

## GIOCO D'AZZARDO - DATI IN SINTESI

Fonte: Siipac

Tra gli italiani che giocano:

- il **65% gioca ai Gratta & Vinci,**
- **seguono le lotterie e le scommesse sportive,**
- **poi il gioco on-line,**
- **il gioca carte,**
- **il bingo e**
- **le slot-machine con uno scarso 7%.**

Un dato preoccupante, per la prima volta rilevato grazie ad un'esplicita richiesta fatta, quello riguardante i **Totem, macchine irregolari collegate ai casinò esteri e prive di controllo,** ci giocano il **2,2% dei giocatori italiani.**

### STUDIO IPSAD 2013-2014

**Studio campionario Ipsad 2013-2014 su stili di vita e comportamenti a rischio rileva che in Italia:**

- **quasi 17 milioni di 15-64enni** (equivalente ad una prevalenza del **42,9%**) ha giocato d'azzardo almeno una volta e di questi
- **oltre 5,5 milioni sono giovani adulti di 15-34 anni** (pari al **42,7%**).

### STUDIO CAMPIONARIO ESPAD ITALIA

**Istituto di Fisiologia Clinica del Consiglio Nazionale delle Ricerche (IFC-CNR)**

L' Istituto di Fisiologia Clinica del Consiglio Nazionale delle Ricerche (IFC-CNR) su un campione rappresentativo di studenti delle scuole secondarie di secondo grado, pubbliche e parificate: nel 2015, ha evidenziato che :

- poco meno della metà degli studenti di 15-19 anni (48,5%, pari a circa 1,2 milioni studenti) ha giocato d'azzardo almeno una volta nella vita,
- il 41,7% (poco più di 1 milione) l'ha fatto nell'anno antecedente la rilevazione.

### **Il gioco d'azzardo problematico tra i giovani ESPAD@Italia**

Lo studio ESPAD@Italia include anche un test di screening specifico sul gioco, il test Sogs-Ra - South Oaks Gambling Screen, Revised for Adolescents (Winters et al., 1993; Poulin, 2002), che permette di **classificare il comportamento di gioco sulla base del grado potenziale di problematicità.**

La somministrazione di questo test ha rilevato che tra chi ha giocato d'azzardo nell'ultimo anno l'11% ha un comportamento definibile a rischio e **l'8% circa problematico.**

Nel corso degli anni le percentuali di giocatori a rischio mostrano un progressivo decremento (dal 17% del 2008 si passa al 15% nel 2011 a quasi 12% nel 2013), **mentre quelle riferite ai giocatori problematici, pur diminuendo fino al 2012** (nel 2008 la percentuale era del 10%), **si mantengono stabili nell'ultimo biennio.**

### **La diffusione del gioco d'azzardo tra i giovani italiani ESPAD@Italia**

Lo studio campionario ESPAD@Italia grazie all'inserimento di una sezione specifica sul gioco d'azzardo nel 2008 permette di studiare e monitorare le caratteristiche e gli andamenti del comportamento di gioco tra i più giovani.

Lo studio si inserisce nell'omonimo progetto europeo ESPAD - European School Survey Project on Alcohol and Other Drugs (condotto a livello europeo ogni quattro anni).

Lo studio italiano realizzato nel 2015, ha evidenziato che poco meno della metà degli studenti di **15-19 anni (48,5%, pari a circa 1,2 milioni studenti) ha giocato d'azzardo almeno una volta nella vita e che il 41,7% (poco più di 1 milione) l'ha fatto nell'anno antecedente la rilevazione.**

Per questi ultimi si evidenzia un **decremento delle prevalenze dal 47% del triennio 2009-2011 al 45% del 2012 fino al 44% del 2013 e al 39% del 2014 per tornare ad aumentare nell'ultima rilevazione.**

Sono i ragazzi di genere maschile ad essere maggiormente attratti dal gioco d'azzardo (**51,5% degli studenti vs 32% delle studentesse**), con prevalenze che crescono in corrispondenza dell'età: sono soprattutto i maggiorenni a giocare scommettendo soldi anche se nell'anno, nonostante la legge italiana lo vieti, **hanno giocato d'azzardo oltre un terzo dei minorenni (37,7%; maggiorenni: 47,7%).**

### **Frequenza di gioco**

Se la maggior parte degli studenti ha giocato d'azzardo al massimo una volta al mese (62%), quasi il **22% lo ha fatto da 2 a 4 volte al mese.** Sono invece il **12% coloro che hanno giocato più assiduamente, da 2 a 5 volte alla settimana,** e oltre il **4% ha giocato 6 o più volte.**

Rispetto al genere sono i maschi ad avere una frequenza di gioco maggiore rispetto alle coetanee.

### **Tipi di giochi, luoghi e quantità di denaro investito**

Gli studenti che hanno giocato durante l'anno hanno preferito principalmente i **Gratta&Vinci (69%)** reperibili nei posti frequentati anche dai ragazzi come bar, autogrill, supermercati, ma anche venduti attraverso distributori automatici installati, ad esempio, presso i centri commerciali.

Sono il **47% gli studenti di 15-19 anni che hanno puntato soldi sull'esito di eventi sportivi, il 38% ha giocato a Bingo/Tombola** e il **29% a Totocalcio/Totogol.**

Il 28% degli studenti-giocatori ha scommesso giocando a carte, 1 ogni 5 ha giocato a Lotto/Superenalotto, il 18% a Poker Texano e il 14% alle New Slot/VLT.

Tra le studentesse i giochi preferiti sono quelli non strategici, come Gratta&Vinci e Bingo/Tombola, mentre i ragazzi, oltre a quelli praticati dalle coetanee, hanno scommesso soldi su eventi sportivi e su altri eventi, hanno giocato a Totocalcio/Totogol e a Poker texano.

In generale, i **contesti di gioco maggiormente frequentati sono stati bar/tabaccherie (35%) e sale scommesse (28%), ma anche a casa propria o di amici (37%) e via web (19%).**

Se le ragazze hanno giocato quasi esclusivamente presso abitazioni private (a casa propria o di amici) e/o presso bar/tabacchi, per i ragazzi i contesti di gioco preferiti sono stati, oltre a quelli frequentati dalle coetanee, anche le sale scommesse e il web.

Rispetto al **gioco on-line, sono Totocalcio/Scommesse sportive ad essere stati maggiormente praticati (56%),** in particolare dai maschi, seguiti da Poker Texano (33%) e Gratta&Vinci/Lotto istantaneo (23%).

Le ragazze hanno giocato on-line in particolar modo ai Gratta & Vinci e a Lotto istantaneo, mentre i ragazzi, oltre a Totocalcio/scommesse sportive, hanno preferito il Poker texano.

Il computer è lo strumento privilegiato per giocare on line (47%), sia dai maschi che dalle femmine, seguito dallo smartphone.

**La spesa sostenuta nel mese antecedente** lo svolgimento dello studio è stata **inferiore ai 10 euro per il 76% dei giocatori,** mentre per l'**8% è stata di oltre 50 euro.** Rispetto al genere, si rilevano alcune differenze: tra i maschi oltre il 9% ha speso oltre 50 euro e il 20% tra gli 11 e i 50 euro, mentre tra le femmine le percentuali sono state rispettivamente del 4% e 6%.

### **Differenze a livello regionale**

Nelle regione Abruzzo e in quelle meridionali gli studenti che hanno giocato d'azzardo durante l'anno fanno registrare le prevalenze superiori alla media nazionale, mentre quelli delle regioni

setteentrionali, ad eccezione della Lombardia, evidenziano valori inferiori. Per tutte le altre regioni si registrano prevalenze in media con quella nazionale.

### **Profili di gioco**

Lo studio ESPAD@Italia include anche un test di screening specifico sul gioco, il test SOGS-RA (South Oaks Gambling Screen-Revised for Adolescents) che permette di classificare il comportamento di gioco sulla base del grado potenziale di problematicità.

La somministrazione del test tra gli studenti ha rilevato che **l'11% di chi ha giocato d'azzardo nell'ultimo anno ha un comportamento definibile "a rischio" e circa l'8% "problematico"**, senza alcuna variazione rispetto alla rilevazione precedente. Nel corso degli anni, le percentuali di giocatori a rischio mostrano un progressivo decremento (dal 17% del 2008 si passa al 15% nel 2011, a quasi il 12% nel 2013), mentre quelle riferite ai giocatori problematici, pur diminuendo fino al 2012 (nel 2008 la percentuale era del 10% mentre nel 2012 il 7%), si mantengono stabili nell'ultimo triennio.

### **Distinzione tra i diversi profili di giocatori**

I profili di gioco **si differenziano anche rispetto alle tipologie di gioco praticate:**

- i **giocatori problematici preferiscono scommettere su eventi sportivi e altri tipi di eventi**, giocare a Totocalcio, a carte, a Poker texano e al Lotto/Supenalotto.

Di conseguenza anche i contesti di gioco differiscono secondo il profilo di gioco:

- i **giovani giocatori problematici preferiscono frequentare sale scommesse, sale giochi, Bingo e casinò**, ma anche **giocare online**.

Gli studenti giocatori che al test per rilevare il grado di problematicità associato al comportamento di gioco (Test SOGS-RA) sono definibili "a rischio" e "problematici" mostrano, rispetto ai non problematici, una **associazione positiva con l'aver intrapreso altri comportamenti a rischio, quali aver fatto binge drinking nel mese antecedente lo studio, aver consumato nell'ultimo anno almeno una sostanza illegale e/o essere un "frequent user" di cannabis** (20 o più volte nell'ultimo mese).

Alcune caratteristiche relative alla famiglia, al contesto amicale e alla gestione del tempo libero, risultano associate negativamente ad un profilo di giocatore a rischio e, soprattutto, problematico: avere genitori che controllano i figli durante le attività del sabato sera, avere un buon rapporto con i propri genitori e/o con i propri amici.

Rispetto alla percezione del rischio, ritenere che chi gioca d'azzardo una o più volte la settimana abbia un grado di rischio moderato o elevato di danneggiarsi è un altro aspetto negativamente associato all'essere un giocatore sia a rischio sia problematico.

### **Prevalenza del gioco d'azzardo e legislazione regionale**

Nel 2015, **14 regioni su 20** risultavano avere approvato una **legislazione di rango regionale** specifica per la prevenzione e il contrasto alle forme di dipendenza dal gioco d'azzardo.

Si rileva come la maggioranza delle leggi regionali sia stata approvata nel periodo 2013-2014, sono infatti solo 4 le regioni ad aver varato una legislazione specifica nel corso del 2015. Osservando il trend della prevalenza del gioco recente tra i giovani negli anni 2012-2014 è possibile riscontrare una diminuzione già nel periodo 2012-2013, tendenza che risulta confermata ed accentuata tra il 2013 e il 2014.

Una tendenza simile è d'altra parte riscontrabile anche nella popolazione generale. A livello di macroarea, si riscontra come 4 delle 8 regioni facenti parte della macroarea Sud e isole non abbiano ancora approvato una legge regionale in materia, area nella quale è possibile osservare una prevalenza di gioco superiore rispetto alle altre.

E' ipotizzabile che la maggiore attenzione alla prevenzione, trattamento e contrasto delle forme di gioco d'azzardo a rischio e/o patologico, sia a livello sociale sia politico (nazionale, regionale e locale), possa essere associato a una sensibile diminuzione della prevalenza del fenomeno osservata negli ultimi anni sia nella popolazione generale che specificatamente fra i giovani.

**ANDAMENTO DEL GIOCO IN ITALIA DAL 2008  
LE APP DI GIOCO SUGLI SMARTPHONE PER GLI ADOLESCENTI  
Studi IPSAD e ESPAD**

**Dal gambling al gaming**, il passo è breve: nei prossimi cinque anni, il nuovo paradigma della dipendenza da gioco per i ragazzi in età scolare non sarà più – o soltanto – l'alea, l'azzardo per vincere soldi, quanto il gioco in sé. Ne è convinta Sabrina Molinaro, responsabile della Sezione di Epidemiologia e Ricerca servizi sanitari dell'Istituto di fisiologia clinica-CNR Pisa, che dal 2008, attraverso gli studi IPSAD e ESPAD, monitora l'andamento delle dipendenze in Italia.

«L'attenzione dei ragazzi si sta spostando sempre di più sulle **app di gioco da utilizzare sui telefonini**. Non si vincono soldi, ma la possibilità di giocare per più tempo».

Si tratta del cosiddetto **gioco con ticket redemption, dove la vincita consiste appunto in ticket (biglietti) che possono successivamente essere convertiti in premi**. Il fenomeno è già stato segnalato in passato.

In base alle previsioni degli esperti, tuttavia, adesso rischia di esplodere. La tipologia degli strumenti di gioco utilizzate varia dalle app di telefonini e tablet, alle macchinette del tutto simili alle slot machine che ormai popolano anche aree apposite nei centri commerciali. I produttori di questi dispositivi le definiscono di «puro intrattenimento» e sottolineano che si servono dei ticket come per una normale raccolta punti. Insomma nient'altro che un modo per fidelizzare i clienti.

**GIOCO D'AZZARDO IN TOSCANA E IN ITALIA  
Dati ARS Toscana**

La prevalenza: **47%, con il 59% di uomini e il 34% di donne del gioco d'azzardo in Toscana è sostanzialmente in linea con la prevalenza registrata a livello nazionale**, con una **spesa media** per scommessa che, per più della metà dei giocatori, non supera i **10 euro**.

Il gioco d'azzardo appare in Toscana un fenomeno in calo, ma che si presenta con **forme e modalità di gioco in continua evoluzione**, fattori che rendono difficile il monitoraggio e la sorveglianza; appare **sempre maggiore l'influenza degli strumenti telematici e di rete**; se la crisi economica ha in generale probabilmente contribuito a diminuire il volume di gioco complessivo, nei segmenti della popolazione più vulnerabili le giocate appaiono in aumento; il gioco d'azzardo coinvolge un **numero crescente di adolescenti nel gioco**.

**Relazione sul gioco d'azzardo in Italia presentata alla Commissione Affari Sociali della  
Camera**

**Focus sui SERVIZI PER LE DIPENDENZE  
Sotto-segretario alla Salute Vito De Filippo**

I dati, pur ancora parziali, presentati da De Filippo fanno riferimento al progetto «**Sistemi di sorveglianza nazionale sul disturbo da gioco d'azzardo: progetto sperimentale**» a cura dell'Istituto Superiore di Sanità e del Centro Nazionale per la Prevenzione e il Controllo delle Malattie.

I primi parziali risultati del censimento, tuttora in via di ampliamento, parlano di quasi **23.000 utenti presi in carico nell'anno di riferimento dalle strutture aderenti al progetto – Servizi SSN (17.688 soggetti) e Strutture del privato sociale (6.195 soggetti)**.

Il 61% dei servizi a livello nazionale ha attività dedicate, nel 31% è attivo un servizio specifico e l'8% ha avviato un servizio secondo specifici LEA regionali.

Il 92% dei Ser.T/Ser.D ha anche dichiarato che il personale è stato appositamente formato per lavorare nell'ambito del disturbo da gioco d'azzardo.

Il 76% delle strutture afferenti al privato sociale che hanno risposto all'indagine hanno implementato attività più o meno strutturate a contrasto del disturbo da gioco d'azzardo, più della metà di queste sta comunque studiando la fattibilità di future azioni. In attesa di implementare

attività a contrasto del disturbo da gioco d'azzardo, gli operatori di queste strutture inviano gli utenti fondamentalmente presso i Ser.T/Ser.D.”

### **ALTRI DATI**

Secondo i Monopoli di Stato alle Slot sono stati **persi 6.230 milioni di euro** e alle **VLT 2.779 milioni di euro**; dividendo queste somme per il numero di apparecchi in Italia (380.000 slot e 50.000 VLT), emerge che **i soldi persi dai giocatori in una singola slot sono stati 16.394 euro, mentre i soldi persi in ogni Videolottery sono pari a 55.580 euro.**

Nel solo 2014 in Italia sono stati **venduti 1.902.937.618 tagliandi di Gratta e Vinci**, pari a **60,3 biglietti per ogni secondo di ogni giorno e di ogni notte dell'anno**, corrispondenti ad un totale di 5,2 milioni di Gratta e Vinci venduti in Italia ogni giorno.