**Aumenta il gioco d’azzardo in Italia, ma diminuisce l’attrattiva tra gli studenti di 15-19 anni. In calo il gioco per soldi praticato online**

*La fotografia del quadro nazionale* attraverso i nuovi risultati degli studi IPSAD Italia ed ESPAD®Italia 2017. *dell'Istituto di Fisiologia Clinica del Consiglio Nazionale delle Ricerche*

**La propensione al gioco è in movimento**. Aumentano i giocatori nella popolazione fra i 15 e i 64 anni, mentre diminuiscono nella popolazione studentesca. Nel corso del 2017 oltre 17 milioni di italiani hanno giocato d’azzardo almeno una volta (42,8%), nel 2014 erano 10 milioni (27,9%) e fra questi oltre un milione di studenti ha giocato almeno una volta (36.9%), nel 2014 erano 1,4 milioni (47,1%). Se nella popolazione generale aumentano i **giocatori problematici** che hanno avuto un incremento sistematico e costante negli ultimi 10 anni, passando dai 100.000 stimati nel 2007 (0,6% dei giocatori) ai 230.000 (1,3% dei giocatori) del 2010 ai 260.000 (1,6% dei giocator) del 2013 ai 400.000 stimati nel 2017 (2,4% dei giocatori). I soggetti con profilo di gioco problematico diminuiscono tra gli studenti passando dall’ 8,7% dei giocatori del 2009 ai 7,1% dei giocatori del 2017.

**Dati controversi per il gioco on-line.** Il gioco on-line resta stabile nella popolazione generale, mentre diminuisce tra gli studenti; lo strumento utilizzato prevalentemente è lo smartphone. Nel 2017 circa 1,4 milioni di italiani hanno giocato on-line (3,5%), nello stesso anno sono 200.000 studenti che hanno giocato d’azzardo on-line (18%), nel 2016 erano 240.000 (19,6%). La maggior parte delle persone che giocano on-line lo fa utilizzando la smartphone: 50% nella popolazione generale e 49,7% tra gli studenti.

**A cinque minuti dall’accesso.** La larga maggioranza dei giocatori italiani riferisce di poter raggiungere un luogo dove poter giocare in cinque o al massimo in dieci minuti a piedi da casa: nella popolazione generale il 58% riferisce di poter raggiungere il luogo in meno di 5 minuti, un ulteriore 23,5% riferisce di raggiugerlo in 10 minuti. Anche per quanto riguarda gli studenti il 33,4%accede ai luoghi di gioco in meno di 5 minuti a piedi da scuola e il 28,4% in 10 minuti.

Questi i tre aspetti di maggiore rilievo emersi dall’aggiornamento degli studi di popolazione attuati dall’Istituto Istituto di Fisiologia Clinica - IFC- del CNR.

Le ricerche IPSAD, sulla popolazione fra i 15 ei 74 anni di età ed ESPAD®Italia sugli studenti delle scuole superiori fra i 15 e i 19 anni, dal 2007 raccolgono informazione sulle abitudini al gioco oltre che su altri comportamenti a rischio, permettendo quindi non solo di dare una fotografia del presente ma anche di descrivere le modifiche negli anni.

* **La diffusione del gioco nella popolazione adulta (15-64 anni)**

Nel corso del 2017 oltre 17 milioni di italiani (42,8%) hanno giocato d’azzardo almeno una volta, mentre nel 2014 erano 10 milioni (27,9%). Gli uomini giocano più delle donne (51,1% uomini; 34,4% donne) con un divario minore nella fascia di età 45-54 anni (49,4% uomini; 34,9% donne). In modo analogo si è osservata anche una crescita dei giocatori con un profilo problematico (determinato sulla base del Canadian Problem Gambling Index) che hanno avuto un incremento sistematico e costante negli ultimi 10 anni, passando dai 100.000 stimati nel 2007 (0,6% dei giocatori) ai 230.000 (1,3% dei giocatori) del 2010 ai 260.000 (1,6% dei giocator) del 2013 ai 400.000 stimati nel 2017 (2,4% dei giocatori). Aumentano anche le persone con un profilo di rischio moderato che passano dal 4,6 % al 5,9% dei giocatori.

**Fasce di età.** La fascia di età in cui si osserva un incremento maggiore del numero dei giocatori dal 2014 è quella tra i 35 e i 44 anni che sono passati dal 45,3% al 57,8% nel 2017

**Tipologia del gioco.** Il gioco più diffuso resta il Gratta&Vinci: la percentuale di giocatori che scelgono questa tipologia di gioco è passata dal 60,1% del 2010 al 74% al del 2017. Seguono il Lotto e il Super Enalotto nonostante siano in diminuzione, infatti nello stesso arco temporale sono passati dal 72,7% al 50,5%, al terzo posto fra le preferenze dei giocatori italiani troviamo le scommesse sportive che aumentano dal 18,3% del 2010 al 28% del 2017. Da segnalare il trend degli *‘altri giochi con le carte’* che hanno subito un incremento dall’11,7% del 2010 al 15,5% del 2017. Tra i giocatori con profilo moderato/severo le scommesse sportive risultano le più diffuse (72,8%) seguite da Gratta&Vinci (67,5%). Un significativo divario fra persone con profilo di rischio moderato severo e non si osserva nell’ abitudine a giocare a videopoker/new slot machine vi giocano infatti il 38,1% dei giocatori problematico contro il 4,3 % di giocatori non a rischio, e in quella di scommettere su altri eventi ( 30% vs 2,7% . La tipologia di gioco più diffusa in Internet sono le scommesse sportive riferite dal 65,8% dei giocatori on-line.

**Facilità di accesso al gioco.** Alla domanda *‘Quanto dista a piedi da casa tua il luogo più vicino dove potresti giocare?’*la maggior parte dei giocatori intervistati (58%) ha indicato a meno di cinque, il 23,5% a 10 minuti al massimo e il 10,5% a più di 10 minuti.

**Setting di gioco.** I luoghi dove si gioca più frequentemente sono:Bar/Tabacchi (67,3%), casa propria o di amici (22,7%) e le sale scommessa (14.8%). Si evidenzia una differenza tra i generi, infatti, gli uomini accedono al gioco utilizzando una maggiore varietà di luoghi, bar/tabacchi (64,1%), sale scommesse (22,1%), casa (24,2), Internet (14,1%); mentre le donne si recano soprattutto presso i bar/tabacchi (72.2%) o giocano a casa (24,2%). Poco più della metà dei giocatori problematici gioca on-line (53,3%), il 46,5 per giocare frequenta sale scommesse e il 46,2 si reca in Bar/tabacchi e pub..

L’86,8% dei giocatori riferisce di dedicare al gioco d’azzardo meno di 30 minuti al giorno, il 9,4% tra 30 minuti e 2 ore e il 3,9% più di 2 ore.

**Entità della spesa.** Il 63,7% dei giocatori fra 15 e i 64 anni spende mediamente meno di 10€ al mese, il 25,3% fra 11€ e 50€, l’8,7% spende fra 50€ e 200€, infine, il 2,3 spende più di 200€ al mese. Questo dato si modifica sensibilmente se si guarda alle persone con profilo problematico fra i quali meno del 50% riferisce una spesa inferiore ai 50€, il 37% spende fra i 50€ e i 200€ il 14,9% spende più di 200€.

**La percezione rispetto al gioco**. Il 39,1% 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 tra i quali la percentuale sale al 48,3%. Il 61,7% degli intervistati è convinto che l’abilità del giocatore sia determinante per vincere a poker texano/altri giochi con le carte e il 36% nelle scommesse sia sportive sia su altri eventi. Solo il 38,6% degli italiani non ritiene possibile diventare ricco con il gioco d’azzardo (percentuale che scende al 22,3% fra i giocatori problematici).

Alla domanda *‘Complessivamente nell’ultimo anno con il gioco sei andato in rosso, in pari o in attivo?’* il 40,1% riferisce di aver perso, il 48 % di essere in pari e l’11,9% riferisce di aver vinto.

**Uno sguardo ai giocatori problematici**. Sebbene la maggior parte dei soggetti con profilo problematico non si distingua dal resto dei giocatori per reddito e condizione occupazionale, il 47,1% rientra infatti nella fascia di reddito tra 15-36.000€ e il 64,5% ha un’occupazione stabile, sembrano tuttavia più a rischio di sviluppare problematicità al gioco coloro che sono in cerca di prima occupazione (19,2%) e gli studenti (14,1%).

Inoltre fra i giocatori con profilo di rischio moderato/severo quasi 100.000 persone (7%) riferiscono di aver ottenuto denaro in prestito illegalmente, poco più di 100.000 (7,3%) hanno procurato danni economici ad altre persone e quasi 30.000 (2,1%) hanno subito danni economici in prima persona. Si stima inoltre che siano più 86.000 (18,3%) i giocatori con profilo problematico severo che hanno chiesto contributi economici statali per l’integrazione del reddito.

 **Il gioco d’azzardo fra gli studenti (15-19)**

Nel corso del 2017, dai dati dello studio ESPAD®Italia, risulta che siano oltre 1 milione gli studenti che hanno giocato almeno una volta (36.9%), nel 2008 erano 1,4 milioni (47,1%). La percentuale di studenti maschi che gioca è quasi doppia rispetto alle coetanee (47,3% maschi; 28,3% femmine). Nonostante nel nostro Paese sia illegale giocare per gli ‘under 18’ si stima che 580.000 (33,6%) studenti minorenni abbiano giocato d’azzardo nel corso dell’anno.

Dal 2009 a oggi gli studenti italiani che riferiscono di aver giocato sono diminuiti passando da 1,4 milioni (47,1%) a poco più di 1 milione (36,9%); fra gli studenti giocatori diminuisce anche la percentuale di coloro con un profilo problematico che passa dall’8,7% al 7,1%.

**Tipologia del gioco.** Il gioco più diffuso è sempre il Gratta&Vinci 64,7% con una netta predilezione femminile, vi gioca infatti il 58,9% degli studenti contro il 75,5% delle coetanee. Al secondo posto si collocano le scommesse sportive fortemente connotate per genere (il 66,9% dei ragazzi contro il 16,8% delle ragazze), al terzo postogli *‘altri giochi con le carte’* equamente distribuiti fra i generi (29,3% maschi; 28,6% femmine). Un quadro differente si delinea fra gli studenti con profilo di gioco problematico fra i quali il gioco più diffuso sono le scommesse sportive (78,3%), a seguire si confermano i gratta e vinci (70,4%) e gli altri gli *‘altri giochi con le carte’* (48,7%).

Anche per quanto riguarda il gioco on-line sono le scommesse sportive il gioco più diffuso (54,2%) con un’ampia specificità di genere (60,9% maschi; 16,1% femmine) e minima differenza fra minorenni e maggiorenni (53,1% minorenni; 56,6% maggiorenni).

**Facilità di accesso.** Il 33% degli studenti riferisce di avere un luogo dove poter giocare a meno di 5 minuti a piedi da scuola e il 28,4% fra 5 e 10 minuti. In questi luoghi nella maggior parte dei casi si può giocare a Gratta&Vinci (76,5%) e al Lotto/Super Enalotto (66,4%) o fare scommesse sportive (60,8%).

**Setting di gioco.** Fra glistudenti giocatori i luoghi dove si gioca più frequentemente sono: *‘casa mia o casa di amici’* (36,8%) e Bar/Tabacchi (36,5%), con una maggiore predilezione da parte delle studentesse (34% maschi conto 41% femmine), seguono le sale scommessa (32,1%) frequentate prevalentemente dai coetanei (45,1% maschi; 7,6% femmine). Se i minorenni che riferiscono di giocare a casa propria o di amici sono in proporzione più dei maggiorenni, si evidenziano differenze in favore dei maggiorenni per tutti gli altri luoghi di gioco, nonostante ciò il 27,7% dei minorenni riferisce di aver giocato in sale scommesse e il 30,9% riferisce di giocare frequentemente presso bar e tabacchi. Fanno eccezione le sale Bingo, presumibilmente più controllate rispetto alle norme restrittive, dove “solo” l’1,6% dei minorenni riferisce di giocare (contro il 9,4% dei maggiorenni). La facilità di accesso ai luoghi di gioco da parte degli ‘under 18’ è confermata dalla maggior parte degli studenti, infatti solo il 27,1% riferisce di aver avuto problemi a giocare d’azzardo in luoghi pubblici perché minorenne.

Un’attenzione particolare merita il gioco online che, seppur in diminuzione dal 2015, è praticato da quasi 200.000 studenti (6,6%) la maggior parte dei quali di genere maschile (11,1% studenti; 2% studentesse). Il device più utilizzato per giocare online è lo smarphone (49,7%) seguito dal PC (42,6%).

**Entità della spesa.** Il 75% degli studenti spende in giochi d’azzardo meno di 10€ al mese, il 18,7% ne spende fra 11 e 50€ e il 6,3% spende più di 50€ al mese, a spendere sono più i ragazzi delle ragazze. Le distribuzioni di spesa cambiano considerevolmente se si guarda agli studenti con un profilo problematico per il gioco fra i quali a spendere più 50€ al mese sono il 22,1%.

**La percezione rispetto al gioco d’azzardo**. L’10,8% degli studenti non è a conoscenza che il gioco d’azzardo sia vietato ai minori di 18 anni, il 2,4% crede che sia vietato ai minori di 14 anni, il 3,5% ai minori di 16 anni. Fra gli studenti il 51% è convinto che sia possibile diventare ricchi se si è bravi al gioco e il 36% è convinto che la vincita al totocalcio/scommesse sportive sia determinata dalle capacità del giocatore, così come il 61,5% pensa che il poker texano e gli altri giochi con le carte siano una questione di abilità. Seppur in percentuale minore c’è anche chi crede che la vincita al Bingo (16,7%) o la vincita alle slot machine ( 11,5%) sia questione di abilità. Alla domanda *‘Complessivamente nell’ultimo anno con il gioco sei andato in rosso, in pari o in attivo?’* il 57% di chi ha giocato riferisce di essere in pari, il 27,3% di avere vinto e il 15,1% riferisce di aver perso. Un terzo di coloro che sono *‘andati in rosso’* (31,1%) riporta di aver perso più di 50€.