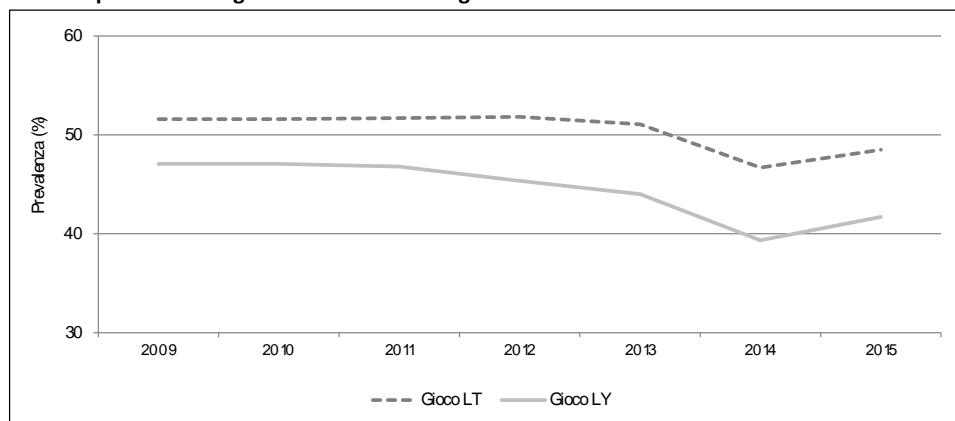


**ISTITUTO DI FISILOGIA CLINICA – CNR**  
**Estratto dal rapporto 2015 sul gioco d'azzardo**

**Il gioco d'azzardo tra gli studenti italiani**

Lo studio ESPAD®Italia realizzato nel 2015 ha evidenziato che il 49% degli studenti di 15-19 anni ha giocato d'azzardo almeno una volta nella vita e il 42% lo ha fatto nell'anno antecedente la rilevazione. Dopo un periodo di invariabilità delle prevalenze, che si prolunga fino all'anno 2013 per il gioco nella vita (con prevalenze del 51-52%) e al 2011 per quelle riferite all'anno precedente a quello di rilevazione (47%), si osserva un decremento delle stesse fino all'anno 2014 (anno in cui la prevalenza del gioco nella vita risulta del 47% e del 39% quella riferita all'anno) per tornare ad aumentare nell'ultima rilevazione.

**Stime di prevalenza degli studenti che hanno giocato d'azzardo nella vita e nell'ultimo anno. Anni 2009-2015**

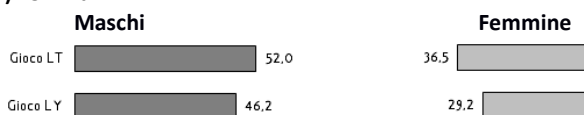


LT=LifeTime (almeno una volta nella vita); LY=Last Year (almeno una volta negli ultimi 12 mesi)  
 ESPAD®Italia

Sono gli studenti di genere maschile ad essere maggiormente attratti dalla pratica del gioco d'azzardo (52%; femmine: 32%) con prevalenze che crescono in corrispondenza dell'età: sono, infatti, soprattutto i maggiorenni a giocare scommettendo soldi anche se, nonostante la legge italiana lo vieti, durante l'anno il 38% dei minorenni ha giocato d'azzardo (maggioressi: 48%).

**Prevalenza degli studenti che hanno giocato d'azzardo nell'ultimo anno. Anno 2015**

**a) 15-17 anni**



**b) 18-19 anni**



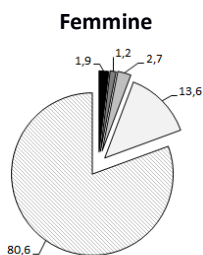
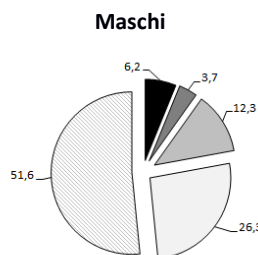
ESPAD®Italia 2015

Il 48% di coloro che non hanno giocato d'azzardo durante l'anno riferisce di non avere contesti di gioco nelle vicinanze della propria abitazione o della scuola che frequenta, quota che risulta, invece, pari al 24% tra coloro che hanno giocato. Circa il 44% degli studenti giocatori abita e/o frequenta una scuola a meno di 5 minuti da un luogo dove è possibile giocare d'azzardo (contro il 30% circa dei non giocatori).

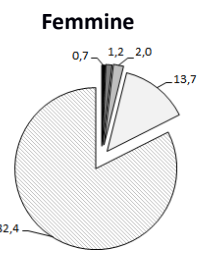
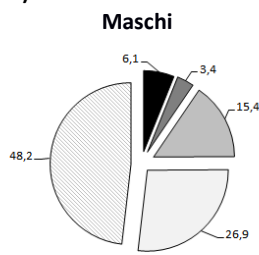
Se la maggior parte degli studenti che hanno giocato d'azzardo durante l'anno lo ha fatto per non più di una volta al mese (62%), quasi il 22% lo ha ripetuto da 2 a 4 volte; sono il 12%, invece, coloro che hanno giocato più assiduamente, da 2 a 5 volte alla settimana, e oltre il 4% ha giocato 6 o più volte, con differenze non sostanziali a livello di età (minorenni: 4,5%; maggioressi: 4%) bensì di genere (6%; femmine: 1%).

**Distribuzione percentuale della frequenza di gioco annua tra gli studenti che hanno giocato d'azzardo nell'anno. Anno 2015**

**a) 15-17 anni**



**b) 18-19 anni**

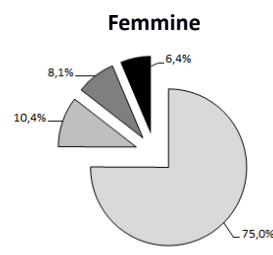
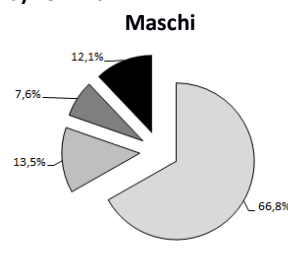


ESPAD®Italia 2015

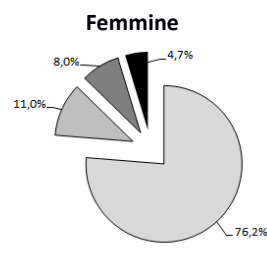
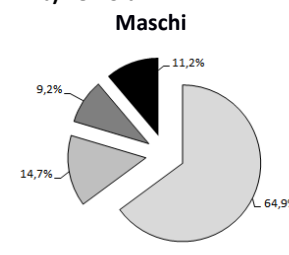
Nel complesso per il 69% degli studenti che hanno giocato durante l'anno la durata media di gioco è stata inferiore a 30 minuti, per il 13% da 30 a 60 minuti e per il 10% di 2 ore o più. A giocare d'azzardo per un tempo prolungato sono stati in particolar modo i maschi (12%; femmine: 6%), senza tuttavia rilevare differenze tra minorenni e maggiorenni (rispettivamente 10% e 9%).

**Distribuzione percentuale della durata media di gioco in una giornata tipo degli studenti che hanno giocato d'azzardo nell'anno. Anno 2015**

**a) 15-17 anni**



**b) 18-19 anni**

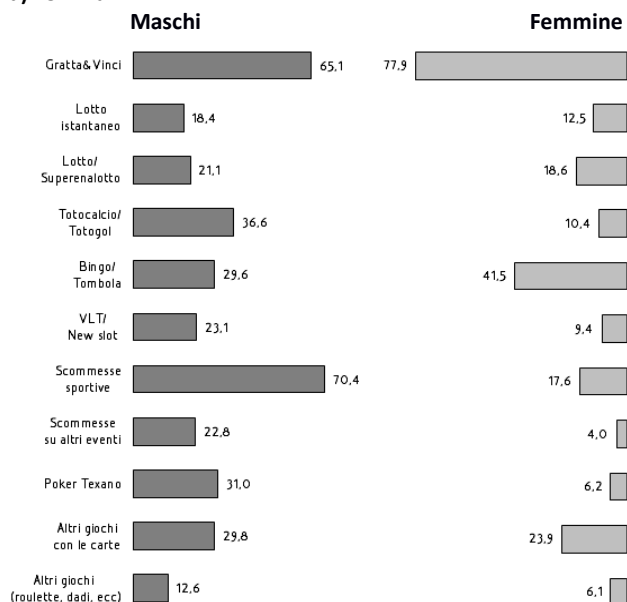


ESPAD®Italia 2015

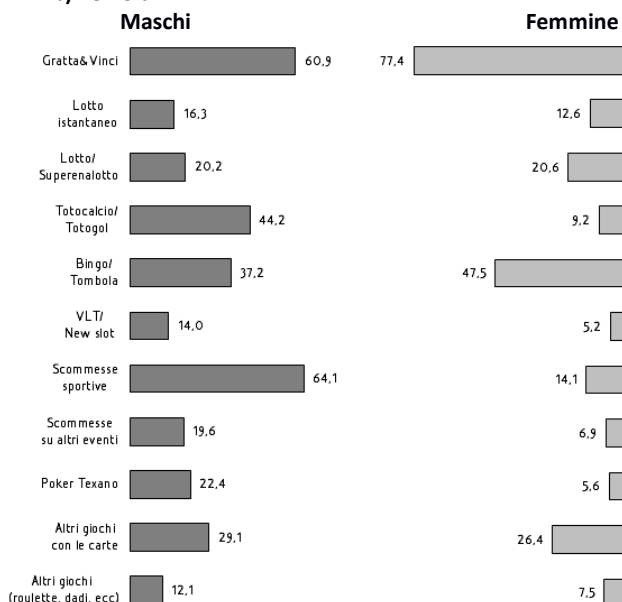
Tra gli studenti giocatori principalmente sono i Gratta&Vinci ad essere preferiti (69%), il 47% ha scommesso sull'esito di eventi sportivi, il 38% ha giocato a Bingo/Tombola e il 29% a Totocalcio/Totogol; il 28% ha puntato soldi giocando a carte, il 18% a Poker Texano, il 15% a Lotto/Superenalotto e 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, preferiscono scommettere su eventi sia sportivi che di altro genere, così come giocare a Totocalcio/Totogol e a Poker Texano.

## Distribuzione percentuale dei giochi praticati dagli studenti che hanno giocato d'azzardo nell'anno. Anno 2015

### a) 15-17 anni



### b) 18-19 anni

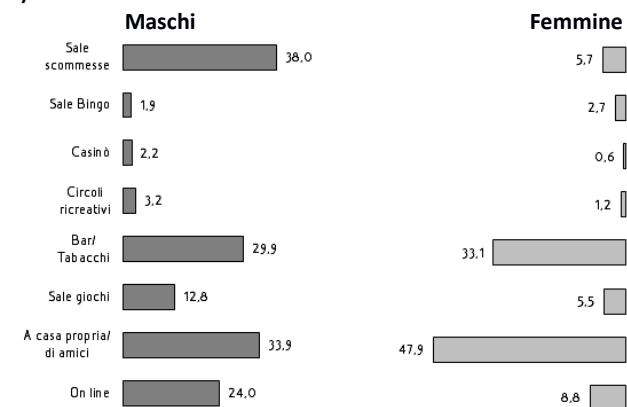


ESPAD®Italia 2015

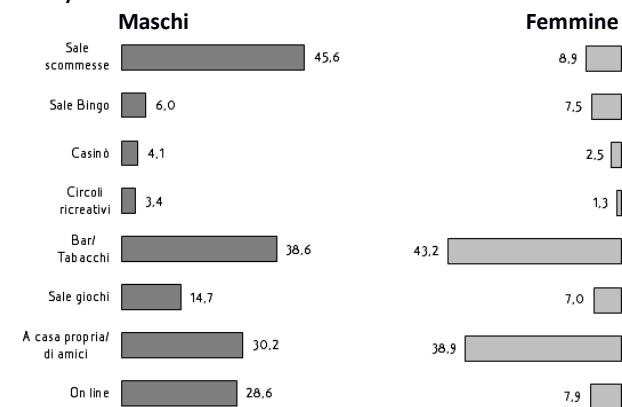
In generale, i contesti di gioco maggiormente frequentati dai giocatori sono, coerentemente con le tipologie di gioco praticate, bar/tabaccherie (35%) e sale scommesse (28%), ma anche a casa propria o di amici (37%) e via web (19%). Le studentesse giocatrici, sia minorenni che maggiorenni, giocano quasi esclusivamente presso abitazioni private (a casa propria o di amici) e/o presso bar/tabacchi, mentre i ragazzi, oltre a quelli frequentati dalle coetanee, preferiscono giocare presso le sale scommesse e/o via internet.

## Distribuzione percentuale dei contesti di gioco frequentati dagli studenti che hanno giocato d'azzardo nell'anno. Anno 2015

### a) 15-17 anni



### b) 18-19 anni



ESPAD®Italia 2015

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. Se la spesa sostenuta non si differenzia tra minorenni e maggiorenni (10 euro o meno: minorenni: 78%; maggiorenni: 73%; 50 euro o più: minorenni: 9%; maggiorenni: 7%), è altresì a livello di genere che si rilevano le differenze più consistenti: sono i maschi a riferire di aver speso 50 euro o più nell'ultimo mese (9%; femmine: 4%), mentre sono le coetanee a non averne speso più di 10 (89%; maschi: 71%).

Rispetto agli studenti che hanno giocato on line durante l'anno, per la maggior parte (64%) si è trattato di giocare occasionalmente, non più di 5 volte nell'anno, soprattutto le ragazze (80%; maschi: 60%), mentre sono il 18% coloro che l'hanno fatto 20 o più volte e, in questo caso, sono soprattutto i maschi (20%; femmine: 7%). È il computer lo strumento maggiormente utilizzato per giocare d'azzardo on line (47%), sia dai maschi

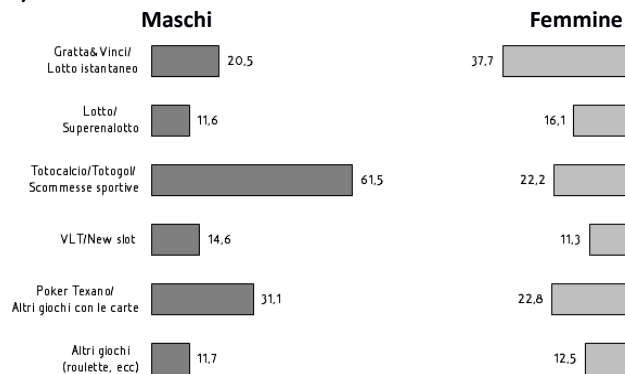
che dalle femmine (rispettivamente 51% e 30%), sia dai minorenni che dai maggiorenni (rispettivamente 42% e 53%), seguito da smartphone (34%), senza sostanziali differenze di genere (maschi: 36%; femmine: 27%) e di età (34% tra i minorenni e 35% tra i maggiorenni).

Tra coloro che hanno giocato on line, sono Totocalcio/Scommesse sportive ad essere stati maggiormente praticati (56%), seguiti da Poker Texano (33%) e Gratta&Vinci/Lotto istantaneo (23%).

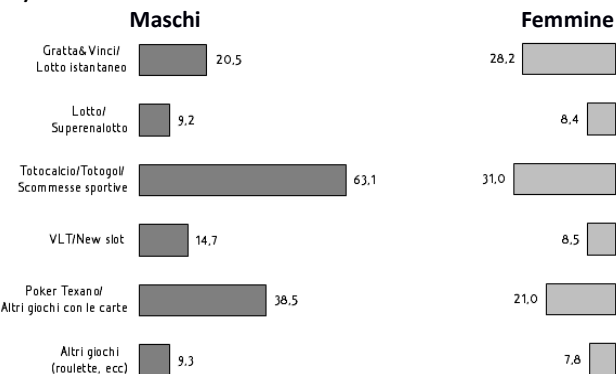
Se le ragazze hanno giocato on line soprattutto ai Gratta & Vinci/Lotto istantaneo (34%; maschi: 21%), i ragazzi, oltre a Totocalcio/Scommesse sportive, hanno preferito il Poker Texano (rispettivamente 62% e 35%; femmine: 26% e 22%).

#### Distribuzione percentuale dei giochi praticati dagli studenti che hanno giocato d'azzardo on line nell'anno. Anno 2015

##### a) 15-17 anni



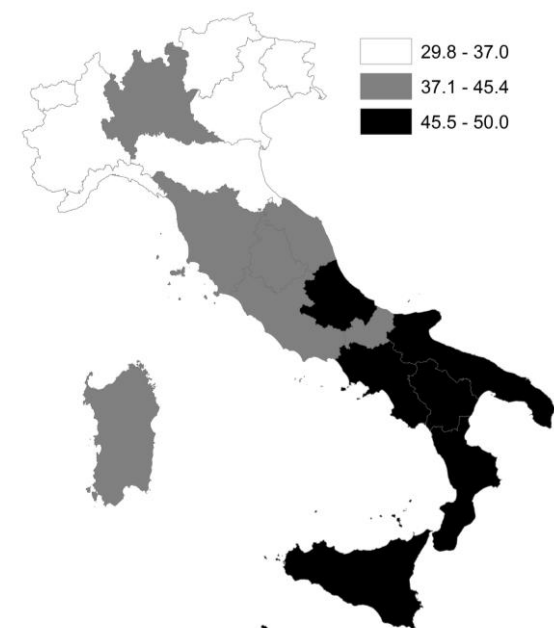
##### b) 18-19 anni



ESPAD®Italia 2015

È nelle regioni meridionali (fatta eccezione per la regione Molise) e in Sicilia che, rispetto agli studenti che hanno giocato d'azzardo durante l'anno, si osservano le prevalenze superiori alla media nazionale (valori che oscillano tra 46% e 50%), mentre è nelle regioni settentrionali, ad eccezione della Lombardia, che si osservano i valori inferiori (compresi tra 30% e 37%).

#### Stime di prevalenza degli studenti italiani che hanno giocato d'azzardo nell'ultimo anno. Anno 2015

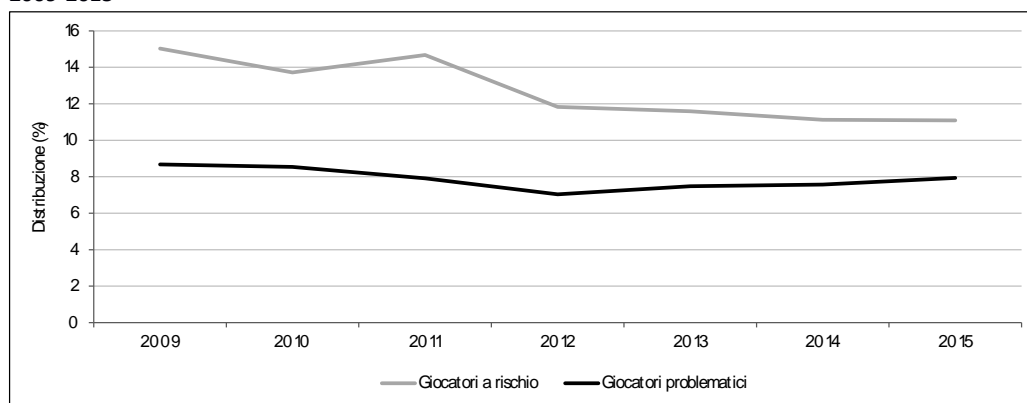


ESPAD®Italia 2015

## I profili di gioco

Lo studio ESPAD®Italia include anche un test di screening sul gioco specificatamente rivolto agli adolescenti, il test Sogs-Ra - South Oaks Gambling Screen, Revised for Adolescents (Winters et al., 1993; Poulin, 2002), validato a livello nazionale (Colasante et al., 2014), che permette di definire il grado potenziale di problematicità sulla base del punteggio ottenuto (si veda box alla fine del capitolo). La somministrazione del test ha rilevato che l'11% degli studenti che hanno giocato d'azzardo nell'ultimo anno ha un comportamento definibile "a rischio" e l'8% circa "problematico", senza alcuna variazione rispetto alla rilevazione precedente. Nel corso degli anni le percentuali di giocatori a rischio mostrano un progressivo decremento (dal 14-15% degli anni 2009-2011 si passa a quasi il 12% nel 2012-2013), mentre quelle riferite ai giocatori problematici, pur diminuendo fino al 2012 (la percentuale dal 9% del 2009 raggiunge il 7% nel 2012), si mantengono stabili nell'ultimo triennio.

**Distribuzione percentuale dei profili di gioco a rischio e problematico tra gli studenti che hanno giocato d'azzardo nell'anno. Anni 2009-2015**

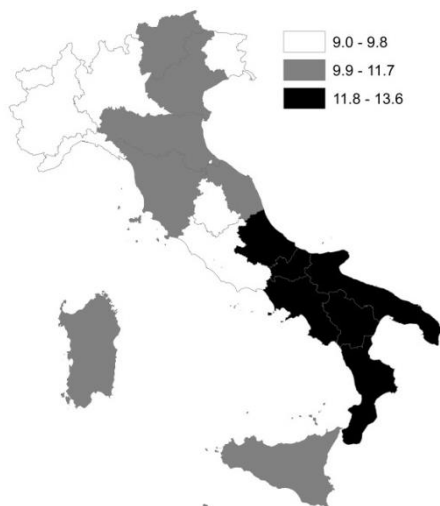


ESPAD®Italia

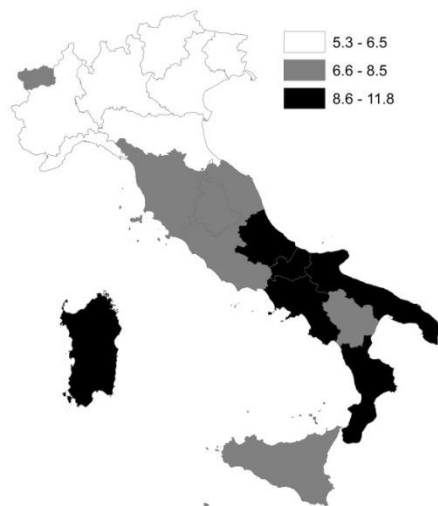
Come evidenziato per gli studenti che hanno giocato durante l'anno, le regioni con le percentuali di giocatori a rischio superiori alla media nazionale sono quelle meridionali (con valori compresi tra 12% e 14%). Rispetto ai giocatori con un profilo di gioco problematico è nelle regioni Umbria, Sardegna e in quelle meridionali (Puglia, Calabria, Abruzzo, Molise e Campania) che si registrano i valori superiori alla media nazionale (con un range di valori compresi tra 9% e 12%).

**Distribuzione percentuale degli studenti italiani che hanno giocato d'azzardo nell'ultimo anno e che hanno un profilo di gioco definibile a rischio e problematico. Anno 2015**

a) Gioco a rischio



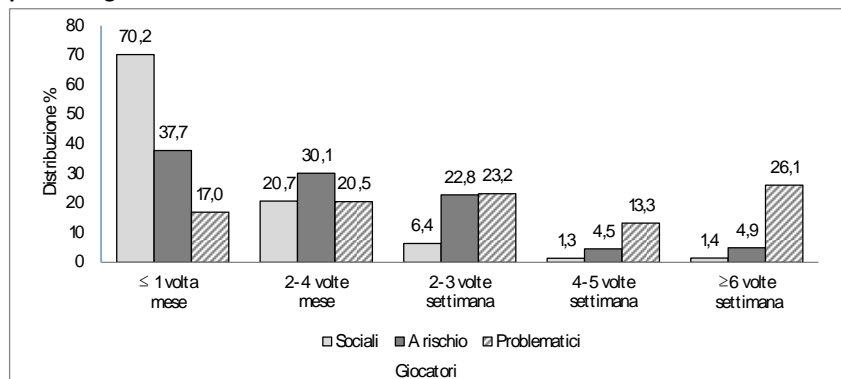
b) Gioco problematico



ESPAD®Italia 2015

I diversi profili di gioco si distinguono innanzitutto per la frequenza di gioco, che si intensifica all'aumentare del grado di problematicità del comportamento di gioco: se il 70% degli studenti con un profilo di gioco definibile sociale ha giocato al massimo una volta al mese durante l'anno, per più di un giocatore problematico su 4 la frequenza è stata giornaliera o quasi.

**Distribuzione percentuale della frequenza di gioco annua tra gli studenti che hanno giocato d'azzardo nell'ultimo anno secondo il profilo di gioco. Anno 2015**

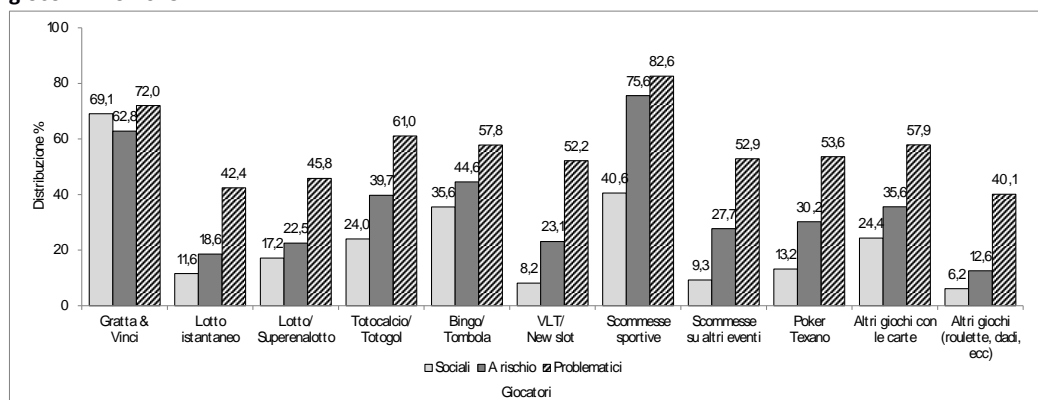


ESPAD®Italia 2015

I profili di giocatore si differenziano anche sulla base del tempo impiegato a giocare d'azzardo nell'arco di una giornata tipo: mentre il 77% dei giocatori sociali non gioca più di 30 minuti al giorno (55% tra i giocatori a rischio e 28% tra i problematici), il 36% dei giocatori problematici dedica a questa attività almeno 2 ore giornaliere (13% dei giocatori a rischio e 6% di quelli sociali).

Fatta eccezione per i Gratta&Vinci, giocati da tutti e tre i profili di giocatore, e per le scommesse sportive, preferite dai giocatori a rischio e problematici, le altre tipologie sono praticate da gran parte dei giocatori problematici, i quali giocano in larga misura sia ai giochi come Totocalcio/Totogol, carte, Poker texano e Lotto/Supenalotto sia a quelli a vincita immediata (es. Lotto Istantaneo e VLT/New Slot). Del resto il numero di giochi praticati durante l'anno aumenta in corrispondenza della problematicità di gioco: se il 72% dei giocatori sociali non ha praticato più di 3 tipi di gioco d'azzardo durante l'anno (52% tra i giocatori a rischio e 25% tra quelli problematici), sono il 52% i problematici che hanno scommesso soldi su 6 o più tipi di gioco (il 22% dei giocatori a rischio e il 7% di quelli sociali).

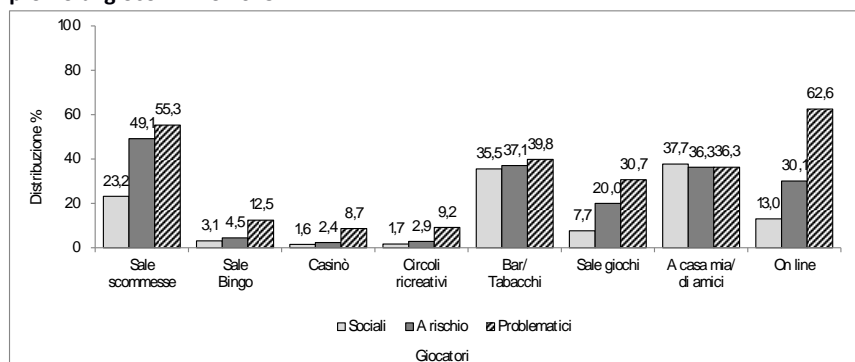
**Distribuzione percentuale dei giochi praticati dagli studenti che hanno giocato d'azzardo nell'ultimo anno secondo il profilo di gioco. Anno 2015**



ESPAD®Italia 2015

Rispetto ai contesti di gioco, se le percentuali di coloro che giocano d'azzardo presso bar/tabacchi e/o abitazioni private (propria o di amici) risultano del tutto simili tra i diversi profili di giocatori, sono le sale scommesse ad essere preferite dai giocatori a rischio e problematici. Sale giochi e internet, invece, diventano contesti di gioco frequentati in particolar modo dai giocatori problematici.

**Distribuzione percentuale dei contesti di gioco frequentati dagli studenti che hanno giocato d'azzardo nell'ultimo anno secondo il profilo di gioco. Anno 2015**

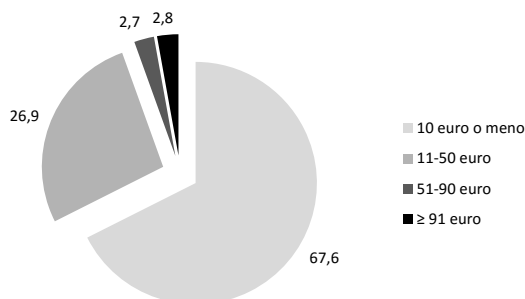


ESPAD®Italia 2015

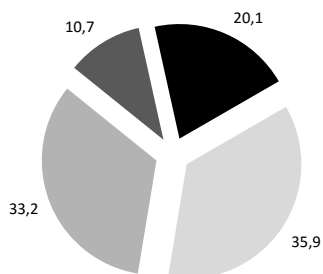
Un altro aspetto che contraddistingue i giocatori problematici è la spesa sostenuta per giocare d'azzardo: nel mese precedente lo svolgimento dello studio, poco meno di 1 studente con un profilo di gioco definibile problematico ogni 3 ha speso oltre 50 euro, cifra spesa da quasi il 6% dei giocatori a rischio. La spesa sostenuta dai giocatori sociali nei 30 giorni antecedenti la compilazione del questionario è prevalentemente al di sotto dei 10 euro (87%).

**Spesa sostenuta nell'ultimo mese dagli studenti che hanno giocato d'azzardo durante l'anno secondo il profilo di gioco. Anno 2015**

**a) Giocatori a rischio**



**b) Giocatori problematico**



ESPAD®Italia 2015

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 o "sociali", una associazione positiva<sup>1</sup>, soprattutto tra i problematici, con l'aver intrapreso comportamenti a rischio quali aver fatto *binge drinking* (bere 5 o più unità alcoliche in un tempo ristretto) nel mese antecedente lo studio, aver usato almeno una sostanza illegale nell'anno (esclusa la cannabis) ed essere un *frequent user* di cannabis (20 o più volte nell'ultimo mese). I giocatori problematici risultano associati positivamente anche con l'essere un forte fumatore (fumare almeno 10 sigarette al giorno), bere alcolici tutti i giorni, aver assunto droghe sconosciute e aver fatto uso di psicofarmaci nell'anno.

L'associazione positiva è riscontrata anche rispetto ad altri tipi di comportamento a rischio come aver rubato oggetti di valore superiore a 10 euro e aver venduto oggetti rubati, aver danneggiato beni pubblici di proposito, aver avuto rapporti sessuali non protetti, aver perso 3 o più giorni di scuola senza motivazione

<sup>1</sup> Al fine di individuare le caratteristiche associate ai giocatori sia a rischio sia problematici, sono stati utilizzati dei modelli statistici di regressione logistica che stimano le misure di associazione Odds Ratio-OR (o "Rapporto tra Odds") con alcune variabili presenti nel questionario. Le misure di associazione sono state aggiustate per genere ed età e riportate in tabella come ORadj (IC= intervallo di confidenza 95%). Se l'OR assume un valore superiore ad 1 è possibile affermare che la variabile in esame risulta associata in maniera positiva con il comportamento di riferimento; se l'OR risulta negativo la variabile in esame è associata negativamente al fenomeno in studio. Sono stati applicati due modelli per approfondire il profilo dei giocatori problematici e a rischio, in entrambi i casi il comportamento considerato come riferimento è il gioco non problematico. La significatività statistica è stata stabilita per un valore di  $p \leq 0,05$ .

nell'ultimo mese o, ancora, trascorrere più di 2 ore in un giorno infrasettimanale a chattare. Per tutti questi comportamenti appena elencati, i giocatori problematici mostrano un'associazione decisamente più intensa di quella rilevata per i giocatori a rischio. Tra gli altri tipi di comportamenti, si rilevano associazioni positive tra i soli profili problematici con l'uscire spesso la sera e il trascorrere più di 2 ore in un giorno infrasettimanale a fare giochi di abilità on line.

Ci sono, inoltre, alcune caratteristiche relative alla famiglia, al contesto amicale e alla gestione del tempo libero, che risultano associate negativamente ai profili di giocatore a rischio e problematico: avere genitori che controllano i figli durante le attività del sabato sera e nella gestione dei soldi (spendere più di 50 euro a settimana), avere un buon rapporto con i propri genitori e/o con i propri amici (Gori et al., 2014).

Rispetto alla percezione del rischio, ritenere che chi gioca d'azzardo una o più volte la settimana rischi in modo moderato o elevato di danneggiarsi è un altro aspetto negativamente associato all'essere un giocatore sia a rischio sia problematico; al contrario, avere amici che giocano d'azzardo è associato positivamente a entrambi i profili.

Gli studenti che invece al test SOGS-Ra sono risultati giocatori "sociali" mostrano, rispetto ai "non giocatori", una associazione positiva praticamente con tutti i comportamenti a rischio analizzati: dall'assumere sostanze lecite e/o illecite al rubare o vendere oggetti rubati, dal danneggiare volontariamente oggetti pubblici all'aver rapporti sessuali non protetti.

Anche i comportamenti legati alla scuola, come l'aver perso 3 o più giorni di scuola senza motivo, e al tempo libero, come l'uscire spesso la sera e il trascorrere più di 2 ore in un giorno infrasettimanale a chattare, sono associati positivamente ai profili dei giocatori sociali.

Rispetto agli amici, sono associati positivamente l'essere soddisfatti del proprio rapporto con essi così come l'aver amici che giocano d'azzardo. Per questo profilo non è risultata alcuna associazione negativa.

**Caratteristiche degli studenti con profilo di giocatore sociale (vs non giocatore), a rischio e problematico (vs giocatore sociale). Anno 2015**

	Giocatore		
	Sociale ORadj (IC 95%)	A rischio ORadj (IC 95%)	Problematico ORadj (IC 95%)
<b>Comportamenti a rischio</b>			
Aver fatto binge drinking nell'ultimo mese	1,44 (1,33-1,57)	1,75 (1,44-2,13)	2,65 (2,09-3,35)
Essere un forte fumatore quotidiano (≥10 sigarette/die)	1,41 (1,17-1,71)	n.s.	3,02 (2,17-4,21)
Bere alcolici tutti i giorni o quasi	1,25 (1,01-1,56)	n.s.	3,11 (2,19-4,44)
Aver usato droghe sconosciute	1,43 (1,02-1,99)	n.s.	10,38 (6,92-15,57)
Aver usato almeno una sostanza illegale nell'anno (esclusa cannabis)	n.s.	1,87 (1,28-2,74)	6,54 (4,77-8,95)
Aver assunto cannabis 20 o più volte nell'ultimo mese	1,36 (1,05-1,77)	1,98 (1,33-2,96)	3,94 (2,71-5,73)
Aver usato psicofarmaci nell'anno	1,31 (1,14-1,50)	n.s.	3,39 (2,53-4,55)
Aver rubato qualcosa del valore di >10 euro	1,94 (1,63-2,30)	2,18 (1,67-2,84)	5,66 (4,38-7,32)
Aver venduto oggetti rubati	1,40 (1,02-1,94)	2,28 (1,45-3,61)	10,7 (7,47-15,33)
Aver danneggiato beni pubblici	1,93 (1,60-2,32)	1,94 (1,45-2,60)	5,17 (3,94-6,78)
Aver avuto rapporti sessuali non protetti	1,46 (1,29-1,66)	1,63 (1,28-2,07)	4,27 (3,33-5,46)
<b>Famiglia e amici</b>			
Soddisfatti del rapporto con i propri genitori	n.s.	n.s.	0,57 (0,43-0,76)
Soddisfatti del rapporto con gli amici	1,15 (1,02-1,30)	n.s.	0,46 (0,35-0,61)
Non aver speso più di 50 euro a settimana senza il controllo dei genitori	n.s.	0,64 (0,45-0,91)	0,33 (0,23-0,48)
Essere controllati dai genitori nelle uscite del sabato sera	n.s.	0,53 (0,41-0,68)	0,30 (0,23-0,40)
<b>Scuola e tempo libero</b>			
Aver perso 3 o più giorni di scuola senza motivo	1,19 (1,03-1,37)	1,68 (1,28-2,2)	3,33 (2,54-4,36)
Uscire spesso la sera	1,64 (1,51-1,79)	n.s.	1,57 (1,20-2,05)
Trascorrere più di 2 ore in un giorno infrasettimanale a chattare	1,32 (1,21-1,44)	1,36 (1,12-1,66)	1,81 (1,43-2,29)
Trascorrere più di 2 ore in un giorno infrasettimanale a fare giochi di abilità on line	n.s.	n.s.	8,86 (6,34-12,4)
<b>Contiguità e percezione del rischio</b>			
Avere amici che giocano d'azzardo	2,63 (2,41-2,86)	2,21 (1,17-2,78)	2,46 (1,87-3,25)
Ritenere che chi gioca d'azzardo ≥1 volte/settimana ha un grado di rischio moderato/elevato di danneggiarsi	n.s.	0,73 (0,59-0,89)	0,35 (0,28-0,44)



### South Oaks Gambling Screen: Revised for Adolescents - SOGS-RA

Il test di screening South Oaks Gambling Screen: Revised for Adolescents-SOGS-RA indaga la problematicità del gioco d'azzardo nella popolazione adolescente. La versione originale del 1993 (Winters et al.) è stata adattata alla popolazione giovanile da Poulin (2002) e quest'ultima è stata validata a livello italiano (Colasante et al., 2014). La validazione nazionale ha previsto una prima fase di traduzione e adattamento trans-culturale del test di screening mediante il metodo "translation and back translation" (Beaton et al., 2000). Questa procedura è consistita nella traduzione della scala dalla lingua originale a quella italiana (inglese vs italiano), con lo scopo di mantenere il significato originale apportando idonei adattamenti culturali e clinici. L'analisi statistica per la verifica delle caratteristiche psicometriche della scala SOGS-Ra è consistita in:

- a) validazione interna per la verifica dell'omogeneità e della consistenza dello strumento;
- b) validazione esterna per la verifica della correlazione con il *gold-standard* identificato con gli items riguardanti la frequenza di gioco. Lo studio Italiano ha confermato lo scoring del punteggio suggerito nella versione originale.

Il test di screening SOGS-RA è composto dai seguenti 12 items a risposta dicotomica (No=0; Si=1).

1. Quanto spesso sei ritornato a giocare per cercare di rivincere i soldi che avevi perso al gioco?
2. Quando stavi giocando, hai mai detto agli altri di aver vinto soldi quando non era vero?
3. Il gioco ti ha mai causato discussioni in famiglia e con gli amici, oppure problemi a scuola?
4. Hai mai giocato più soldi di quanto ti eri proposto di fare?
5. 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?
6. Ti sei mai sentito in colpa per i soldi che spendi nel gioco o per le conseguenze del tuo giocare?
7. Hai mai avuto voglia di smettere di giocare, pensando però che non ce l'avresti fatta?
8. Hai mai nascosto alla famiglia o agli amici scontrini di scommesse, biglietti della lotteria, soldi vinti al gioco, o altre prove del tuo giocare?
9. Hai mai avuto litigi con la famiglia o con gli amici, parlando di soldi spesi nel gioco?
10. Hai mai preso in prestito soldi per giocare, senza restituirli?
11. Hai mai fatto assenze a scuola per andare a giocare?
12. Hai mai preso in prestito denaro oppure rubato qualcosa per avere soldi per giocare o per nascondere attività di gioco?

Il punteggio ottenuto, compreso tra 0 e 12, definisce 3 gradi di problematicità:

- lo score da 0 o 1 caratterizza un comportamento di gioco di tipo sociale, "non problematico";
- da 2 a 3 un comportamento definibile a rischio "at risk";
- uguale o superiore a 4 indica una condizione problematica rispetto al comportamento di gioco "problem gambling" (Winters et al., 1993).