticati (2017) e Odds Ratio (OR)



Fonte: ESPAD[®] Italia 2017

Note: OR = probabilità di essere giocatore 'problematico'. Il dato, aggiustato per età e genere, vuole fornire una misura della forza di associazione tra le varie tipologie di gioco e il gioco 'problematico' rispetto alla categoria di giocatori 'non a rischio'. Intervalli di confidenza stimati al 95%. Lower = estremo inferiore. Upper = estremo superiore.

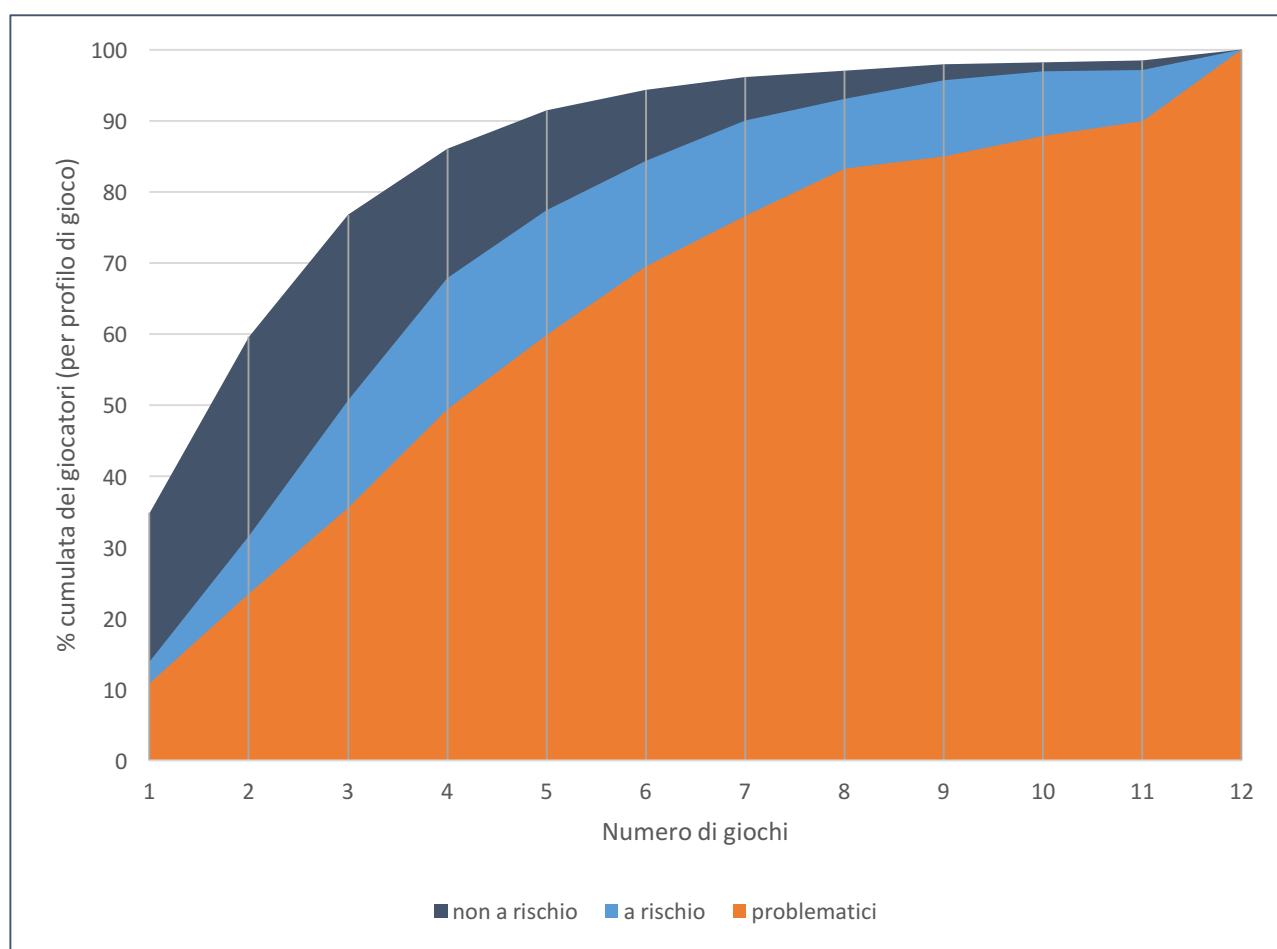
In Figura 2.13 si riporta la distribuzione percentuale cumulata dei giocatori per numero di tipologie di gioco praticate secondo il profilo di gioco (assenza di rischio, a rischio e problematico).

Il 59,7% dei giocatori non a rischio gioca a non più di due tipologie di gioco.

Per quanto riguarda i giocatori a rischio e i problematici, invece, tale quota scende rispettivamente al 31,5% e al 23,5%.

Dai dati emerge inoltre che il 10% dei giocatori con profilo di gioco problematico gioca a tutte le dodici tipologie di gioco rilevate in ESPAD®Italia 2017.

Figura 2.13 – Distribuzione percentuale cumulata dei giocatori per numero di tipologie di gioco praticate secondo il profilo di gioco (2017)

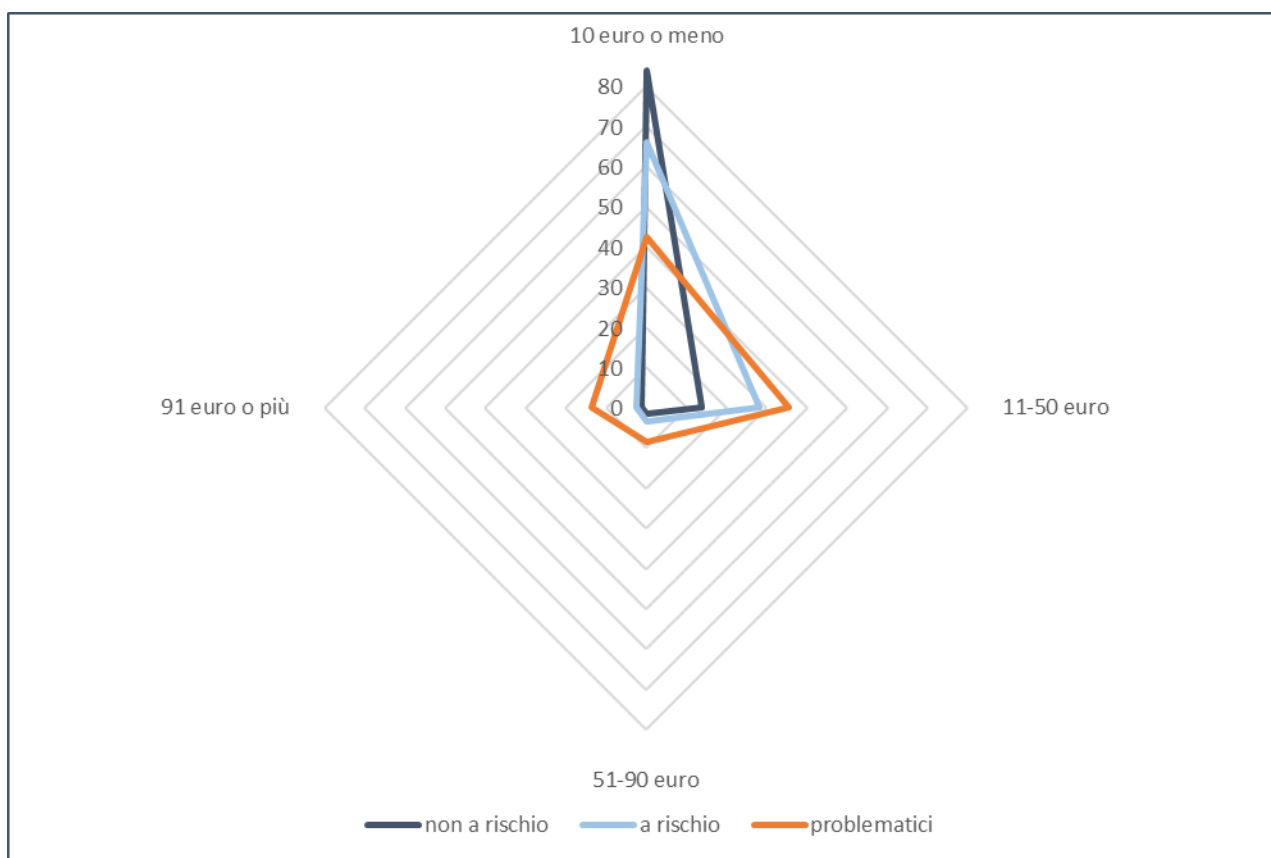


Fonte: ESPAD® Italia 2017

Rispetto alla spesa sostenuta per giocare, differenziando i giocatori per profilo di gioco emerge che l'83,9% dei giocatori non a rischio ha giocato meno di 10 euro negli ultimi 30 giorni.

La quota di chi ha giocato meno di 10 euro scende al 65,9% e al 42,3% rispettivamente quando si considerano i giocatori con profilo a rischio e i giocatori con profilo problematico.

Figura 2.14 – Spesa sostenuta nell'ultimo mese dagli studenti che hanno giocato d'azzardo durante l'anno secondo il profilo di gioco (2017)



Fonte: ESPAD Italia 2017

Il 13,5% dei giovani studenti giocatori con profilo di gioco problematico ha speso al gioco d'azzardo più di 90 euro nei 30 giorni

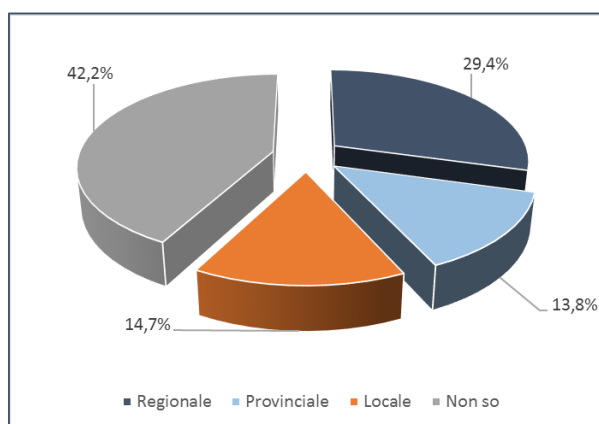
precedenti all'intervista (contro il 2,5% dei giocatori a rischio e l'1,1% dei non a rischio) (Figura 2.14).

2.4. Interventi di prevenzione a scuola e percezione del rischio

La scuola è il contesto privilegiato per realizzare interventi di promozione di stili di vita sani e di prevenzione dei comportamenti a rischio, tra cui quelli riferiti al gioco d'azzardo.

Nell'ambito dello studio ESPAD® vengono raccolte informazioni relative alle iniziative di prevenzione sul gioco d'azzardo, attuate negli istituti superiori: ai dirigenti scolastici è richiesto di compilare un questionario, costruito sulla base delle direttive EMCDDA (European Monitoring Centre on Drugs and Drug Addiction), relativo alle iniziative svolte nella propria scuola.

Figura 2.15 – Percentuale di dirigenti scolastici che riferisce l'esistenza di un piano/documento regionale/ provinciale/locale sulla prevenzione in materia di alcol, tabacco, droghe, gioco d'azzardo e doping nella scuola (2017)



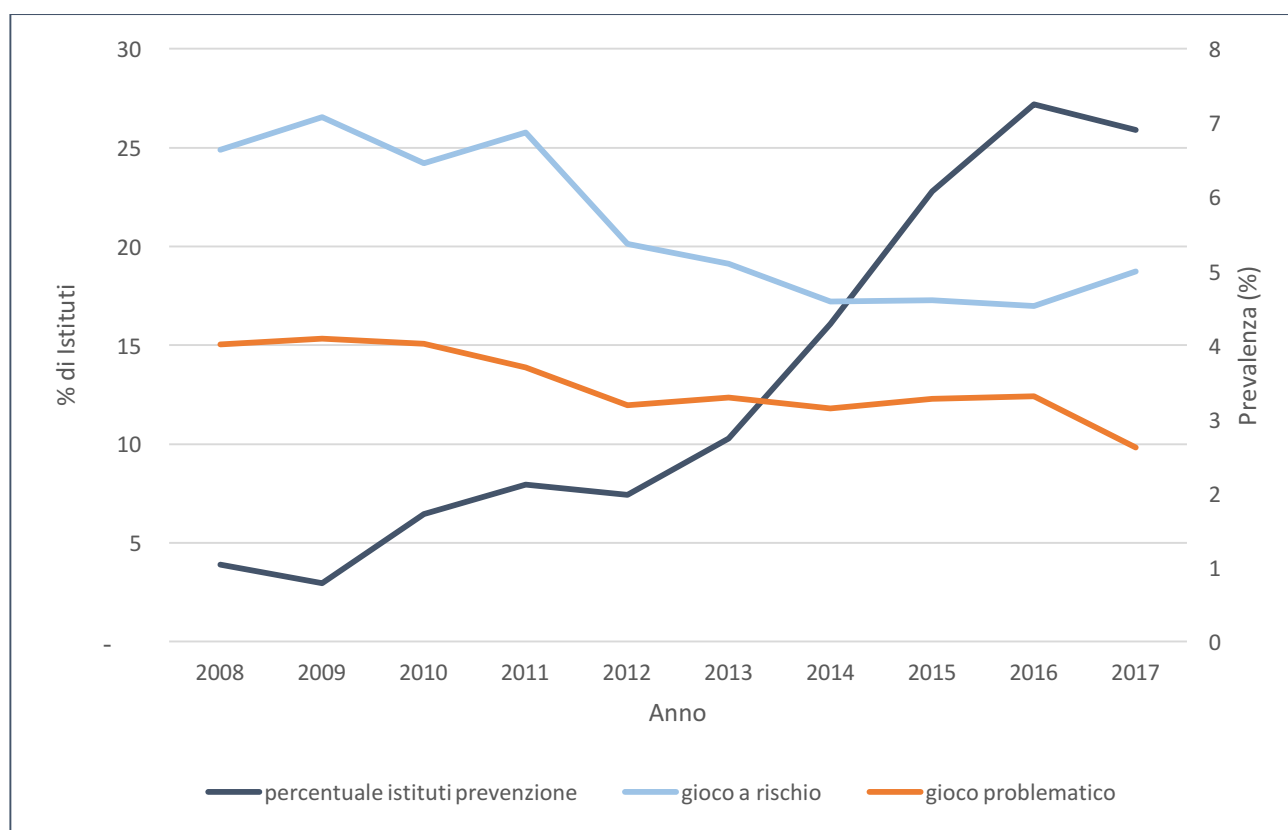
Fonte: ESPAD® Italia 2017

Come mostra la Figura 2.15, ad oggi a livello nazionale oltre la metà dei dirigenti scolastici (57,8%) riferisce l'esistenza di un Piano Provinciale (13,8%), Regionale (29,4%) o Locale (14,7) sulla prevenzione in materia di alcol, tabacco, sostanze illegali e gioco d'azzardo.

Nel 2017, poco più di un quarto degli istituti scolastici (25,9%) ha previsto di realizzare specifiche "giornate" di studio o attività interamente dedicate alla prevenzione del gioco d'azzardo.

Come evidenzia la Figura 2.16, la quota di istituti scolastici che hanno avviato attività specifiche di prevenzione al gioco risulta leggermente in calo rispetto al 2016 (27%), ma comunque in crescita rispetto al 3% registrato nel 2008.

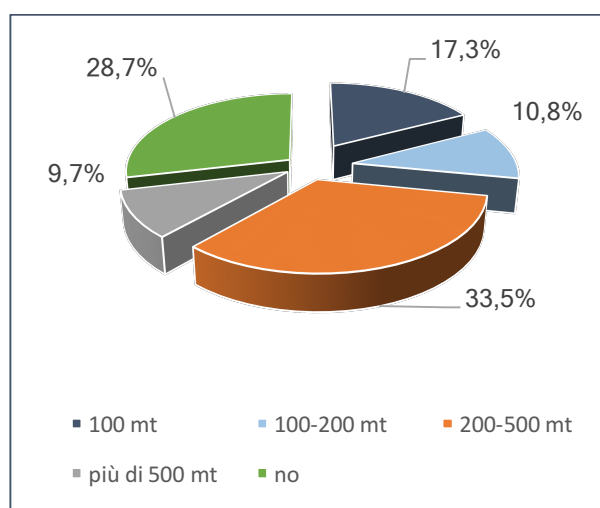
Figura 2.16 – Percentuale istituti scolastici che hanno avviato attività specificatamente rivolte alla prevenzione del gioco d'azzardo, prevalenza di gioco a rischio, prevalenza di gioco problematico (2008-2017)



Fonte:

ESPAD® Italia

Figura 2.17 – Percentuale delle scuole a 100 mt, 100-200 mt, 200-500 mt, più di 500 mt, da esercizi presso i quali è possibile giocare denaro e/o fare scommesse (2017)



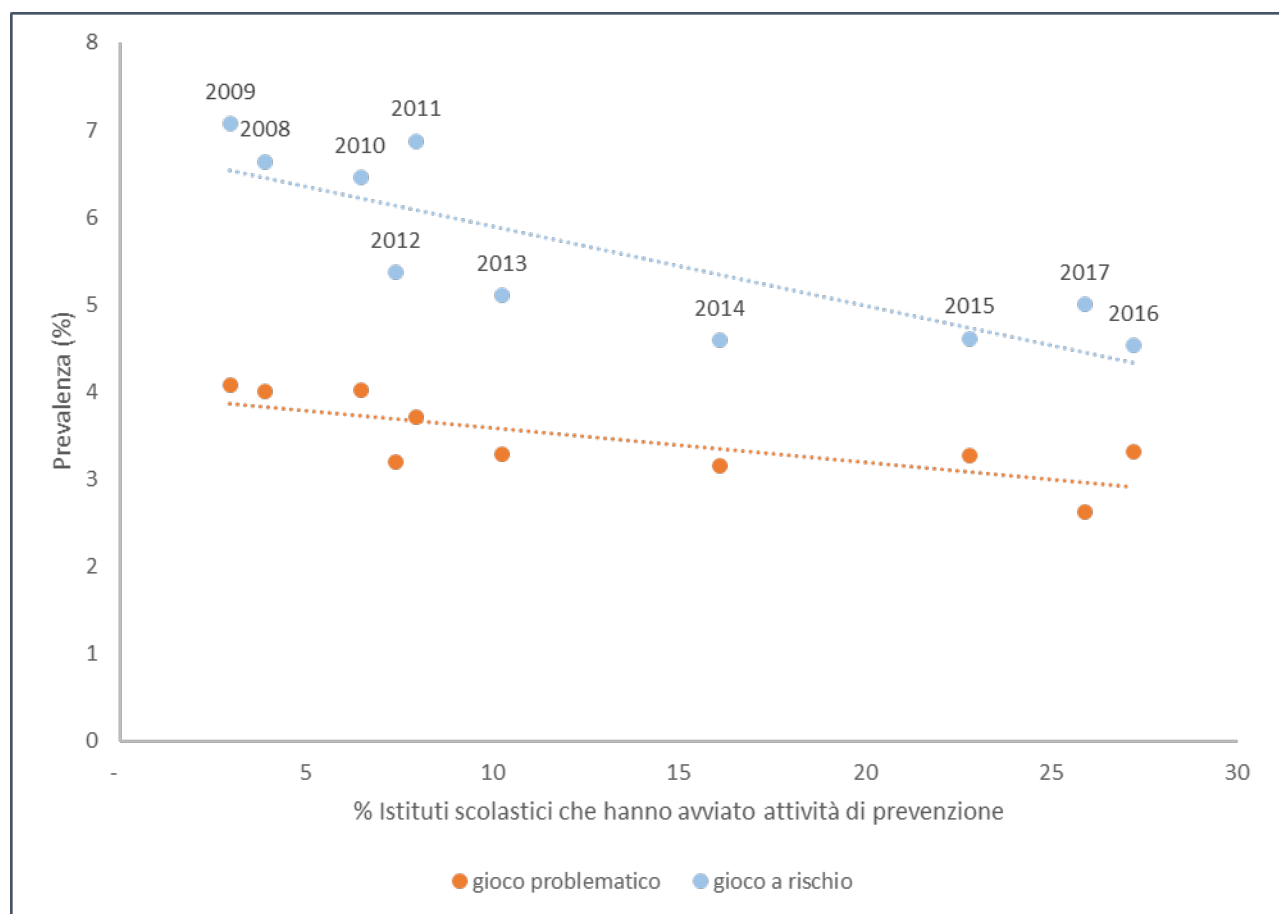
Fonte: ESPAD® Italia 2017

Come mostra la Figura 2.17, nel 2017 quasi il 30% delle scuole è collocato nelle immediate vicinanze (meno di 200 metri) di esercizi presso i quali è possibile giocare denaro e/o fare scommesse.

In Figura 2.18 vengono presentati gli andamenti temporali congiunti delle stime di prevalenza dei giocatori d'azzardo definiti "a rischio" e "problematici" rilevate dallo studio ESPAD® Italia e della quota di istituti che organizzano attività di prevenzione del gioco d'azzardo.

All'aumentare del numero di istituti scolastici che hanno avviato progetti/attività di prevenzione in questo ambito, corrisponde una tendenza alla diminuzione delle prevalenze degli studenti giocatori a rischio e problematici.

Figura 2.18 – Percentuale istituti scolastici che hanno avviato attività specificatamente rivolte+ alla prevenzione del gioco d’azzardo e prevalenza degli studenti con profilo “a rischio” o “problematico” (2008 – 2017)



Fonte:

ESPAD Italia

Relativamente alla programmazione e progettazione di attività di prevenzione, un aspetto particolarmente importante riguarda quanto gli studenti italiani percepiscono essere rischioso giocare d’azzardo.

I giochi considerati più rischiosi sono Videolottery/slot machine: il 56,8% degli studenti ritiene infatti che giocarci spesso possa risultare economicamente molto/moltissimo rischioso. Al secondo posto si colloca il Poker texano, percepito come molto/moltissimo rischioso dal 52,6% degli studenti.

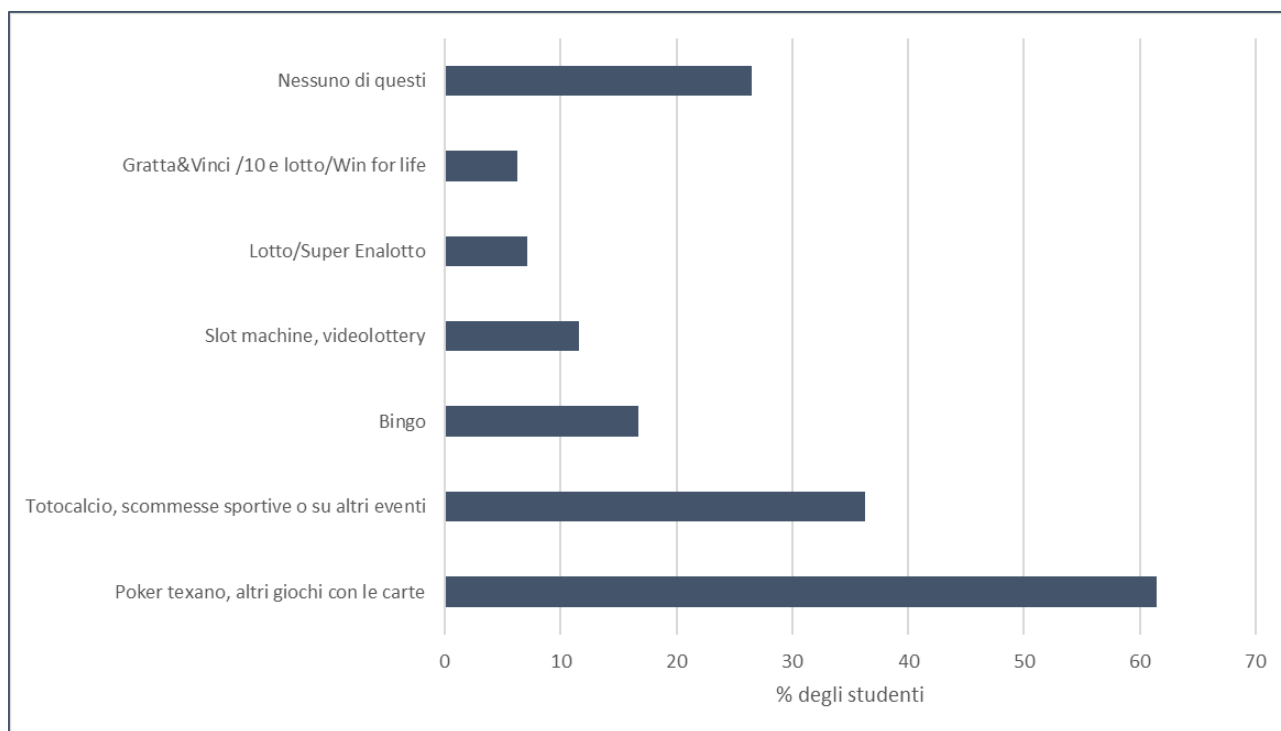
I giochi verso cui gli studenti tendono ad avere una percezione del rischio più bassa sono invece i Gratta&Vinci. Sono infatti il 23,7% gli studenti che ritengono

economicamente molto/moltissimo rischioso giocare spesso al Gratta&Vinci.

Infine, l’ultimo studio ESPAD®Italia 2017 dedica una sezione specifica alla percezione delle possibilità di gioco nei giovani. Il 39% degli studenti 15-19 ritiene che si possa diventare ricchi giocando se bravi (37,9% dei ragazzi e il 40,1% delle ragazze).

Inoltre come riportato in Figura 2.19, il 16,7% degli studenti ritiene che conti l’abilità del giocatore per vincere al Bingo, il 11,5% degli studenti ritiene che conti l’abilità del giocatore per vincere a Videolottery/slot machine, e il 6,3% degli studenti ritiene che conti l’abilità del giocatore per vincere alle lotterie come Gratta&Vinci/10 e lotto/Win for life.

Figura 2.19 – “Secondo te, in quali di questi gruppi di giochi conta anche l’abilità del giocatore?”



Fonte: ESPAD⁸ Italia 2017

NOTE METODOLOGICHE

Lo studio IPSAD®

IPSAD® (Italian Population Survey on Alcohol and other Drugs) è una ricerca nazionale sui comportamenti d'uso di alcol, tabacco e sostanze illegali nella popolazione generale, condotta dall'Istituto di Fisiologia Clinica del Consiglio Nazionale delle Ricerche (CNR) – Sezione di Epidemiologia e Ricerca sui Servizi Sanitari a partire dal 2001-2002. Il disegno dello studio è strutturato seguendo le linee guida fornite dall'EMCDDA (European Monitoring Centre for Drug and Drug Addiction) di Lisbona, così da poter soddisfare il debito informativo del Paese relativamente al primo dei cinque indicatori epidemiologici chiave proposti dal Consiglio d'Europa².

Lo studio è realizzato attraverso l'auto-somministrazione di un questionario cartaceo anonimo, inviato per posta a un campione casuale rappresentativo della popolazione di età compresa tra i 15 e i 74 anni residente in Italia. Oltre a rilevare alcune caratteristiche socio-culturali degli intervistati (sesso, età, stato civile, livello d'istruzione, condizione abitativa e lavorativa), lo studio IPSAD® rileva le condizioni di salute, gli stili di vita e i consumi di sostanze psicoattive (tabacco, alcol, psicofarmaci, doping e altre sostanze illecite). Vengono rilevate le esperienze d'uso delle sostanze nella vita, negli ultimi 12 mesi e negli ultimi 30 giorni. Il questionario contiene inoltre strumenti standardizzati per la rilevazione di abitudini al gioco d'azzardo e uso problematico di Internet. Lo studio prevede due fasi di invio dei questionari: la prima indirizzata al totale delle persone campionate, la seconda a quelle persone che, nel rispetto della procedura prevista per la notifica, non abbiano risposto al primo invio.

Non potendo costruire la lista nazionale di tutti i residenti in Italia attingendo dalle anagrafi degli 8.000 comuni italiani, lo studio prevede la produzione di una lista parziale, costituita dalle liste anagrafiche dei comuni selezionati nell'ambito del campione. In una prima fase i comuni sono suddivisi in metropolitani (centro dell'area metropolitana) e non metropolitani. I comuni non metropolitani sono suddivisi per regione e rispetto alla popolazione residente, distinguendo comuni fino a 10.000 abitanti e comuni con oltre 10.000 abitanti. I comuni metropolitani sono inclusi nel campione con certezza e considerati strati a sé stanti. Per i comuni non metropolitani, per ogni regione ed entro le diverse soglie di popolazione residente, sono estratti con probabilità proporzionale alla dimensione demografica uno o più comuni, in base alla dimensione

demografica complessiva dell'area territoriale. Acquisite le liste anagrafiche dei comuni selezionati, i residenti sono stratificati per genere e fascia di età (15-17, 18-19, 20-24, 25-29, 30-34, 35-39, 40-44, 45-49, 50-54, 55-59, 60-64, 65-69, 70-74) ed entro ogni strato così costituito i nominativi sono campionati in maniera casuale semplice a quota variabile. Nella rilevazione IPSAD®2017-2018 il campionamento ha coinvolto circa 42.000 persone tra i 15 e i 74 anni.

Una procedura di ponderazione, basata su una post-stratificazione secondo età e genere in accordo con la distribuzione della popolazione generale, è applicata al fine di ottenere le stime nazionali.

Per quanto concerne la qualità dei dati rilevati, numerosi livelli di controllo sono adottati per assicurare una elevata affidabilità del database. I dati sono acquisiti mediante l'utilizzo della tecnologia OCR (Optical Character Recognition) al fine di minimizzare l'errore di acquisizione in fase di data-entry. Lo stesso processo di acquisizione prevede una fase in cui operatori specializzati visualizzano e valutano tutte le risposte che necessitano di verifica a schermo. Un diverso livello di controllo riguarda la verifica dei valori di risposta acquisiti su set di variabili, suddivise nelle principali aree di interesse (genere, età, alcol, tabacco, cannabis ecc.), risalendo dai valori dell'output dati elettronico alla corrispondente scannerizzazione del questionario. Questo processo inverso è messo in atto anche al fine di ridurre il numero delle variabili 'not valid' ed a identificare i falsi missing.

Una volta ottenuto il dataset completo, prima di procedere con le analisi, viene verificata la consistenza delle risposte date nei questionari. Seguendo gli standard adottati a livello Europeo, vengono eliminati i questionari che presentano: più del 50% di mancata risposta; risposte sistematiche (per esempio aver risposto sempre allo stesso item in colonna); risposte impossibili (per esempio: aver usato tutte le sostanze 40 o più volte negli ultimi 30 giorni); incongruenza di almeno una risposta sull'uso di sostanze (per esempio aver risposto di aver fatto uso nei 12 mesi e non nella vita).

La rilevazione IPSAD®2017-2018 ha coinvolto circa 13.000 persone residenti, tra 15 e 74 anni di età, selezionati dalle liste anagrafiche di 125 comuni italiani campionati secondo la procedura standardizzata descritta sopra.

²L'EMCDDA utilizza cinque indicatori epidemiologici chiave con l'obiettivo di fornire informazioni fattuali, obiettive, affidabili e comparabili sulle droghe e la tossicodipendenza a livello europeo. Questi indicatori, sviluppati da EMCDDA in collaborazione con la rete Reitox, esperti in tutta Europa e altre organizzazioni internazionali competenti, sono: Indagini sulla popolazione generale (GPS), Uso di droghe ad alto rischio (HRDU), Indicatore della domanda di trattamento (TDI), Decessi droga-correlati e mortalità (DRD), Malattie infettive farmaco-correlate (DRID).

ESPAD®Italia è una ricerca sui comportamenti d'uso di alcol, tabacco e sostanze illegali da parte degli studenti iscritti alle scuole secondarie di secondo grado. Lo studio, che prende origine dallo studio Europeo ESPAD (European School Survey on Alcohol and other Drugs), è stato realizzato per la prima volta in Italia nel 1995 e, a partire dal 1999, viene ripetuto dall'Istituto di Fisiologia Clinica del Consiglio Nazionale delle Ricerche - Sezione di Epidemiologia e Ricerca sui Servizi Sanitari con cadenza annuale su un campione rappresentativo degli istituti scolastici secondari di secondo grado presenti sul territorio nazionale, coinvolgendo studenti di età compresa tra i 15 e i 19 anni. Lo studio consente di rispondere, mediante rapporti pubblicati con cadenza annuale fin dal 1999, alle richieste dell'Osservatorio Europeo delle Droghe e delle Tossicodipendenze di Lisbona (EMCDDA).

Lo studio viene condotto seguendo lo standard della metodologia ESPAD, che prevede la somministrazione di questionari agli studenti in condizioni del tutto simili a quelle di svolgimento di un compito in classe ed è condotto nel completo rispetto dell'anonimato e della privacy: il questionario, infatti, è del tutto anonimo e non contiene informazioni che permettano di riconoscere l'identità del rispondente, oltre al fatto che i risultati vengono presentati sempre ed esclusivamente in forma aggregata, senza divulgare alcuna informazione relativa alle classi o alle scuole coinvolte nello studio stesso.

Il questionario, oltre ad alcune caratteristiche socio-culturali degli intervistati, rileva i comportamenti d'uso di sostanze psicoattive quali tabacco, alcol, psicofarmaci, doping e altre sostanze illecite. Nello specifico vengono indagate le esperienze d'uso delle sostanze nella vita, negli ultimi 12 mesi e negli ultimi 30 giorni. A partire dal 2008, il questionario somministrato contiene inoltre strumenti standardizzati per la rilevazione delle abitudini al gioco d'azzardo e all'uso di Internet.

Il piano di campionamento dello studio prevede ogni anno l'estrazione di un campione casuale stratificato a tre stadi: Province, Scuole, Classi. La stratificazione delle province italiane è effettuata sulla base di 2 variabili: area geografica (Nord, Centro, Sud e Isole) e densità abitativa. Le province vengono estratte casualmente da ciascun strato e in modo proporzionale alla dimensione dello strato. Qualora i fondi lo permettano, tutte le province sono considerate estratte, procedendo nel campionamento direttamente delle scuole all'interno delle province selezionate.

Successivamente le scuole all'interno delle province selezionate sono stratificate per tipologia di istituto (Licei, Professionali e Tecnici) e per dislocazione geografica (urbana e rurale) e vengono estratte casualmente e proporzionalmente secondo tale stratificazione. Infine un corso di studio dalla prima alla quinta classe viene estratto casualmente da ogni strato (tale frazione può variare sensibilmente in relazione all'anno di rilevazione e ai fondi a disposizione per l'indagine).

In alcuni anni sono stati effettuati sovra-campionamenti finanziati da specifiche regioni o province che esprimevano interesse ad avere stime accurate per i loro territori.

Per quanto concerne la qualità dei dati rilevati, numerosi livelli di controllo sono adottati per assicurare una elevata affidabilità del database. I dati sono acquisiti mediante l'utilizzo della tecnologia OCR (Optical Character Recognition) al fine di minimizzare l'errore di acquisizione in fase di data-entry. Lo stesso processo di acquisizione prevede una fase in cui operatori specializzati visualizzano e valutano tutte le risposte che necessitano di verifica a schermo. Un diverso livello di controllo riguarda la verifica dei valori di risposta acquisiti su set di variabili, suddivise nelle principali aree di interesse (genere, età, alcol, tabacco, cannabis ecc.), risalendo dai valori dell'output-dati elettronico alla corrispondente scannerizzazione del questionario. Questo processo inverso è messo in atto anche al fine di ridurre il numero delle variabili 'not valid' e a identificare i falsi missing.

Una volta ottenuto il dataset completo, prima di procedere con le analisi, viene verificata la consistenza delle risposte date nei questionari. Seguendo gli standard adottati a livello Europeo, vengono eliminati i questionari che presentano: più del 50% di mancata risposta; risposte sistematiche (per esempio aver risposto sempre allo stesso item in colonna); risposte impossibili (per esempio: aver usato tutte le sostanze 40 o più volte negli ultimi 30 giorni); inconsistenza di almeno una risposta sull'uso di sostanze (per esempio aver risposto di aver fatto uso nei dodici mesi e non nella vita).

La rilevazione ESPAD®Italia 2017 ha coinvolto oltre 15.000 studenti, di età compresa tra i 15 e i 19 anni, selezionati su 205 istituti scolastici.

RIFERIMENTI

- Agenzia delle Dogane e dei Monopoli (2014). Organizzazione, attività e statistica Anno 2013. Roma.
- Agenzia delle Dogane e dei Monopoli (2017). Organizzazione, attività e statistica Anno 2016. Roma.
- Bastiani, L., Fea, M., Potente, R., Luppi, C., Lucchini, F., & Molinaro, S. (2015). National Helpline for Problem Gambling: A Profile of Its Users' Characteristics. *Journal of Addiction*, Article ID 659731, 9 pages. Doi: 10.1155/2015/659731.
- Bastiani, L., Gori, M., Colasante, E., Siciliano, V., Capitanucci, D., Jarre, P., & Molinaro, S. (2013). Complex factors and behaviors in the gambling population of Italy. *Journal of Gambling Studies*, 29(1):1-13. Doi: 10.1007/s10899-011-9283-8.
- Beaton, D. E., Bombardier, C., Guillemin, F., et al. (2000). Guidelines for the process of cross-cultural adaptation of self-report measures. *Spine*, 25, 3186–3191.
- Colasante, E., Gori, M., Bastiani, L., Scalese, M., Siciliano, V., & Molinaro, S. (2014). Italian adolescent gambling behavior: Psychometric evaluation of the South Oaks Gambling Screen: Revised for Adolescents (SOGS-RA) among a sample of Italian students. *Journal of Gambling Studies*, 30(4), 789-801.
- Colasante, E., Gori, M., Bastiani, L., Siciliano, V., Giordani, P., Grassi, M., & Molinaro, S. (2013). An Assessment of the Psychometric Properties of Italian Version of CPGI. *Journal of Gambling Studies*, 29(4):765-74. Doi: 10.1007/s10899-012-9331-z.
- Deans, E. G., Thomas, S. L., Daube, M., & Derevensky, J. (2016). "I can sit on the beach and punt through my mobile phone": The influence of physical and online environments on the gambling risk behaviours of young men. *Social Science & Medicine*, 166, 110-119.
- Ferris, J., & Wynne, H. (2001a). The Canadian problem gambling index: User manual. *Ottawa: The Canadian Centre on substance abuse*. Ottawa, ON: Canadian Centre on substance abuse.
- Ferris, J., & Wynne, H. (2001b). The Canadian problem gambling index: Final report. *Ottawa: The Canadian Centre on substance abuse*. Ottawa, ON: Canadian Centre on substance abuse.
- Johnson, E.E., Hamer, R., & Nora, R.M. (1998). The lie/bet questionnaire for screening pathological gamblers: A follow-up study, *Psychological Reports*, 83 (3 Pt 2):1219-24.
- Lesieur HR & Blume SB (1987). The South Oaks Gambling Screen (SOGS): A new instrument for the identification of pathological gamblers. *Am J Psychiatry*; 144 (9), 1184-1188.
- Molinaro, S., Canale, N., Vieno, A., Lenzi, M., Siciliano, V., Gori, M., & Santinello, M. (2014). Country-and individual-level determinants of probable problematic gambling in adolescence: a multi-level cross-national comparison. *Addiction*, 109(12), 2089-2097
- Poulin, C. (2002). An assessment of the validity and reliability of the SOGS-RA. *Journal of Gambling Studies*, 18(1), 67-93.
- Winters KC, Stinchfield RD, & Fulkerson J. (1993). Toward the development of an adolescent gambling problem severity scale. *Journal of Gambling Studies*, 9 (1): 63–84. Doi: 10.1007/BF01019925.
- Winters, K. C., Stinchfield, R. D., & Fulkerson, J. (1993). Toward the development of an adolescent gambling problem severity scale. *Journal of gambling studies*, 9(1), 63-84.

Risultati

IPSAD®2017-2018

PREVALENZE DI GIOCO NELLA VITA E NEGLI ULTIMI 12 MESI (2007-2018)

Tabella 1.1 – **Trend** gioco d'azzardo almeno una volta **nella vita** (2007-2018) e negli **ultimi 12 mesi** (2013-2018) per **classi di età** e per **genere**. Popolazione generale. Prevalenza (%)

PREVALENZA NELLA VITA (%)																													
Anno di rilevazione	15-64				15-34			35-64				15-24			25-34			35-44			45-54			55-64			65-74		
	M	F	T		M	F	T	M	F	T		M	F	T	M	F	T	M	F	T	M	F	T	M	F	T	M	F	T
2007-2008	53,3	33,6	42,1		51,8	32,4	40,4	55,3	35,7	44,6		47,0	27,3	35,7	58,0	38,1	46,1	57,0	36,7	45,4	54,9	34,7	44,2	51,3	34,3	43,1	---	---	---
2010-2011	58,9	38,2	47,3		58,6	34,9	44,3	59,0	41,0	49,3		54,1	30,3	39,7	64,3	40,6	50,1	61,4	44,3	51,8	60,1	39,5	48,7	55,0	38,2	47,1	---	---	---
2013-2014	55,7	30,3	42,9		55,8	29,3	42,7	55,7	30,8	43,0		48,3	23,2	36,0	62,2	34,4	48,3	58,7	32,1	45,3	54,1	28,1	40,9	54,0	32,4	42,8	47,6	31,4	39,0
2017-2018	64,9	37,9	51,7		67,0	34,8	51,1	63,7	39,7	52,0		64,3	25,7	45,8	69,3	41,8	55,5	68,9	46,3	57,8	63,5	37,8	51,2	57,1	33,3	45,4	51,8	31,0	41,5
PREVALENZA ULTIMI 12 MESI (%)																													
Anno di rilevazione	15-64				15-34			35-64				15-24			25-34			35-44			45-54			55-64			65-74		
	M	F	T		M	F	T	M	F	T		M	F	T	M	F	T	M	F	T	M	F	T	M	F	T	M	F	T
2013-2014	37,9	18,1	27,9		42,3	19,8	31,2	35,7	17,3	26,3		39,0	15,9	27,7	45,2	23,1	34,1	37,9	17,3	27,5	35,2	16,8	25,9	33,4	18,0	25,4	21,7	16,5	18,9
2017-2018	51,1	34,4	42,8		53,6	36,0	45,0	49,9	33,6	41,7		50,9	29,3	40,6	56,1	41,6	49,0	53,1	36,4	44,7	49,4	34,9	42,2	46,9	29,0	37,8	39,1	27,1	32,8

M=maschi; F=femmine; T=totale

Classi di età: 15-64 (popolazione generale); 15-34 (giovani adulti); 35-64 (adulti); decenni 15-24; 25-34; 35-44; 45-54; 55-64; 65-74 (terza età rilevata dal 2013-2014)

DETTAGLIO SUI GIOCATORI NEGLI ULTIMI 12 MESI (2017-2018)

TIPOLOGIE E CONTESTI DOVE SI PRATICA IL GIOCO D'AZZARDO

Tabella 1.2 – Tipologie e contesti di giochi d'azzardo per fasce d'età e per genere. Giocatori ultimi 12 mesi. 2017-2018. Percentuali

TIPOLOGIE DI GIOCO D'AZZARDO										
	15-64				15-34			35-64		
	M	F	T		M	F	T	M	F	T
Gratta&Vinci	68,1	82,8	74,0		63,8	82,1	70,9	70,5	83,1	75,7
Lotto	24,8	33,5	28,3		13,7	24,5	17,9	31,3	38,4	34,1
Superenalotto	45,3	38,2	42,5		25,5	24,2	25,0	56,5	45,7	52,2
10 e lotto/Win for life	12,9	13,3	13,1		9,2	13,9	11,0	15,1	13,0	14,3
Totocalcio/Totogol	8,3	3,1	6,2		13,3	6,4	10,6	5,4	1,2	3,7
Bingo	5,0	7,4	6,0		9,4	14,9	11,6	2,5	3,1	2,7
Videolottery/slot machine	6,9	4,4	5,9		9,4	6,8	8,4	5,4	3,1	4,4
Scommesse sportive	40,7	8,6	28,0		60,4	16,2	43,1	29,5	4,4	19,5
Scommesse su altri eventi	6,2	0,9	4,1		8,9	1,6	6,1	4,6	0,5	3,0
Poker texano	11,1	2,5	7,7		21,1	4,7	14,7	5,2	1,2	3,6
Altri giochi con le carte	14,5	17,0	15,5		21,5	26,0	23,3	10,5	12,0	11,1
Altri giochi (roulette, dadi,...)	4,7	3,4	4,2		7,2	5,3	6,5	3,2	2,3	2,8
CONTESTI DI GIOCO D'AZZARDO										
	15-64				15-34			35-64		
	M	F	T		M	F	T	M	F	T
Sale scommessa	22,7	2,8	14,8		39,0	5,8	26,0	13,7	1,1	8,6
Sale bingo	3,5	5,3	4,2		6,8	10,1	8,1	1,8	2,7	2,1
Casinò	3,9	3,7	3,8		4,8	6,8	5,6	3,4	2,1	2,9
Circoli ricreativi	0,9	1,3	1,1		1,0	0,6	0,8	0,9	1,6	1,2
Bar/tabacchi/pub	64,1	72,2	67,3		50,3	61,4	54,7	71,7	77,9	74,2
Sale giochi	1,9	1,7	1,8		2,9	2,8	2,8	1,3	1,1	1,2
A casa mia o di amici	21,6	24,2	22,7		33,3	36,1	34,4	15,2	17,9	16,3
Internet	14,1	2,5	9,5		18,8	3,2	12,7	11,5	2,1	7,7

M=maschi; F=femmine; T=totale

Classi di età: 15-64 (popolazione generale); 15-34 (giovani adulti); 35-64 (adulti)

TREND TIPOLOGIE E CONTESTI DEL GIOCO D'AZZARDO 2010-2018

Tabella 1.3 – **Trend** tipologie e contesti di giochi d'azzardo per **genere**. Giocatori **ultimi 12 mesi**. 2010-2018. Percentuali

TIPOLOGIE DI GIOCO D'AZZARDO									
	2010-2011			2013-2014			2017-2018		
	M	F	T	M	F	T	M	F	T
<i>Gratta&Vinci*</i>	52,9	69,0	60,1	64,1	80,4	69,5	68,1	82,8	74,0
<i>Lotto istantaneo</i>	---	---	---	15,3	12,9	14,5	12,9	13,3	13,1
<i>Lotto/Super Enalotto</i>	71,9	73,6	72,7	55,1	56,5	55,5	50,6	50,4	50,5
<i>Totocalcio/Totogol†</i>	5,8	1,6	3,9	10,0	5,0	8,4	8,3	3,1	6,2
<i>Videopoker/new slot machine‡</i>	8,2	6,5	7,5	9,1	6,1	8,1	6,9	4,4	5,9
<i>Scommesse sportive</i>	27,9	6,4	18,3	39,7	11,5	30,5	40,7	8,6	28,0
<i>Scommesse su altri eventi</i>	2,5	0,6	1,6	5,2	2,3	4,2	6,2	0,9	4,1
<i>Poker texano</i>	16,9	4,6	11,4	16,0	3,8	12,1	11,1	2,5	7,7
<i>Altri giochi con le carte</i>	11,7	11,7	11,7	13,7	18,2	15,2	14,5	17,0	15,5
<i>Altri giochi (roulette, dadi,...)</i>	---	---	---	6,5	4,6	5,9	4,7	3,4	4,2
CONTESTI DI GIOCO D'AZZARDO									
	2010-2011			2013-2014			2017-2018		
	M	F	T	M	F	T	M	F	T
<i>Sale scommessa</i>	18,3	4,3	12,0	20,7	5,0	15,5	22,7	2,8	14,8
<i>Sale bingo</i>	3,9	5,7	4,7	3,9	7,0	4,9	3,5	5,3	4,2
<i>Casinò</i>	7,5	6,6	7,1	5,3	5,1	5,2	3,9	3,7	3,8
<i>Circoli ricreativi</i>	2,2	1,1	1,7	2,1	1,6	1,9	0,9	1,3	1,1
<i>Bar/tabacchi/pub</i>	78,0	87,5	82,2	62,6	65,2	63,4	64,1	72,2	67,3
<i>Sale giochi</i>	4,1	2,4	3,4	2,5	1,4	2,2	1,9	1,7	1,8
<i>A casa mia o di amici</i>	20,0	16,0	18,2	22,6	27,2	24,1	21,6	24,2	22,7
<i>Internet</i>	13,8	3,6	9,2	17,2	1,8	12,1	14,1	2,5	9,5
<i>Smartphone</i>	0,5	0,4	0,4	4,6	1,9	3,7	6,8	0,9	4,5

M=maschi; F=femmine; T=totale

Classi di età: 15-64 (popolazione generale); 15-34 (giovani adulti); 35-64 (adulti)

*Gratta&Vinci equivale a Gratta&Vinci e/o Lotto istantaneo nella rilevazione 2010-2011

†Totocalcio/Totogol equivale a Totocalcio/Totip nella rilevazione 2010-2011

‡Videopoker/new slot machine equivale a videopoker/slot machine nella rilevazione 2010-2011

PATTERN DI GIOCO

Tabella 1.4 – Pattern di gioco associati alle diverse fasce d'età. Giocatori ultimi 12 mesi. 2017-2018. Distribuzione percentuale

	15-64		15-34	35-64
Frequenze di gioco per fasce d'età				
<i>una volta al mese o meno</i>	71,3		74,8	69,4
<i>2-4 volte al mese</i>	20,0		18,7	20,7
<i>2-3 volte a settimana</i>	6,5		4,8	7,4
<i>4 o 5 volte a settimana</i>	1,0		0,7	1,1
<i>6 o più volte a settimana</i>	1,3		1,0	1,4
Tempo di gioco in una giornata tipo				
<i>meno di 30 minuti</i>	86,8		80,6	90,2
<i>tra 30 minuti e 1 ora</i>	5,6		8,5	4,0
<i>tra 1 ora e 2 ore</i>	3,8		6,1	2,5
<i>tra 2 ore e 3 ore</i>	2,1		2,9	1,7
<i>più di 3 ore</i>	1,8		1,9	1,7
Numero di volte in cui si è giocato più di 2 ore in un'unica occasione				
<i>mai</i>	87,4		83,9	89,4
<i>meno di 1 volta al mese</i>	9,4		12,3	7,8
<i>1 volta al mese</i>	1,6		2,3	1,2
<i>1 volta a settimana</i>	1,1		1,0	1,1
<i>ogni giorno o quasi</i>	0,5		0,6	0,5

Classi di età: 15-64 (popolazione generale); 15-34 (giovani adulti); 35-64 (adulti)

Tabella 1.5 – Spesa al gioco d'azzardo negli ultimi 30 gg. (almeno 1 centesimo) per fasce d'età. Giocatori ultimi 30 giorni. 2017-2018. Distribuzione percentuale

	15-64		15-34	35-64
<i>10 euro o meno</i>	63,7		69,4	61,0
<i>11-50 euro</i>	25,3		23,1	26,3
<i>51-90 euro</i>	4,9		3,2	5,7
<i>91-200 euro</i>	3,8		2,6	4,3
<i>201-500 euro</i>	1,2		0,5	1,5
<i>501-1000 euro</i>	0,6		0,3	0,8
<i>più di 1000 euro</i>	0,5		0,9	0,4

Classi di età: 15-64 (popolazione generale); 15-34 (giovani adulti); 35-64 (adulti)

SITUAZIONE COMPLESSIVA DI GIOCO RIFERITA (ULTIMO ANNO)

Tabella 1.6 – Situazione complessiva di gioco riferita (ultimo anno) per **fasce d'età**. Giocatori **ultimi 12 mesi**. 2017-2018. Distribuzione percentuale

	15-64		15-34	35-64
<i>in pari</i>	48,0		55,8	43,2
<i>in rosso</i>	40,1		27,7	47,8
<i>in attivo</i>	11,9		16,5	9,0

Classi di età: 15-64 (popolazione generale); 15-34 (giovani adulti); 35-64 (adulti)

Tabella 1.7 – Di quanto **“in rosso”** per **fasce d'età**. Giocatori **ultimi 12 mesi che riferiscono situazione complessiva “in rosso”**. 2017-2018. Distribuzione percentuale

	15-64		15-34	35-64
<i>meno di 50 euro</i>	62,8		73,9	58,7
<i>tra 50-100 euro</i>	16,8		14,0	17,8
<i>tra 100-200 euro</i>	11,1		6,9	12,6
<i>tra 200-500 euro</i>	5,2		3,2	5,9
<i>oltre 500 euro</i>	4,1		1,9	4,9

Classi di età: 15-64 (popolazione generale); 15-34 (giovani adulti); 35-64 (adulti)

Tabella 1.8 – Di quanto **“in attivo”** per **fasce d'età**. Giocatori **ultimi 12 mesi che riferiscono situazione complessiva “in attivo”**. 2017-2018. Distribuzione percentuale

	15-64		15-34	35-64
<i>meno di 50 euro</i>	45,6		48,1	42,8
<i>tra 50-100 euro</i>	20,3		18,2	22,7
<i>tra 100-200 euro</i>	16,8		19,4	13,9
<i>tra 200-500 euro</i>	7,1		3,7	10,9
<i>più di 500 euro</i>	10,2		10,7	9,6

Classi di età: 15-64 (popolazione generale); 15-34 (giovani adulti); 35-64 (adulti)

DETTAGLIO SUI GIOCATORI ALMENO UNA VOLTA NELLA VITA (2017-2018)

CONOSCENZA DELLA NORMATIVA VIGENTE E GIOCO ILLEGALE

Tabella 1.9 – Conoscenza della normativa vigente per **fasce d'età**. Giocatori almeno una volta nella vita. 2017-2018. Percentuali

	15-64		15-34	35-64
Distanza a piedi da casa al luogo di gioco più vicino dove giocare				
<i>non ce ne sono</i>	8,1		5,9	9,1
<i>meno di 5 minuti</i>	58,0		61,2	56,4
<i>5-10 minuti</i>	23,5		23,6	23,4
<i>più di 10 minuti</i>	10,5		9,3	11,0
Ritengono che sia vietato il gioco ai minori per (tipologie di gioco):				
<i>Gratta&Vinci/10 e lotto/Win for life</i>	57,0		66,6	51,5
<i>Lotto/Super Enalotto</i>	55,0		65,0	49,3
<i>Totocalcio/Totogol/scommesse sportive e altri eventi</i>	63,6		72,4	58,5
<i>videolottery/slot machine</i>	92,7		91,8	93,1
<i>Poker texano/altri giochi con le carte</i>	86,5		84,7	87,5
<i>Bingo</i>	68,0		69,1	67,4
Ritengono che sia vietato il gioco ONLINE ai minori di:				
<i>14 anni</i>	6,2		3,8	7,5
<i>16 anni</i>	4,5		4,7	4,4
<i>18 anni</i>	77,1		85,2	72,5
<i>non è vietato</i>	1,4		1,3	1,4
<i>non so</i>	10,8		5,0	14,1
Sanno che il Comune di residenza ha approvato regole per limitare il gioco d'azzardo				
<i>Sì</i>	14,9		11,9	16,5

Classi di età: 15-64 (popolazione generale); 15-34 (giovani adulti); 35-64 (adulti)

Tabella 1.10 – Tipologie di regole applicate nel proprio Comune per **fasce d'età**. Giocatori almeno una volta nella vita a conoscenza dell'applicazione di limitazioni locali. 2017-2018. Percentuali

	15-64		15-34	35-64
<i>Limitazione orari di accesso alle slot machine/videolottery</i>	62,2		62,0	62,3
<i>Controllo distanza delle scuole da luoghi del gioco d'azzardo</i>	51,7		42,0	55,6
<i>Incentivi ai commercianti che rinuncino a offrire giochi d'azzardo</i>	23,9		21,9	24,7
<i>Penalizzazioni per commercianti che offrono giochi d'azzardo</i>	11,6		13,6	10,8

Classi di età: 15-64 (popolazione generale); 15-34 (giovani adulti); 35-64 (adulti)

Tabella 1.11 – Gioco d’azzardo illegale per **fasce d’età**. Giocatori almeno una volta **nella vita**. 2017-2018. Distribuzioni percentuali

	15-64		15-34	35-64
“Conosci una o più persone che praticano giochi illegali o non autorizzati dalla legislazione italiana?”				
<i>Sì</i>	3,3		4,8	2,7
“Hai mai praticato giochi illegali o non autorizzati dalla legislazione italiana?”				
<i>Sì</i>	4,9		7,2	4,1
“Hai mai chiesto aiuto per smettere di giocare?”				
<i>Sì</i>	0,2		0,1	0,2

Classi di età: 15-64 (popolazione generale); 15-34 (giovani adulti); 35-64 (adulti)

Tabella 1.12 – “Quali giochi illegali o non autorizzati hai praticato?” per **fasce d’età**. **Giocatori che hanno praticato giochi illegali nella vita**. 2017-2018. Percentuali

	15-64		15-34	35-64
<i>Lotto e lotterie</i>	24,0		19,5	28,3
<i>Giochi a base sportiva</i>	54,6		63,1	47,6
<i>Videolottery/slot machine</i>	16,2		18,3	14,1
<i>Scommesse su altri eventi</i>	16,2		4,4	27,6
<i>Poker texano</i>	52,0		68,3	36,1
<i>Altri giochi con le carte</i>	54,7		55,7	53,9
<i>Altri giochi</i>	39,7		37,1	42,2

Classi di età: 15-64 (popolazione generale); 15-34 (giovani adulti); 35-64 (adulti)

OPINIONI SULLA POSSIBILITA’ DI ARRICCHIRSI GIOCANDO D’AZZARDO

Tabella 1.13 – Opinioni sulla possibilità di arricchirsi giocando d’azzardo per **fasce d’età**. Giocatori almeno una volta **nella vita**. 2017-2018. Percentuali

	15-64		15-34	35-64
“Secondo te c’è qualcuno che riesce a diventare ricco giocando d’azzardo?”				
<i>impossibile</i>	38,6		25,8	45,7
<i>sì se bravo</i>	22,5		30,3	18,2
<i>sì se fortunato</i>	31,9		30,3	32,9
<i>sì se bravo + fortunato</i>	7,0		13,6	3,2
“Secondo te, in quali di questi gruppi di giochi conta anche l’abilità del giocatore?”				
<i>Gratta&Vinci/10 e lotto/Win for life</i>	0,6		0,6	0,6
<i>Lotto/Super Enalotto</i>	1,9		1,9	1,8
<i>Totocalcio/Totogol/scommesse sportive e altri eventi</i>	36,0		45,2	30,9
<i>Videolottery/slot machine</i>	3,3		4,8	2,4
<i>Poker texano/altri giochi con le carte</i>	61,7		79,3	51,9
<i>Bingo</i>	1,6		2,7	0,9
<i>Nessuno di questi</i>	28,6		14,8	36,3

Classi di età: 15-64 (popolazione generale); 15-34 (giovani adulti); 35-64 (adulti)

GIOCO ONLINE

TREND GIOCO ONLINE 2013-2018

Tabella 1.14 - **Trend** gioco d'azzardo **online** negli **ultimi 12 mesi** per **fasce d'età**. Popolazione generale. 2013-2018. Prevalenza (%)

Anno di rilevazione	15-64		15-34	35-64
2013-2014	4,5		7,4	3,0
2017-2018	3,9		5,5	3,2

Classi di età: 15-64 (popolazione generale); 15-34 (giovani adulti); 35-64 (adulti)

DETTAGLIO GIOCO ONLINE SUI GIOCATORI NEGLI ULTIMI 12 MESI (2017-2018)

Tabella 1.15 - Tipologie e modalità di gioco d'azzardo **online** per **fasce d'età**. Giocatori **online** **ultimi 12 mesi**. 2017-2018. Percentuali

	15-64		15-34	35-64
Tipologie di giochi d'azzardo praticati online				
Gratta&Vinci /10 e lotto/Win for life	7,6		7,2	8,0
Lotto/Super Enalotto	16,4		11,5	20,6
Totocalcio/Totogol/scommesse sportive e altri eventi	65,8		71,5	61,0
videolottery/slot machine	7,8		5,9	9,4
poker texano/altri giochi con le carte	20,4		24,8	16,6
altri giochi (roulette, dadi,...)	7,2		8,2	6,4
Modalità di gioco online				
Smartphone	50,0		58,0	43,3
Tablet	18,6		12,6	23,6
PC	71,4		71,6	71,2
Internet point	1,8		3,1	0,7
TV	0,3		0,6	---
Console per giochi elettronici	0,3		0,8	---

Classi di età: 15-64 (popolazione generale); 15-34 (giovani adulti); 35-64 (adulti)

Tabella 1.16 - Tipologie di giochi d'azzardo praticati **online** per **profilo di gioco**^{*}. Giocatori **online** **ultimi 12 mesi**. 2017-2018. Percentuali

	T		nessun rischio	rischio minimo	rischio moderato/severo
Gratta&Vinci/10 e lotto/Win for life	7,6		5,1	10,4	8,0
Lotto/Super Enalotto	16,4		25,5	11,5	2,1
Totocalcio/Totogol/scommesse sportive	65,8		63,0	74,7	63,9
Videolottery/slot machine	7,8		1,8	5,4	29,7
Poker texano/altri giochi con le carte	20,4		17,0	24,0	26,9
Altri giochi (roulette/dadi,...)	7,2		5,2	12,2	2,4

T=totale

^{*} Profili definiti sulla base del test di screening CPGI (Ferris, Wynne, 2001a; b; Colasante et al., 2013)

GIOCO PROBLEMATICO TRA I GIOCATORI ULTIMI 12 MESI (2007-2018)

Tabella 1.17 - **Trend** profili di gioco* per fasce d'età e per genere. Giocatori **ultimi 12 mesi**. 2007-2018. Percentuali

15-64												
	2007-2008			2010-2011			2013-2014			2017-2018		
	M	F	T	M	F	T	M	F	T	M	F	T
<i>nessun rischio</i>	74,9	86,5	80,2	79,9	87,7	83,4	76,1	87,8	79,6	70,0	88,6	76,5
<i>rischio minimo</i>	17,6	10,9	14,6	12,3	9,6	11,1	17,7	8,0	14,9	19,1	7,9	15,2
<i>rischio moderato</i>	6,5	2,1	4,5	5,8	2,2	4,3	4,4	3,1	4,0	8,0	1,8	5,9
<i>rischio severo</i>	1,0	0,5	0,8	1,9	0,5	1,3	1,8	1,1	1,6	2,9	1,6	2,4

15-34												
	2007-2008			2010-2011			2013-2014			2017-2018		
	M	F	T	M	F	T	M	F	T	M	F	T
<i>nessun rischio</i>	72,3	84,8	78,2	75,9	84,4	79,9	70,6	88,9	74,9	60,2	92,2	70,7
<i>rischio minimo</i>	19,5	13,1	16,5	16,2	12,9	14,6	21,6	7,8	18,4	26,4	5,1	19,5
<i>rischio moderato</i>	7,1	1,6	4,5	6,1	2,4	4,3	3,9	1,8	3,4	11,1	1,7	8,0
<i>rischio severo</i>	1,2	0,5	0,9	1,8	0,3	1,1	3,9	1,5	3,3	2,3	1,0	1,9

35-64												
	2007-2008			2010-2011			2013-2014			2017-2018		
	M	F	T	M	F	T	M	F	T	M	F	T
<i>nessun rischio</i>	78,4	89,0	83,0	82,6	89,9	85,8	79,6	87,4	82,2	75,4	86,9	79,6
<i>rischio minimo</i>	15,1	7,7	11,9	9,8	7,3	8,7	15,2	8,1	12,9	15,0	9,3	13,0
<i>rischio moderato</i>	5,7	2,8	4,4	5,5	2,1	4,0	4,7	3,6	4,4	6,3	1,8	4,7
<i>rischio severo</i>	0,8	0,5	0,7	2,1	0,7	1,5	0,4	0,9	0,6	3,2	1,9	2,7

M=maschi; F=femmine; T=totale

Classi di età: 15-64 (popolazione generale); 15-34 (giovani adulti); 35-64 (adulti)

*Profili definiti sulla base del test di screening CPGI (Ferris, Wynne, 2001a; b; Colasante et al., 2013)

DETTAGLIO GIOCO PROBLEMatico SUI GIOCATORI ULTIMI 12 MESI (2017-2018)

TIPOLOGIE E CONTESTI DI GIOCO PER PROFILO DI GIOCO

Tabella 1.18 - Tipologie e contesti di giochi d'azzardo per **profilo di gioco***. Giocatori **ultimi 12 mesi**. 2017-2018. Percentuali e Odds Ratio - OR[†]

TIPOLOGIE DI GIOCO D'AZZARDO							
	T		nessun rischio	rischio minimo	[OR]	rischio moderato/severo	[OR]
<i>Gratta&Vinci</i>	74,0		74,0	62,4	[0,8]	67,5	[0,8]
<i>Lotto</i>	28,3		26,3	29,8	[1,5]	38,3	[2,2]
<i>Super Enalotto</i>	42,5		44,2	34,2	[0,7]	43,6	[1,1]
<i>10 e lotto/Win for life</i>	13,1		13,3	18,0	[1,6]	27,6	[2,4]
<i>Totocalcio/Totogol</i>	6,2		4,9	9,8	[1,4]	14,9	[2,4]
<i>Bingo</i>	6,0		5,6	13,3	[2,7]	16,9	[3,7]
<i>Videolottery/slot machine</i>	5,9		4,3	10,6	[2,6]	38,1	[14,5]
<i>Scommesse sportive</i>	28,0		28,2	63,4	[3,3]	72,8	[5,1]
<i>Scommesse su altri eventi</i>	4,1		2,7	13,3	[3,6]	30,0	[10,1]
<i>Poker texano</i>	7,7		8,9	20,2	[1,8]	21,6	[1,8]
<i>Altri giochi con le carte</i>	15,5		16,5	22,3	[1,4]	18,7	[1,2]
<i>Altri giochi (roulette, dadi,...)</i>	4,2		3,2	10,6	[3,3]	11,8	[3,5]
CONTESTI DI GIOCO D'AZZARDO							
	T		nessun rischio	rischio minimo	[OR]	rischio moderato/severo	[OR]
<i>Sale scommessa</i>	14,8		12,5	35,8	[2,5]	46,5	[4,4]
<i>Sale Bingo</i>	4,2		4,2	7,3	[1,8]	10,4	[2,9]
<i>Casinò</i>	3,8		4,0	4,7	[1,1]	12,6	[3,6]
<i>Circoli ricreativi</i>	1,1		0,8	2,3	[4,4]	0,6	[1,2]
<i>Bar/tabacchi/pub</i>	67,3		65,1	54,8	[0,8]	46,2	[0,6]
<i>Sale giochi</i>	1,8		1,3	3,0	[2,6]	12,8	[15,1]
<i>A casa mia o di amici</i>	22,7		25,2	35,9	[1,5]	18,8	[0,6]
<i>Internet</i>	9,5		15,6	43,8	[2,9]	53,3	[4,8]

T=totale

*Profili definiti sulla base del test di screening CPGI (Ferris, Wynne, 2001a; b; Colasante et al., 2013)

[†]OR = probabilità di essere giocatore a 'rischio minimo' o a 'rischio moderato/severo' per tipologia di gioco praticato

NOTA: Il dato, aggiustato per età e genere, vuole fornire una misura della forza di associazione tra le varie tipologie di gioco e i due profili di rischio

considerati ciascuno rispetto alla categoria di giocatori in assenza di rischio. In grassetto i risultati statisticamente significativi ($p < .001$)

PATTERN DI GIOCO PER PROFILO DI GIOCO

Tabella 1.19 - Pattern di gioco d'azzardo associati ai diversi **profilo di gioco***. Giocatori **ultimi 12 mesi**. 2017-2018. Percentuali

	T		nessun rischio	rischio minimo	rischio moderato/severo
Tempo medio a giocare in una giornata tipo					
<i>meno di 30 minuti</i>	86,8		87,8	73,6	37,7
<i>tra 30minuti e 1 ora</i>	5,6		4,3	15,3	23,5
<i>tra 1 ora e 2 ore</i>	3,8		4,3	8,0	11,9
<i>tra 2 ore e 3 ore</i>	2,1		2,4	1,9	6,3
<i>più di 3 ore</i>	1,8		1,2	1,2	20,5
Spesa al gioco d'azzardo negli ultimi 30 gg. (almeno 1 centesimo)					
<i>10 euro o meno</i>	63,7		72,3	47,8	13,5
<i>11-50 euro</i>	25,3		22,9	38,6	34,5
<i>51-90 euro</i>	4,9		3,1	8,8	17,8
<i>91-200 euro</i>	3,8		1,2	4,0	19,2
<i>201-500 euro</i>	1,2		0,5	0,7	5,2
<i>501-1000 euro</i>	0,6		---	---	5,3
<i>più di 1000 euro</i>	0,5		---	---	4,4
"Hai mai chiesto aiuto per smettere di giocare?"					
<i>Sì</i>	0,2		---	0,6	2,1
"Hai mai praticato giochi illegali o non autorizzati dalla legislazione italiana?"					
<i>Sì</i>	4,9		2,2	10,1	9,5
"A causa del tuo comportamento sul gioco d'azzardo, ti è mai capitato di...?":					
<i>Aver preso illegalmente un prestito in denaro</i>	0,3		0,2	---	7,0
<i>Essere stato vittima di usura e/o racket</i>	0,2		0,2	---	---
<i>Aver causato danni fisici/economici a altre persone</i>	0,3		0,1	---	7,3
<i>Aver avuto problemi con la Giustizia</i>	---		0,1	---	---
<i>Aver effettuato un furto di denaro</i>	0,1		0,2	---	0,7
<i>Aver effettuato un furto di oggetti di valore</i>	0,1		0,1	---	1,0
<i>Essere stato vittima di violenze/ danni economici</i>	0,1		0,1	---	2,1

T=totale

*Profili definiti sulla base del test di screening CPGI (Ferris, Wynne, 2001a; b; Colasante et al., 2013)

OPINIONI SULLA POSSIBILITA' DI ARRICCHIRSI GIOCANDO D'AZZARDO PER PROFILO DI GIOCO

Tabella 1.20 - Opinioni sulla possibilità di arricchirsi giocando d'azzardo per **profilo di gioco***. Giocatori **ultimi 12 mesi**. 2017-2018. Percentuali

	T		nessun rischio	rischio minimo	rischio moderato/severo
"Secondo te c'è qualcuno che riesce a diventare ricco giocando d'azzardo?"					
<i>impossibile</i>	38,6		35,1	24,9	22,3
<i>sì se bravo</i>	22,5		20,4	29,9	35,4
<i>sì se fortunato</i>	31,9		37,9	36,6	29,4
<i>sì se bravo + fortunato</i>	7,0		6,7	8,6	13,0
"Secondo te, in quali di questi gruppi di giochi conta anche l'abilità del giocatore?"					
<i>Gratta&Vinci/10 e lotto/Win for life</i>	0,6		0,5	1,5	1,8
<i>Lotto/Super Enalotto</i>	1,9		2,0	1,9	2,1
<i>Totocalcio/Totogol/scommesse sportive e altri eventi</i>	36,0		31,9	59,1	57,9
<i>Videolottery/slot machine</i>	3,3		3,2	3,9	8,6
<i>Poker texano/altri giochi con le carte</i>	61,7		62,6	67,9	72,1
<i>Bingo</i>	1,6		1,7	---	2,1
<i>Nessuno di questi</i>	28,6		29,8	17,9	9,5
Situazione complessiva di gioco riferita (ultimo anno)					
<i>in pari</i>	48,0		46,9	31,0	27,1
<i>in rosso</i>	40,1		41,8	54,0	62,3
<i>in attivo</i>	11,9		11,3	15,0	10,6

T=totale

*Profili definiti sulla base del test di screening CPGI (Ferris, Wynne, 2001a; b; Colasante et al., 2013)

CARATTERISTICHE SOCIO-ECONOMICHE PER PROFILO DI GIOCO

Tabella 1.21 - Caratteristiche socio-economiche per **profilo di gioco***. Giocatori **ultimi 12 mesi**. 2017-2018. Percentuali

	T		nessun rischio	rischio minimo	rischio moderato/severo
Posizione lavorativa attuale					
<i>occupato</i>	68,1		70,1	59,7	64,5
<i>in cerca di nuova occupazione</i>	11,2		13,0	14,0	19,2
<i>in cerca di prima occupazione</i>	3,6		2,9	8,0	1,5
<i>casalingo/a</i>	4,9		5,7	4,2	3,4
<i>studente</i>	13,9		10,1	20,3	14,1
<i>inabile al lavoro</i>	0,5		0,5	0,4	1,2
<i>ritirato dal lavoro</i>	4,0		4,7	2,6	3,0
Reddito lordo personale					
<i>0 euro</i>	17,8		17,2	20,6	19,2
<i>meno di 15.000 euro</i>	24,7		25,0	23,6	22,6
<i>15-36.000 euro</i>	41,3		43,0	39,8	47,1
<i>36-70.000 euro</i>	12,2		11,5	11,7	9,3
<i>70-100.000 euro</i>	2,6		2,3	4,0	1,8
<i>più di 100.000 euro</i>	1,4		1,0	0,3	---
Reddito netto mensile della famiglia					
<i>meno di 600 euro</i>	3,2		2,7	4,7	6,5
<i>fino a 1000 euro</i>	6,9		7,6	6,3	5,0
<i>fino a 1400 euro</i>	12,8		12,4	20,1	10,2
<i>fino a 1800 euro</i>	17,2		17,9	15,2	22,5
<i>fino a 2500 euro</i>	26,2		29,2	25,5	24,2
<i>fino a 5000 euro</i>	27,6		25,2	20,3	27,9
<i>fino a 10.000 euro</i>	4,5		4,2	7,0	2,8
<i>più di 10.000 euro</i>	1,4		0,8	0,9	0,9
Contributi economici per basso reddito					
<i>No</i>	93,5		93,9	93,7	81,7
<i>Sì, mi è capitato una volta</i>	3,8		3,8	4,1	9,1
<i>Sì, spesso</i>	2,7		2,3	2,2	9,2

T=totale

*Profili definiti sulla base del test di screening CPGI (Ferris, Wynne, 2001a; b; Colasante et al., 2013)

TREND IMPULSO A GIOCARE E A NASCONDERE L'ENTITÀ DEL GIOCO (2007-2018)

Tabella 1.22 - **Trend** impulso a giocare* e a nascondere l'entità del gioco d'azzardo**. Giocatori almeno una volta **nella vita**. 2007-2018. Percentuali

15-64												
	2007-2008			2010-2011			2013-2014			2017-2018		
	M	F	T	M	F	T	M	F	T	M	F	T
<i>Impulso a giocare</i>	13,1	8,0	10,7	11,8	6,3	9,3	12,1	5,7	9,4	10,2	4,0	7,6
<i>Nascondere entità del gioco</i>	7,3	2,5	5,1	9,1	3,3	6,5	10,5	3,5	7,6	8,0	2,5	5,7

M=maschi; F=femmine; T=totale

Classi d'età: 15-64 (popolazione generale)

* "Hai mai sentito l'impulso a giocare somme di denaro sempre maggiori?"

** "Ti sei sentito di dover tenere nascosta l'entità del tuo giocare a quelli che ti stanno più vicino?"

Risultati ESPAD®Italia 2017

PREVALENZE DI GIOCO NELLA VITA E NEGLI ULTIMI 12 MESI

Tabella 2.1 - Gioco d'azzardo almeno una volta **nella vita** e negli **ultimi 12 mesi** per **età** e per **genere**. Tutti gli studenti. 2017. Prevalenza (%)

	15-19				15			16			17			18			19		
	M	F	T		M	F	T	M	F	T	M	F	T	M	F	T	M	F	T
<i>Gioco d'azzardo nella vita</i>	53,1	35,0	44,2		44,4	27,6	35,8	46,8	33,4	40,1	56,2	33,4	44,9	55,1	38,6	47,0	62,1	42,4	52,6
<i>Gioco d'azzardo 12 mesi</i>	47,3	26,3	36,9		39,2	20,7	29,8	41,2	25,2	33,2	49,8	26,0	38,1	49,7	28,7	39,4	55,7	31,2	44,1

M=maschi; F=femmine; T=totale

Tabella 2.2 - Gioco d'azzardo almeno una volta **nella vita** e negli **ultimi 12 mesi** per **fasce di età** (minorenni/maggiorenni) e per **genere**. Tutti gli studenti. 2017. Prevalenza (%)

	15-17			18-19		
	M	F	T	M	F	T
<i>Gioco d'azzardo nella vita</i>	49,1	31,4	40,2	58,9	40,6	50,0
<i>Gioco d'azzardo 12 mesi</i>	43,4	23,9	33,6	53,0	30,0	41,9

M=maschi; F=femmine; T=totale

Fasce di età: 15-17 (minorenni); 18-19 (maggiorrenni)

TREND PREVALENZE DI GIOCO 2008-2017

Tabella 2.3 - **Trend** gioco d'azzardo almeno una volta **nella vita** e negli **ultimi 12 mesi**. Tutti gli studenti. 2008-2017. Prevalenza (%)

	15-19									
	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017
<i>Gioco d'azzardo nella vita</i>	---	51,6	51,6	51,7	51,8	51,1	47,6	48,5	47,4	44,2
<i>Gioco d'azzardo 12 mesi</i>	40,3	47,1	47,1	46,8	45,3	44,0	40,5	41,7	40,1	36,9

DETTAGLIO SUGLI STUDENTI 15-19ENNI CHE HANNO GIOCATO NEGLI ULTIMI 12 MESI

TIPOLOGIE E CONTESTI DI GIOCO D'AZZARDO PER GENERE

Tabella 2.4 - Tipologie e contesti di giochi d'azzardo per **genere**. Studenti giocatori negli **ultimi 12 mesi**. 2017. Percentuali

TIPOLOGIE DI GIOCO D'AZZARDO				
	T		M	F
<i>Gratta&Vinci</i>	64,7		58,9	75,5
<i>Lotto</i>	19,1		18,1	20,9
<i>Super Enalotto</i>	18,3		17,1	20,5
<i>10 e lotto/Win for Life</i>	12,7		13,3	11,4
<i>Totocalcio/Totogol</i>	26,8		36,8	8,7
<i>Bingo</i>	13,4		13,5	13,2
<i>Slot machine/videolottery</i>	14,8		17,6	9,8
<i>Scommesse sportive</i>	49,2		66,9	16,8
<i>Scommesse su altri eventi</i>	15,1		19,8	6,6
<i>Poker texano</i>	16,2		22,2	5,2
<i>Altri giochi con le carte</i>	29,1		29,3	28,6
<i>Altri giochi (roulette, dadi,...)</i>	11,0		12,1	8,8
CONTESTI DI GIOCO D'AZZARDO				
	T		M	F
<i>Sale scommessa</i>	32,1		45,1	7,6
<i>Sale Bingo</i>	5,2		4,8	5,8
<i>Casinò</i>	2,6		3,3	1,4
<i>Circoli ricreativi</i>	2,5		3,0	1,7
<i>Bar/tabacchi/pub</i>	36,5		34,4	40,5
<i>Sale giochi</i>	11,8		14,1	7,6
<i>A casa mia o di amici</i>	36,8		34,2	41,8
<i>Online</i>	18,1		24,1	7,1

M=maschi; F=femmine; T=totale

Tabella 2.5 - Tipologie e contesti di giochi d'azzardo per fasce di età. Studenti giocatori negli ultimi 12 mesi. 2017. Percentuali

TIPOLOGIE DI GIOCO D'AZZARDO				
	T		15-17	18-19
<i>Gratta&Vinci</i>	64,7		64,1	65,4
<i>Lotto</i>	19,1		19,4	18,7
<i>Super Enalotto</i>	18,3		18,5	18,1
<i>10 e lotto/Win for Life</i>	12,7		12,6	12,7
<i>Totocalcio/Totogol</i>	26,8		28,5	24,9
<i>Bingo</i>	13,4		11,0	16,3
<i>Slot machine/videolottery</i>	14,8		10,6	19,9
<i>Scommesse sportive</i>	49,2		47,3	51,4
<i>Scommesse su altri eventi</i>	15,1		15,0	15,2
<i>Poker texano</i>	16,2		14,8	18,0
<i>Altri giochi con le carte</i>	29,1		30,6	27,2
<i>Altri giochi (roulette, dadi,...)</i>	11,0		11,0	10,8
CONTESTI DI GIOCO D'AZZARDO				
	T		15-17	18-19
<i>Sale scommessa</i>	32,1		27,7	37,2
<i>Sale Bingo</i>	5,2		1,6	9,4
<i>Casinò</i>	2,6		1,1	4,4
<i>Circoli ricreativi</i>	2,5		2,6	2,5
<i>Bar/tabacchi/pub</i>	36,5		30,9	43,2
<i>Sale giochi</i>	11,8		10,5	13,5
<i>A casa mia o di amici</i>	36,8		42,0	30,7
<i>Online</i>	18,1		18,3	17,9

T=totale

Fasce di età: 15-17 (minorenni); 18-19 (maggioresnni)

TREND TIPOLOGIE E CONTESTI DEL GIOCO D'AZZARDO (2009-2017)

Tabella 2.6 - **Trend** tipologie e contesti di gioco d'azzardo. Studenti giocatori negli **ultimi 12 mesi**. Percentuali (2009-2017)

TIPOLOGIE DI GIOCO D'AZZARDO									
	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017
<i>Gratta&Vinci*</i>	62,7	62,4	58,9	76,7	72,6	70,1	68,5	67,5	64,7
<i>Lotto istantaneo</i>	---	---	---	---	---	15,6	15,4	15,9	---
<i>Lotto/Super Enalotto</i>	26,0	30,8	26,2	35,2	30,4	21,0	20,3	20,2	---
<i>Totocalcio/Totogol/Totip</i>	11,0	9,8	10,6	25,7	28,4	28,9	28,7	29,6	26,8
<i>Bingo, tombola</i>	---	---	---	---	---	34,1	38,0	39,3	---
<i>Videopoker, new slot machine</i>	17,7	14,3	12,9	18,7	17,2	14,4	13,9	15,2	14,8
<i>Scommesse sportive</i>	33,4	31,2	36,0	43,2	47,9	50,5	47,1	47,3	49,2
<i>Scommesse su altri eventi</i>	6,0	5,7	6,1	13,7	13,8	14,4	15,0	15,9	15,1
<i>Poker texano</i>	20,1	26,7	28,7	27,9	23,4	19,0	18,4	17,1	16,2
<i>Altri giochi con le carte</i>	25,3	22,6	22,7	29,4	28,2	25,2	27,8	28,0	29,1
<i>Altri giochi (roulette, dadi,...)†</i>	---	---	---	---	---	11,0	10,2	10,8	11,0
CONTESTI DI GIOCO D'AZZARDO									
	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017
<i>Sale scommessa</i>	24,0	21,9	26,0	22,5	26,6	30,3	28,2	28,5	32,1
<i>Sale Bingo</i>	7,0	6,0	5,8	4,2	4,7	4,8	4,2	4,0	5,2
<i>Casinò (escluso online)</i>	4,2	4,5	5,2	3,5	3,0	2,6	2,4	2,7	2,6
<i>Circoli ricreativi</i>	3,7	3,2	3,3	2,8	2,7	3,1	2,5	3,1	2,5
<i>Bar/tabacchi/pub</i>	60,5	60,8	56,9	52,5	48,9	42,1	35,4	36,5	36,5
<i>Sale giochi</i>	15,7	13,1	13,8	10,9	11,5	11,2	10,8	10,8	11,8
<i>A casa mia o di amici</i>	38,0	39,7	39,4	39,1	34,6	35,5	36,7	36,8	36,8
<i>Online</i>	10,2	12,6	14,3	15,1	18,7	18,0	19,2	19,6	18,1

* Gratta&Vinci equivale a Gratta&Vinci e/o Lotto istantaneo nelle rilevazioni precedenti al 2014

† Altri giochi con le carte (roulette, dadi,...) rappresentano una categoria aggiunta a partire dalla rilevazione 2014

PATTERN DI GIOCO

Tabella 2.7 - Pattern di gioco d'azzardo per **genere**. Studenti giocatori negli **ultimi 12 mesi**. 2017.
Distribuzione percentuale

	T		M	F
Frequenze di gioco d'azzardo				
<i>una volta al mese o meno</i>	63,9		53,2	83,3
<i>2-4 volte al mese</i>	22,2		27,4	12,8
<i>2-3 volte a settimana</i>	9,5		13,4	2,5
<i>4 o 5 volte a settimana</i>	1,9		2,6	0,4
<i>6 o più volte a settimana</i>	2,5		3,3	1,0
Spesa al gioco d'azzardo negli ultimi 30 gg. (almeno 1 centesimo)				
<i>10 euro o meno</i>	75,1		71,8	88,1
<i>11-50 euro</i>	18,7		20,9	9,9
<i>51-90 euro</i>	3,0		3,6	0,5
<i>91 euro o più</i>	3,3		3,8	1,5
Spesa al gioco d'azzardo negli ultimi 30 gg. (anche spesa 0)				
<i>0 euro</i>	52,9		42,5	72,9
<i>10 euro o meno</i>	35,5		41,6	23,9
<i>11-50 euro</i>	8,9		12,1	2,8
<i>51-90 euro</i>	1,3		1,9	0,1
<i>91 euro o più</i>	1,4		2,0	0,3

M=maschi; F=femmine; T=totale

SITUAZIONE COMPLESSIVA DI GIOCO RIFERITA (ULTIMO ANNO) PER GENERE

Tabella 2.8 - Situazione complessiva di gioco riferita (ultimo anno) per **genere**. Studenti giocatori negli **ultimi 12 mesi**. 2017. Distribuzione percentuale

	T		M	F
<i>in pari</i>	57,6		48,9	78,5
<i>in rosso</i>	15,1		19,6	4,2
<i>in attivo</i>	27,3		31,5	17,3

M=maschi; F=femmine; T=totale

Tabella 2.9 - Di quanto **“in rosso”** per **genere**. Studenti giocatori che riferiscono situazione complessiva **“in rosso”** negli **ultimi 12 mesi**. 2017. Distribuzione percentuale

	T		M	F
<i>meno di 50 euro</i>	68,9		68,0	78,9
<i>tra 50-100 euro</i>	15,4		16,1	8,0
<i>tra 100-200 euro</i>	9,7		9,7	9,6
<i>tra 50-100 euro</i>	2,7		3,0	---
<i>tra 50-100 euro</i>	3,3		3,3	3,5

M=maschi; F=femmine; T=totale

Tabella 2.10 - Di quanto **“in attivo”** per **genere**. Studenti giocatori che riferiscono situazione complessiva **“in attivo”** negli **ultimi 12 mesi**. 2017. Distribuzione percentuale

	T		M	F
<i>meno di 50 euro</i>	49,0		43,6	73,5
<i>tra 50-100 euro</i>	23,5		25,1	16,5
<i>tra 100-200 euro</i>	11,7		13,4	4,2
<i>tra 200-500 euro</i>	6,2		6,9	2,7
<i>oltre 500 euro</i>	9,6		11,1	3,1

M=maschi; F=femmine; T=totale

SITUAZIONE COMPLESSIVA DI GIOCO RIFERITA (ULTIMO ANNO) PER FASCE DI ETÀ'

Tabella 2.11 - Situazione complessiva di gioco riferita (ultimo anno) per **minorenni/maggiorenni**.
Studenti giocatori negli **ultimi 12 mesi**. 2017. Distribuzione percentuale

	T		15-17	18-19
<i>in pari</i>	57,6		60,5	54,2
<i>in rosso</i>	15,1		12,1	18,5
<i>in attivo</i>	27,4		27,4	27,3

T=totale

Fasce di età: 15-17 (minorenni); 18-19 (maggiorrenni)

Tabella 2.12 - Di quanto **"in rosso"** per **minorenni/maggiorenni**. Studenti giocatori che riferiscono
situazione complessiva **"in rosso"** negli ultimi 12 mesi. 2017. Distribuzione percentuale

	T		15-17	18-19
<i>meno di 50 euro</i>	68,9		74,0	65,1
<i>tra 50-100 euro</i>	15,4		13,8	16,5
<i>tra 100-200 euro</i>	9,7		8,8	10,4
<i>tra 50-100 euro</i>	2,7		1,3	3,8
<i>tra 50-100 euro</i>	3,3		2,0	4,2

T=totale

Fasce di età: 15-17 (minorenni); 18-19 (maggiorrenni)

Tabella 2.13 - Di quanto **"in attivo"** per **minorenni/maggiorenni**. Studenti giocatori che riferiscono
situazione complessiva **"in attivo"** negli ultimi 12 mesi. 2017. Distribuzione percentuale

	T		15-17	18-19
<i>meno di 50 euro</i>	49,0		50,0	47,9
<i>tra 50-100 euro</i>	23,5		22,9	24,2
<i>tra 100-200 euro</i>	11,7		10,6	13,0
<i>tra 200-500 euro</i>	6,2		5,8	6,6
<i>oltre 500 euro</i>	9,6		10,7	8,3

T=totale

Fasce di età: 15-17 (minorenni); 18-19 (maggiorrenni)

PERCEZIONE DEL RISCHIO E OPINIONI – TUTTI GLI STUDENTI

Tabella 2.14 - **Percezione del rischio** di danneggiarsi economicamente praticando giochi d'azzardo per **genere**. Tutti gli studenti. 2017. Distribuzione percentuale (*Continua*)

	T		M	F
Gratta&Vinci				
<i>Per niente</i>	15,9		16,8	15,0
<i>Un po'</i>	33,5		29,4	37,4
<i>Abbastanza</i>	27,0		27,3	26,6
<i>Molto</i>	14,0		15,4	12,6
<i>Moltissimo</i>	9,7		11,0	8,4
Lotto				
<i>Per niente</i>	13,4		15,3	11,6
<i>Un po'</i>	31,7		28,3	35,0
<i>Abbastanza</i>	29,9		29,6	30,3
<i>Molto</i>	14,9		15,8	14,1
<i>Moltissimo</i>	10,0		10,9	9,0
Super Enalotto				
<i>Per niente</i>	13,3		15,1	11,4
<i>Un po'</i>	30,2		27,0	33,4
<i>Abbastanza</i>	30,0		29,4	30,7
<i>Molto</i>	16,0		16,8	15,1
<i>Moltissimo</i>	10,5		11,7	9,3
10 e lotto/Win for life				
<i>Per niente</i>	12,6		14,8	10,4
<i>Un po'</i>	29,1		26,1	32,1
<i>Abbastanza</i>	30,8		30,0	31,6
<i>Molto</i>	16,7		17,3	16,1
<i>Moltissimo</i>	10,8		11,8	9,7
Totocalcio/Totogol				
<i>Per niente</i>	11,9		14,8	9,1
<i>Un po'</i>	26,9		26,5	27,2
<i>Abbastanza</i>	32,9		30,4	35,4
<i>Molto</i>	17,4		17,0	17,9
<i>Moltissimo</i>	10,9		11,4	10,5
Bingo				
<i>Per niente</i>	11,9		14,6	9,2
<i>Un po'</i>	23,5		22,0	25,0
<i>Abbastanza</i>	31,8		30,4	33,2
<i>Molto</i>	19,7		19,4	20,0
<i>Moltissimo</i>	13,0		13,5	12,5
Slot machine/videolottery				
<i>Per niente</i>	8,7		11,5	6,0
<i>Un po'</i>	10,2		9,7	10,6
<i>Abbastanza</i>	24,3		22,2	26,3
<i>Molto</i>	30,8		28,9	32,8
<i>Moltissimo</i>	26,0		27,7	24,3

M=maschi; F=femmine; T=totale

Tabella 2.14 - (Segue)

	T		M	F
Scommesse sportive				
<i>Per niente</i>	10,4		13,8	7,0
<i>Un po'</i>	18,4		20,5	16,3
<i>Abbastanza</i>	28,5		27,3	29,7
<i>Molto</i>	25,6		22,2	29,0
<i>Moltissimo</i>	17,1		16,2	17,9
Scommesse su altri eventi				
<i>Per niente</i>	10,3		13,6	7,1
<i>Un po'</i>	17,1		18,3	16,0
<i>Abbastanza</i>	29,6		29,0	30,2
<i>Molto</i>	25,9		22,9	29,0
<i>Moltissimo</i>	17,0		16,2	17,7
Poker texano				
<i>Per niente</i>	9,5		12,4	6,7
<i>Un po'</i>	11,9		11,3	12,5
<i>Abbastanza</i>	25,9		24,5	27,4
<i>Molto</i>	30,3		28,5	32,0
<i>Moltissimo</i>	22,3		23,3	21,4
Altri giochi con le carte				
<i>Per niente</i>	10,8		13,3	8,3
<i>Un po'</i>	15,3		14,3	16,2
<i>Abbastanza</i>	26,8		25,4	28,2
<i>Molto</i>	27,1		25,8	28,4
<i>Moltissimo</i>	20,1		21,2	18,9
Altri giochi				
<i>Per niente</i>	9,7		12,3	7,1
<i>Un po'</i>	13,3		12,2	14,3
<i>Abbastanza</i>	25,5		24,2	26,8
<i>Molto</i>	28,3		26,6	29,9
<i>Moltissimo</i>	23,3		24,7	21,8

M=maschi; F=femmine; T=totale

Tabella 2.15 - Opinioni sulla possibilità di arricchirsi giocando d'azzardo per **genere**. Tutti gli studenti. 2017. Percentuali

	T		M	F
"Secondo te c'è qualcuno che riesce a diventare ricco giocando d'azzardo?"				
<i>impossibile</i>	15,3		15,0	15,7
<i>sì se bravo</i>	39,0		37,9	40,1
<i>sì se fortunato</i>	33,4		32,3	34,4
<i>sì se bravo + fortunato</i>	12,3		14,9	9,7
"Secondo te, in quali di questi gruppi di giochi conta anche l'abilità del giocatore?"				
<i>Gratta&Vinci/10 e lotto/Win for life</i>	6,3		6,4	6,1
<i>Lotto/Super Enalotto</i>	7,1		6,4	7,9
<i>Totocalcio/Totogol/scommesse sportive e altri eventi</i>	36,3		45,6	26,9
<i>Videolottery/slot machine</i>	11,5		8,2	14,9
<i>Poker texano/altri giochi con le carte</i>	61,5		63,0	60,0
<i>Bingo</i>	16,7		12,1	21,4
<i>Nessuno di questi</i>	26,5		22,4	30,7

M=maschi; F=femmine; T=totale

CONOSCENZA DELLE NORMATIVE E DIVIETO AI MINORI – TUTTI GLI STUDENTI

Tabella 2.16 – Conoscenza della normativa relativa al **divieto di gioco ai minori** per **genere**. Tutti gli studenti. 2017. Percentuali

	T		M	F
Ritengono che sia vietato il gioco ai minori per (tipologie di gioco):				
<i>Gratta&Vinci/10 e lotto/Win for life</i>	70,2		75,5	65,1
<i>Lotto/Super Enalotto</i>	71,0		75,0	67,1
<i>Totocalcio/Totogol/scommesse sportive e altri eventi</i>	69,8		74,7	65,0
<i>Videolottery/slot machine</i>	83,2		83,7	82,8
<i>Poker texano/altri giochi con le carte</i>	78,3		79,6	77,0
<i>Bingo</i>	62,7		65,9	59,6
Ritengono che sia vietato il gioco ONLINE ai minori di:				
<i>14 anni</i>	2,4		2,4	2,4
<i>16 anni</i>	3,5		3,4	3,6
<i>18 anni</i>	83,3		84,2	82,4
<i>non è vietato</i>	1,6		1,7	1,6
<i>non so</i>	9,2		8,3	10,0
“Hai ricevuto, da minorenni, impedimento a giocare?”				
<i>Sì</i>	27,1		31,6	22,7

M=maschi; F=femmine; T=totale

Tabella 2.17 - Tipologie e contesti di giochi per cui si è ricevuto impedimento a giocare **da minorenni** per **genere**. Studenti a cui è stato **impedito di giocare da minorenni**. Percentuali

	T		M	F
Ritengono che sia vietato il gioco ai minori per (tipologie di gioco):				
<i>Gratta&Vinci/10 e lotto/Win for life</i>	52,9		44,0	65,4
<i>Lotto/Super Enalotto</i>	34,8		29,5	42,4
<i>Totocalcio, scommesse sportive o su altri eventi</i>	53,8		65,8	36,9
<i>Slot machine/videolottery</i>	41,4		36,5	48,3
<i>Poker texano, altri giochi con le carte</i>	30,1		27,0	34,4
<i>Bingo</i>	27,7		24,1	32,8
<i>Bar/tabacchi/esercizi pubblici</i>	73,4		67,0	82,3
<i>Luoghi del gioco (sale gioco)</i>	44,8		51,4	35,4
<i>Luoghi privati (casa mia, di amici)</i>	14,8		14,2	15,6
<i>Gioco online</i>	18,0		15,8	21,1

M=maschi; F=femmine; T=totale

Tabella 2.18 - Distanza a piedi da **casa** al luogo di gioco più vicino per **genere**. Tutti gli studenti. 2017. Distribuzione percentuale

	T		M	F
Distanza a piedi da CASA al luogo di gioco più vicino dove giocare				
<i>non ce ne sono</i>	17,8		16,9	18,6
<i>meno di 5 minuti</i>	38,9		40,7	37,0
<i>5-10 minuti</i>	27,3		26,8	27,7
<i>più di 10 minuti</i>	16,1		15,5	16,6
Tipologie di gioco praticabili nel luogo di gioco più vicino a CASA				
<i>Gratta&Vinci/10 e lotto/Win for life</i>	78,3		69,9	86,7
<i>Lotto/Super Enalotto</i>	65,6		58,2	73,1
<i>Totocalcio/Totogol/scommesse sportive e altri eventi</i>	61,2		70,4	51,8
<i>Videolottery/slot machine</i>	59,3		58,5	60,1
<i>Poker texano/altri giochi con le carte</i>	12,1		14,0	10,2
<i>Bingo</i>	15,0		14,0	16,1
Distanza a piedi da SCUOLA al luogo di gioco più vicino dove giocare				
<i>non ce ne sono</i>	22,3		21,9	22,8
<i>meno di 5 minuti</i>	33,4		35,6	31,1
<i>5-10 minuti</i>	28,4		27,6	29,3
<i>più di 10 minuti</i>	15,9		15,0	16,8
Tipologie di gioco praticabili nel luogo di gioco più vicino a SCUOLA				
<i>Gratta&Vinci/10 e lotto/Win for life</i>	76,5		68,9	84,2
<i>Lotto/Super Enalotto</i>	66,4		60,3	72,5
<i>Totocalcio/Totogol/scommesse sportive e altri eventi</i>	60,8		70,3	51,3
<i>Videolottery/slot machine</i>	58,5		59,0	58,0
<i>Poker texano/altri giochi con le carte</i>	13,5		15,4	11,6
<i>Bingo</i>	15,7		14,8	16,6

M=maschi; F=femmine; T=totale

Tabella 2.19 - “Sei a conoscenza se il Comune in cui abiti abbia approvato **regole per limitare il gioco d’azzardo?**” per **genere**. Tutti gli studenti. 2017. Distribuzione percentuale

	T		M	F
<i>No</i>	91,1		89,5	92,6
<i>Sì</i>	8,9		10,5	7,4

M=maschi; F=femmine; T=totale

Tabella 2.20 - Tipologie di **regole** applicate nel proprio Comune per genere. **Studenti a conoscenza dell’applicazione di limitazioni locali**. 2017. Percentuali

	T		M	F
<i>Limitazione orari di accesso alle slot machine/videolottery</i>	58,5		58,2	58,9
<i>Controllo distanza delle scuole da luoghi del gioco d’azzardo</i>	34,2		35,9	31,9
<i>Incentivi ai commercianti che rinunciano a offrire giochi d’azzardo</i>	36,1		35,4	37,0
<i>Penalizzazioni per commercianti che offrono giochi d’azzardo</i>	49,4		50,0	48,5

M=maschi; F=femmine; T=totale

TREND GIOCO D'AZZARDO ONLINE

Tabella 2.21 - Gioco d'azzardo **online** negli **ultimi 12 mesi** per **genere** e per **fasce di età**. 2013-2017. Tutti gli studenti. Prevalenza (%)

Anno di rilevazione	T		M	F
Prevalenza percentuale di gioco online per genere				
2013	8,9		14,2	3,2
2014	7,9		12,8	2,9
2015	8,5		14,1	3,0
2016	8,3		14,5	2,6
2017	6,6		11,1	2,0
	T		15-17	18-19
Prevalenza percentuale di gioco online per minorenni/maggiorenni				
2017	6,6		6,1	7,3

M=maschi; F=femmine; T=totale

Fasce di età: 15-17 (minorenni); 18-19 (maggioresnni)

DETTAGLIO SUGLI STUDENTI CHE HANNO GIOCATO ONLINE NEGLI ULTIMI 12 MESI

TIPOLOGIE E MODALITA' DI GIOCO D'AZZARDO ONLINE

Tabella 2.22 - Tipologie e modalità di giochi praticati **online** per **genere** e per **fasce di età**. Studenti giocatori **online negli ultimi 12 mesi**. 2017. Percentuali

	T		M	F
Tipologie di giochi praticati online per genere				
<i>Gratta&Vinci/10 e lotto/Win for life online</i>	18,4		17,3	24,7
<i>Lotto/Super Enalotto online</i>	9,1		8,0	15,3
<i>Totocalcio, scommesse sportive e/o altri eventi online</i>	54,2		60,9	16,1
<i>Slot machine/videolottery online</i>	13,6		14,2	10,4
<i>Poker texano, altri giochi con le carte online</i>	25,5		27,3	15,1
<i>Altri giochi (roulette, dadi,...) online</i>	11,3		10,6	15,2
Modalità di giochi praticati online per genere				
<i>Smartphone</i>	49,7		52,7	32,8
<i>Tablet</i>	13,9		14,3	12,0
<i>Computer</i>	42,6		45,1	28,9
<i>Internet point</i>	9,8		10,2	7,4
<i>TV</i>	6,0		5,5	8,9
<i>Console per giochi elettronici</i>	7,1		7,9	2,2
	T		15-17	18-19
Tipologie di giochi praticati online per minorenni/maggiorenni				
<i>Gratta&Vinci/10 e lotto/Win for life online</i>	18,4		18,1	18,7
<i>Lotto/Super Enalotto online</i>	9,1		8,7	9,6
<i>Totocalcio, scommesse sportive e/o altri eventi online</i>	54,2		53,1	55,6
<i>Slot machine/videolottery online</i>	13,6		7,9	20,5
<i>Poker texano, altri giochi con le carte online</i>	25,5		21,3	30,7
<i>Altri giochi (roulette, dadi,...) online</i>	11,3		11,9	10,6
Modalità di giochi praticati online per minorenni/maggiorenni				
<i>Smartphone</i>	49,7		47,3	52,7
<i>Tablet</i>	13,9		12,9	15,3
<i>Computer</i>	42,6		40,2	45,7
<i>Internet point</i>	9,8		8,7	11,1
<i>TV</i>	6,0		6,3	5,6
<i>Console per giochi elettronici</i>	7,1		6,3	8,0

M=maschi; F=femmine; T=totale

Fasce di età: 15-17 (minorenni); 18-19 (maggiorrenni)

TREND GIOCO PROBLEMATICO (2008-2017)

Tabella 2.23 - Trend profili di gioco* definiti in base al test di screening SOGS-RA. Studenti giocatori negli **ultimi 12 mesi**. Distribuzione percentuale (2008-2017)

	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017
<i>Assenza di rischio</i>	73,6	76,3	77,8	77,4	81,1	80,9	80,9	81,1	80,5	79,4
<i>A rischio</i>	16,5	15,0	13,7	14,7	11,8	11,6	11,3	11,1	11,3	13,5
<i>Problematico</i>	10,0	8,7	8,5	7,9	7,0	7,5	7,8	7,9	8,3	7,1

*Test di screening South Oaks Gambling Screen: Revised for Adolescents-SOGS-RA (Winters et al., 1993; Poulin, 2002)

Tabella 2.24 - **Profili di gioco*** per **genere**. Studenti giocatori negli **ultimi 12 mesi**. 2017. Distribuzione percentuale

	T		M	F
<i>Assenza di rischio</i>	79,4		73,3	91,1
<i>A rischio</i>	13,5		17,2	6,5
<i>Problematico</i>	7,1		9,5	2,4

M=maschi; F=femmine; T=totale

*Profili di gioco definiti in base al test di screening South Oaks Gambling Screen: Revised for Adolescents SOGS-RA (Winters et al., 1993; Poulin, 2002), validato per l'Italia da Colasante et al., (2014)

DETTAGLIO SUGLI STUDENTI 15-19ENNI CHE HANNO GIOCATO NEGLI ULTIMI 12 MESI

TIPOLOGIE E CONTESTI DI GIOCO PER PROFILO DI RISCHIO

Tabella 2.25 - Tipologie e contesti di gioco d'azzardo per **profili di gioco*** e **Odds Ratio – OR****.
Studenti giocatori negli **ultimi 12 mesi**. 2017. Percentuali

TIPOLOGIE DI GIOCO D'AZZARDO							
	T		assenza di rischio	a rischio	[OR]	problematico	[OR]
Gratta&Vinci	64,7		66,9	68,0	[1,3]	70,4	[1,5]
Lotto	19,1		16,9	23,5	[1,6]	33,1	[2,6]
Super Enalotto	18,3		17,0	21,5	[1,4]	29,2	[2,2]
10 e lotto/Win for life	12,7		10,6	18,5	[1,9]	27,3	[3,1]
Totocalcio/Totogol	26,8		23,7	39,6	[1,6]	45,3	[1,9]
Bingo	13,4		11,7	17,9	[1,7]	26,3	[2,7]
Videolottery/slot machine	14,8		11,4	24,4	[2,2]	36,8	[4,2]
Scommesse sportive	49,2		45,1	73,8	[2,5]	78,3	[3,0]
Scommesse su altri eventi	15,1		10,7	25,1	[2,3]	44,3	[5,4]
Poker texano	16,2		13,0	23,6	[1,6]	40,4	[3,5]
Altri giochi con le carte	29,1		26,9	37,1	[1,7]	48,7	[2,7]
Altri giochi (roulette, dadi,...)	11,0		8,3	15,5	[2,0]	32,2	[5,2]
CONTESTI DI GIOCO D'AZZARDO							
	T		assenza di rischio	a rischio	[OR]	problematico	[OR]
Sale scommessa	11,8		28,7	48,1	[1,6]	58,9	[2,5]
Sale bingo	36,5		4,6	6,4]	[1,4]	10,4	[2,7]
Casinò	32,1		1,9	3,7	[1,6]	9,5	[4,8]
Circoli ricreativi	5,2		1,6	5,2	[3,4]	7,9	[5,1]
Bar/tabacchi/pub	36,8		37,3	42,7	[1,3]	43,4	[1,4]
Sale giochi	2,5		9,2	19,3	[2,1]	31,3	[4,0]
A casa mia o di amici	18,1		38,1	38,5	[1,2]	39,8	[1,2]
Internet	2,6		13,3	32,4	[2,6]	51,3	[5,5]

T=totale

Fasce di età: 15-17 (minorenni); 18-19 (maggioresnni)

*Profili di gioco definiti in base al test di screening South Oaks Gambling Screen: Revised for Adolescents-SOGS-RA (Winters et al., 1993; Poulin, 2002), validato per l'Italia da Colasante et al., (2014)

**OR = probabilità di essere giocatore a 'rischio minimo' o a 'rischio moderato/severo' per tipologia di gioco praticato

NOTA: Il dato, aggiustato per età e genere, vuole fornire una misura della forza di associazione tra le varie tipologie di gioco e i due profili di rischio considerati ciascuno rispetto alla categoria di giocatori in assenza di rischio. In grassetto i risultati statisticamente significativi ($p < .001$)

PATTERN DI GIOCO PER PROFILO DI RISCHIO

Tabella 2.26 – Pattern di gioco d’azzardo per **profili di gioco** *. Studenti giocatori negli **ultimi 12 mesi**. 2017. Distribuzione percentuale

	T		assenza di rischio	a rischio	problematico
Numero di giochi d’azzardo praticati					
1 gioco	32,9		34,9	13,9	10,9
2 giochi	22,6		24,8	17,6	12,6
3 giochi	16,5		17,2	19,1	12,1
4 giochi	10,0		9,3	17,2	13,8
5 giochi	5,9		5,5	9,6	10,5
6 giochi	3,5		2,8	7,0	9,6
7 giochi	2,4		1,9	5,7	7,1
8 giochi	1,4		0,9	3,0	6,7
9 giochi	1,1		0,9	2,6	1,7
10 giochi	0,9		0,3	1,3	2,9
11 giochi	0,6		0,3	0,2	2,1
12 giochi	2,1		1,5	2,8	10,0
Frequenza di gioco d’azzardo					
1 volta al mese o meno	63,9		69,3	42,7	22,7
2-4 volte al mese	22,2		21,7	33,0	27,5
2-3 volte a settimana	9,5		7,1	18,0	27,5
4-5 volte a settimana	1,9		1,0	2,7	8,2
6 o più volte a settimana	2,5		1,0	3,6	14,1
Spesa al gioco d’azzardo negli ultimi 30 gg. (almeno 1 centesimo)					
10 euro o meno	75,1		83,9	65,9	42,3
11-50 euro	18,7		13,7	28,2	35,6
51-90 euro	3,0		1,4	3,4	8,6
91 euro o più	3,3		1,1	2,5	13,5
Spesa al gioco d’azzardo negli ultimi 30 gg. (anche spesa 0)					
0 euro	52,9		59,0	30,6	19,0
10 euro o meno	35,5		34,4	45,7	34,3
11-50 euro	8,9		5,6	19,6	28,8
51-90 euro	1,3		0,6	2,3	6,9
91 euro o più	1,4		0,4	1,7	10,9

T=totale

*Profili di gioco definiti in base al test di screening South Oaks Gambling Screen: Revised for Adolescents-SOGS-RA (Winters et al., 1993; Poulin, 2002), validato per l'Italia da Colasante et al., (2014)

CONOSCENZA DELLE NORMATIVE PER PROFILO DI RISCHIO

Tabella 2.27 - Distanza a piedi (**casa o scuola**) dal luogo di gioco più vicino per **profili di gioco** *.
Studenti giocatori negli **ultimi 12 mesi**. 2017. Distribuzione percentuale

	T		assenza di rischio	a rischio	problematico
Distanza a piedi da CASA					
<i>non ce ne sono</i>	17,8		10,0	7,4	9,7
<i>meno di 5 minuti</i>	38,9		44,6	49,3	53,0
<i>5-10 minuti</i>	27,3		30,1	31,7	23,9
<i>più di 10 minuti</i>	16,1		15,3	11,7	13,4
Distanza a piedi da SCUOLA					
<i>non ce ne sono</i>	22,3		14,9	12,4	13,8
<i>meno di 5 minuti</i>	33,4		38,6	39,8	40,1
<i>5-10 minuti</i>	28,4		32,2	30,2	32,0
<i>più di 10 minuti</i>	15,9		14,3	17,6	14,1

T=totale

*Profili di gioco definiti in base al test di screening South Oaks Gambling Screen: Revised for Adolescents-SOGS-RA (Winters et al., 1993; Poulin, 2002), validato per l'Italia da Colasante et al., (2014)

PERCEZIONE DEL RISCHIO PER PROFILO DI RISCHIO

Tabella 2.28 - Percezione del rischio di danneggiarsi economicamente praticando giochi d'azzardo per tipologie di gioco e **profili di gioco** *. Studenti giocatori negli **ultimi 12 mesi**. 2017. Distribuzione percentuale (*Continua*)

	assenza di rischio	a rischio	problematico
Gratta&Vinci			
<i>Per niente</i>	15,3	13,5	14,0
<i>Un po'</i>	37,3	34,2	29,5
<i>Abbastanza</i>	27,0	30,9	31,1
<i>Molto</i>	13,2	12,5	11,7
<i>Moltissimo</i>	7,2	8,8	13,6
Lotto			
<i>Per niente</i>	12,3	12,2	16,9
<i>Un po'</i>	36,2	33,3	28,3
<i>Abbastanza</i>	30,3	33,5	29,9
<i>Molto</i>	14,1	12,2	12,6
<i>Moltissimo</i>	7,1	8,7	12,2
Super Enalotto			
<i>Per niente</i>	12,2	12,3	16,9
<i>Un po'</i>	34,5	30,9	28,0
<i>Abbastanza</i>	30,8	35,4	29,5
<i>Molto</i>	14,7	12,1	13,0
<i>Moltissimo</i>	7,7	9,3	12,6
10 e lotto/Win for life			
<i>Per niente</i>	11,8	11,4	14,7
<i>Un po'</i>	33,5	31,2	29,0
<i>Abbastanza</i>	31,9	35,2	32,1
<i>Molto</i>	14,8	13,0	12,7
<i>Moltissimo</i>	8,0	9,2	11,5
Totocalcio/Totogol			
<i>Per niente</i>	10,6	10,5	12,3
<i>Un po'</i>	33,5	31,6	28,0
<i>Abbastanza</i>	32,9	33,6	34,1
<i>Molto</i>	15,0	13,7	16,1
<i>Moltissimo</i>	7,9	10,5	9,6
Bingo			
<i>Per niente</i>	9,5	10,8	14,6
<i>Un po'</i>	28,0	24,1	21,3
<i>Abbastanza</i>	32,0	34,1	34,8
<i>Molto</i>	19,2	17,8	16,2
<i>Moltissimo</i>	11,2	13,3	13,0
Slot machine/videolottery			
<i>Per niente</i>	6,0	7,3	9,4
<i>Un po'</i>	12,5	11,6	14,0
<i>Abbastanza</i>	25,1	25,0	25,3
<i>Molto</i>	31,4	27,4	24,9
<i>Moltissimo</i>	25,1	28,7	26,4

*Profili di gioco definiti in base al test di screening South Oaks Gambling Screen: Revised for Adolescents-SOGS-RA (Winters et al., 1993; Poulin, 2002), validato per l'Italia da Colasante et al., (2014)

Tabella 2.28 - (Segue)

	assenza di rischio	a rischio	problematico
Scommesse sportive			
<i>per niente</i>	10,0	11,0	10,4
<i>un po'</i>	25,3	23,8	23,1
<i>abbastanza</i>	30,7	28,3	27,2
<i>molto</i>	22,0	21,3	23,5
<i>moltissimo</i>	12,1	15,6	15,7
Scommesse su altri eventi			
<i>per niente</i>	8,8	10,8	11,7
<i>un po'</i>	23,3	21,7	22,6
<i>abbastanza</i>	33	29,6	27,8
<i>molto</i>	22,8	23,1	22,2
<i>moltissimo</i>	12,1	14,8	15,8
Poker texano			
<i>per niente</i>	6,7	8,7	12,1
<i>un po'</i>	14,4	14,4	12,5
<i>abbastanza</i>	28,7	24,4	25,0
<i>molto</i>	30,7	27,4	28,4
<i>moltissimo</i>	19,4	25,2	22,0
Altri giochi con le carte			
<i>per niente</i>	8,6	8,8	14,3
<i>un po'</i>	18,0	18,4	15,4
<i>abbastanza</i>	29,5	24,3	27,8
<i>molto</i>	26,4	26,3	24,8
<i>moltissimo</i>	17,5	22,2	17,7
Altri giochi			
<i>per niente</i>	7,2	9,0	15,7
<i>un po'</i>	15,7	14,3	14,1
<i>abbastanza</i>	27,9	24,7	27,7
<i>molto</i>	28,0	26,7	21,7
<i>moltissimo</i>	21,1	25,3	20,9

*Profili di gioco definiti in base al test di screening South Oaks Gambling Screen: Revised for Adolescents-SOGS-RA (Winters et al., 1993; Poulin, 2002), validato per l'Italia da Colasante et al., (2014)

DETTAGLIO REGIONALE

Tabella 2.29 - **Trend** gioco d'azzardo almeno una volta negli **ultimi 12 mesi - dettaglio regionale**. Tutti gli studenti. 2017. Prevalenza (%) (2008-2017)

	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017
ABRUZZO	49,3	53,5	53,3	51,9	48,9	49,5	44,7	46,4	44,5	41,5
BASILICATA	51,8	57,6	55,7	55,8	52,5	51,9	46,8	49,0	43,2	42,7
CALABRIA	50,0	52,9	56,9	53,7	54,2	52,9	47,3	47,6	44,6	41,8
CAMPANIA	52,8	57,8	56,3	52,9	51,2	50,4	49,3	49,4	48,0	44,1
EMILIA ROMAGNA	33,9	40,8	42,5	41,7	39,5	36,4	32,2	35,7	34,6	31,9
FRIULI VENEZIA GIULIA	30,6	36,3	38,7	36,3	37,8	36,9	29,5	33,9	32,2	28,9
LAZIO	51,9	53,9	54,6	51,7	49,1	50,4	46,6	45,4	44,9	40,1
LIGURIA	35,2	41,6	42,4	41,7	40,6	36,2	32,9	37,1	32,1	32,0
LOMBARDIA	35,7	43,5	44,8	41,0	42,7	41,3	33,9	37,4	35,2	32,2
MARCHE	44,1	49,2	52,0	43,8	43,9	43,7	39,8	42,5	42,2	36,6
MOLISE	50,2	54,3	53,0	51,4	47,0	47,5	44,6	44,4	42,2	42,0
PIEMONTE	33,4	42,3	44,0	42,0	39,9	37,5	32,8	34,2	32,0	27,5 ^s
PUGLIA	52,7	57,0	55,6	55,6	52,0	50,1	46,7	48,3	46,5	43,2
SARDEGNA	43,5	50,8	49,2	49,7	48,3	44,8	40,0	43,7	41,1	40,0
SICILIA	53,2	56,4	54,9	53,7	51,4	50,6	45,0	50,0	45,2	43,7
TOSCANA	36,6	43,4	46,6	44,0	41,4	37,9	34,5	37,3	36,8	34,4
TRENTINO ALTO ADIGE	28,6	35,8	40,1	37,6	39,5	36,2	29,8	31,4	32,6	29,7
UMBRIA	46,1	51,3	52,9	46,7	46,6	43,4	39,7	40,5	41,4	35,8
VALLE D'AOSTA	34,0	41,1	43,7	40,7	38,0	35,6	30,3	29,8	29,9	27,5 ^s
VENETO	28,6	36,3	38,5	37,7	38,1	35,3	30,8	30,2	32,2	29,4
Italia	40,3	47,1	47,1	46,8	45,3	44,0	40,5	41,7	40,1	36,9

^sValle d'Aosta e Piemonte sono accorpate in rilevazione ESPAD®Italia 2017

Tabella 2.30 - **Trend** profilo di gioco “**problematico**” in base al test SOGS-RA^{*}. Studenti giocatori negli **ultimi 12 mesi** - **dettaglio regionale**. Percentuali (2008-2017)

	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017
ABRUZZO	11,5	8,6	9,6	7,6	7,3	7,4	8,0	9,0	6,9	8,1
BASILICATA	12,8	10,5	10,1	10,3	9,0	9,8	8,0	7,9	8,3	9,4
CALABRIA	14,7	11,1	9,9	8,2	8,9	8,3	10,6	8,8	8,9	10,5
CAMPANIA	12,0	10,4	9,9	10,0	9,3	10,0	9,2	11,8	12,8	9,2
EMILIA ROMAGNA	9,5	8,6	8,4	7,7	6,4	6,1	6,4	6,6	5,4	5,3
FRIULI VENEZIA GIULIA	8,4	7,3	7,3	6,5	4,3	6,4	6,9	5,3	6,7	5,4
LAZIO	10,1	8,5	9,2	8,2	7,4	8,4	7,5	7,4	7,5	6,9
LIGURIA	10,8	7,6	8,9	5,9	6,7	5,9	7,2	6,2	7,7	6,0
LOMBARDIA	9,8	8,3	7,9	7,6	5,7	6,1	6,0	5,6	5,7	5,0
MARCHE	9,1	6,9	8,5	7,0	7,3	7,0	6,8	8,4	6,9	6,2
MOLISE	13,2	9,0	9,6	10,1	8,3	8,8	8,4	9,2	8,0	8,7
PIEMONTE	8,8	7,2	8,5	5,8	5,6	5,9	6,7	5,7	5,7	4,6 [§]
PUGLIA	11,7	9,8	10,3	9,7	9,1	10,3	7,9	8,7	9,5	9,6
SARDEGNA	10,4	10,0	9,0	7,4	8,7	8,4	8,7	8,8	8,7	7,4
SICILIA	9,9	10,1	9,3	7,7	8,1	8,7	8,8	6,8	5,6	8,9
TOSCANA	9,0	8,4	8,2	7,2	6,4	6,2	7,0	7,9	6,8	6,4
TRENTINO ALTO ADIGE	8,1	8,3	7,6	6,7	5,0	5,6	5,8	5,4	5,9	4,4
UMBRIA	8,3	7,1	9,4	7,6	7,3	7,2	7,4	8,6	6,7	5,9
VALLE D'AOSTA	10,8	7,3	8,7	5,6	5,4	5,8	6,1	7,1	7,6	4,6 [§]
VENETO	9,3	8,4	8,4	5,9	5,2	6,0	6,4	5,3	6,1	4,2
Italia	10,0	8,7	8,5	7,9	7,0	7,5	7,8	7,9	8,3	7,1

[§]Valle d'Aosta e Piemonte sono accorpate in rilevazione ESPAD®Italia 2017

*Test di screening South Oaks Gambling Screen: Revised for Adolescents-SOGS-RA (Winters et al., 1993; Poulin, 2002)

Tabella 2.31 - **Trend** profilo di gioco d'azzardo **“a rischio”** in base al test SOGS-RA^{*}. Studenti giocatori negli **ultimi 12 mesi** - **dettaglio regionale**. Percentuali (2008-2017)

	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017
ABRUZZO	17,8	16,3	15,1	15,3	12,3	12,9	12,4	12,9	13,1	15,7
BASILICATA	17,7	18,8	17,7	17,4	13,8	15,2	12,3	13,0	12,3	13,2
CALABRIA	17,1	19,4	16,0	15,7	13,2	12,7	10,1	12,4	11,9	13,1
CAMPANIA	18,5	17,6	14,9	16,4	13,4	13,8	13,4	12,9	11,8	14,6
EMILIA ROMAGNA	16,0	14,2	13,9	13,2	11,3	10,6	10,0	10,5	9,8	13,2
FRIULI VENEZIA GIULIA	14,1	13,9	13,9	13,4	11,4	9,3	11,0	9,4	9,1	11,5
LAZIO	17,1	15,3	13,2	15,6	13,8	11,4	11,7	9,8	12,6	14,0
LIGURIA	16,4	12,5	12,5	14,2	10,0	10,3	8,9	9,1	10,1	13,2
LOMBARDIA	16,4	13,7	13,0	12,2	9,7	10,1	9,3	9,3	8,5	13,6
MARCHE	16,3	15,5	15,4	15,3	10,7	10,5	11,2	10,4	11,3	13,6
MOLISE	17,9	17,2	14,9	15,0	13,2	13,1	12,7	13,0	12,3	13,9
PIEMONTE	15,7	13,7	13,4	12,5	10,5	11,0	9,1	9,4	12,0	12,5 [§]
PUGLIA	15,3	13,2	13,1	12,0	10,5	10,6	8,8	9,4	10,7	12,5 [§]
SARDEGNA	16,9	17,4	18,0	18,4	13,6	14,2	11,4	13,6	13,6	13,7
SICILIA	17,4	14,9	14,6	16,6	13,2	12,3	11,2	11,7	12,0	13,6
TOSCANA	16,8	16,6	15,3	16,5	14,3	12,7	12,2	11,5	12,4	13,1
TRENTINO ALTO ADIGE	16,3	14,7	13,6	14,9	11,3	10,7	10,9	10,6	11,8	14,2
UMBRIA	15,8	13,5	12,1	11,9	9,8	9,6	10,0	10,9	8,8	11,7
VALLE D'AOSTA	16,3	16,3	14,6	14,8	12,0	10,7	11,4	9,7	10,2	14,3
VENETO	16,0	13,7	13,0	11,8	11,0	10,6	10,9	10,3	9,1	11,2
Italia	16,5	15,0	13,7	14,7	11,8	11,6	11,3	11,1	11,3	13,5

[§]Valle d'Aosta e Piemonte sono accorpate in rilevazione ESPAD®Italia 2017

^{*}Test di screening South Oaks Gambling Screen: Revised for Adolescents-SOGS-RA (Winters et al., 1993; Poulin, 2002)

