IL GIOCO D'AZZARDO
nella Regione Abruzzo

Rapporto di Ricerca integrato sulla diffusione del gioco d'azzardo in Abruzzo

FONTI

GAPS - Gambling Adult Population Survey 2019 CASOS - Consumi d'Azzardo: Studio Osservazionale fra gli Studenti - 2018-2019

REGIONE ABRUZZO

Consiglio Nazionale delle Ricerche
IFC - Istituto di Fisiologia Clinica

a cura di
Sonia Cerrai, Marina Baroni, Sabrina Molinaro

Consiglio Nazionale delle Ricerche CNR

Area della Ricerca di Pisa – IFC - Pisa anno 2021

ISBN 978-88-7958-055-7(electronic edition)

IL GIOCO D'AZZARDO NELLA REGIONE ABRUZZO

- DATI 2019 -

Rapporto di Ricerca integrato sulla diffusione del gioco d'azzardo nella regione Abruzzo attraverso gli studi

GAPS - Gambling Adult Population Survey 2019

CASOS - Consumi d'Azzardo: Studio Osservazionale fra gli Studenti - 2018-2019

a cura di:

Sonia Cerrai, Marina Baroni e Sabrina Molinaro

Consiglio Nazionale delle Ricerche
IFC - Istituto di Fisiologia Clinica

INDICE

INTRODUZIONE **5**

IL FENOMENO IN SINTESI **7**

1. IL CONTESTO DI RIFERIMENTO: ASPETTI SOCIO-ECONOMICI DEL GIOCO **11**

1.1 La rete di vendita 11

1.2 Volumi economici 13

2. LO STUDIO GAPS 2019 - ABRUZZO **17**

2.1 Le caratteristiche del campione 17

3. LA PERCEZIONE SUI SERVIZI SANITARI TERRITORIALI **20**

3.1 Servizi Sanitari generali 20

3.2 Servizi Sanitari specifici 21

4. GIOCO D'AZZARDO **23**

4.1 Disponibilità, conoscenze, percezione del rischio, opinioni e credenze 23

4.2 Diffusione e caratteristiche del comportamento di gioco 27

4.3 Il gioco onsite 30

4.4 Il gioco online 31

4.5 I giocatori d'azzardo secondo i profili di rischio 32

5. GAMING **38**

6. LO STUDIO CASOS - ABRUZZO **40**

6.1 Le caratteristiche dei rispondenti 40

7. IL GIOCO D'AZZARDO TRA GLI STUDENTI **41**

7.1 Disponibilità, conoscenze, percezione del rischio, opinioni e credenze 41

7.2 Diffusione e caratteristiche del comportamento di gioco tra gli studenti 50

7.3 Profili di giocatore d'azzardo e caratteristiche del gioco 55

7.4 Tipologie di studenti sulla base del comportamento di gioco e caratteristiche individuali e socio-familiari 62

8. INTERNET TRA GLI STUDENTI **72**

8.1 Diffusione, contesti e ambiti di utilizzo 72

8.2 Tipologie di utilizzatori di Internet 74

9. GAMING TRA GLI STUDENTI **76**

CONCLUSIONI **79**

NOTE METODOLOGICHE GAPS **81**

Lo studio: obiettivi generale e specifici 81

Lo strumento di rilevazione 81

Piano di campionamento e reclutamento dei partecipanti 82

Invio, somministrazione e raccolta questionari 82

Acquisizione, verifica e analisi di affidabilità del database 82

Analisi dei dati 83

NOTE METODOLOGICHE CASOS **84**

Lo studio: obiettivi generale e specifici 84

Lo strumento di rilevazione 84

Piano di campionamento e reclutamento dei partecipanti 86

Invio, somministrazione e raccolta questionari 86

INDICE DELLE TABELLE **87**

TABELLE **91**

INTRODUZIONE

La rilevazione epidemiologica del fenomeno: strumenti e obiettivi

Il gioco d'azzardo è un fenomeno sociale che sta suscitando un crescente interesse generale, sia in conseguenza all'aumento delle sue proporzioni sia per la necessità di delinearne i contorni e caratterizzare i comportamenti di gioco nella popolazione. La **Regione Abruzzo** ha approvato uno specifico **Piano regionale di contrasto al Gioco d'Azzardo Patologico** con l'obiettivo di comprendere le dimensioni del fenomeno, prevenire le diverse forme di dipendenza da gioco e concorrere alla rimozione delle cause sociali e culturali che possono favorire la ludopatia.

Nell'ambito del vasto Piano regionale, che comprende azioni e iniziative specifiche di prevenzione primaria e secondaria, e formazione degli operatori, l'approfondimento relativo al contesto epidemiologico del fenomeno a livello regionale e comunale ha previsto l'affidamento al CNR della conduzione dello studio **GAPS Abruzzo - Gambling Adult Population Survey**.

L'obiettivo generale dello studio, condotto dal Laboratorio di Epidemiologia e Ricerca sui Servizi Sanitari afferente all'Istituto di Fisiologia Clinica del Consiglio Nazionale delle Ricerche (CNR-IFC), è stato quello di rilevare, attraverso un'indagine campionaria, la diffusione e le caratteristiche del Gioco d'Azzardo (*gambling*) nella popolazione generale di 18-80 anni residente nei Comuni del territorio regionale, nonché di analizzare i fattori di rischio associati al gioco d'azzardo. Lo studio ha previsto inoltre i seguenti obiettivi specifici:

- acquisire un quadro conoscitivo della diffusione del fenomeno del *gambling* in un campione rappresentativo di residenti 18-80enni della regione Abruzzo;
- analizzare le caratteristiche e il comportamento di gioco (frequenza, tipologia di giochi praticati, pattern e *setting* di gioco ecc.);
- profilare i giocatori sulla base del grado di potenziale problematicità associata al comportamento di gioco;
- analizzare l'associazione tra comportamento di gioco, stili di vita, caratteristiche individuali e ambientali.

A completare il quadro composito di definizione del panorama epidemiologico relativo al gioco d'azzardo sul territorio regionale, il Laboratorio di Epidemiologia e Ricerca sui Servizi Sanitari (CNR-IFC) ha condotto nelle due annualità 2018 e 2019 lo studio **CASOS – Abruzzo**, 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 è stato condotto su un campione rappresentativo degli istituti scolastici secondari di secondo grado presenti sul territorio regionale, coinvolgendo studenti di età compresa tra i 15 e i 19 anni frequentanti le scuole secondarie di secondo grado presenti sul territorio.

La ricerca **CASOS – Abruzzo**, commissionato dalla Regione, ha permesso di raccogliere e restituire tutti gli elementi scientifici informativi necessari a orientare le politiche sociali mirate ai reali bisogni della popolazione e a disegnare specifici interventi di prevenzione, o di riduzione dei rischi, associati al gioco d'azzardo, in particolare rivolte alla fascia di popolazione giovanile.

Il monitoraggio integrato del fenomeno

Il carattere multidimensionale del gioco d'azzardo richiede uno studio approfondito mediante una moltitudine di indicatori. Oltre agli aspetti epidemiologici di diffusione, pattern e setting di comportamento di gioco, prevalenza di gioco a rischio/problematico, anche gli aspetti economici del fenomeno sono certamente rilevanti. Il gioco d'azzardo rappresenta infatti un'industria che, in quanto tale, va studiata e analizzata anche nei suoi aspetti quantitativi.

Al fine di fornire un quadro epidemiologico inclusivo e una valutazione quanto più completa possibile del gioco d'azzardo nella Regione Abruzzo si rende pertanto necessaria l'integrazione di diverse tipologie di dati.

Il presente rapporto si propone di presentare i risultati integrati degli studi **GAPS Abruzzo - Gambling Adult Population Survey** (2019), e **CASOS – Abruzzo** (2018 e 2019) così da offrire un inquadramento del fenomeno nella popolazione generale e un focus sulla popolazione studentesca, che potranno costituire uno strumento solido necessario per supportare le decisioni politiche, informare il dibattito pubblico e ottimizzare la strutturazione di politiche e interventi.

Costituiscono inoltre parte integrante di questa pubblicazione i dati amministrativi forniti, su richiesta dell'Amministrazione regionale dall'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli (ADM), che riguardano i flussi economici generati dal gioco d'azzardo e l'offerta di gioco sul territorio regionale.

Il lettore è invitato ad approcciarsi ai risultati qui presentati con la cautela dovuta alla considerazione del fatto che l'evoluzione dei fenomeni osservati potrà essere valutata solo attraverso un monitoraggio ripetuto nel tempo ed essere arricchita da una valutazione multidisciplinare e dalla possibile integrazione con dati provenienti da altre fonti.

IL FENOMENO IN SINTESI

Secondo i dati forniti dall'Agenzia dei Monopoli per l'annualità 2019, la regione Abruzzo conta quasi 6.000 punti vendita di giochi pubblici, con una distribuzione pro-capite di poco superiore a quella nazionale, e più di 13.000 tra apparecchi e Comma7 collocati negli esercizi della regione. Videolottery (VLT) e New Slot rappresentano circa un terzo dell'offerta con una disponibilità pro-capite di 1 esercizio ogni 703 residenti in Abruzzo. Per la sola raccolta derivante da giochi su rete fisica, gli abruzzesi hanno giocato quasi 2 miliardi di euro nel 2019, pari all'1,8% della raccolta nazionale, con una raccolta per residente pari a € 1506, dato superiore a quello italiano e che vede l'Abruzzo al primo posto della classifica delle regioni italiane. A livello provinciale Teramo regista una raccolta procapite superiore alle altre province, particolarmente per quei giochi che raccolgono la maggiore quota di giocato, ovvero apparecchi (1073 euro), lotterie (248 euro) e lotto (230 euro).

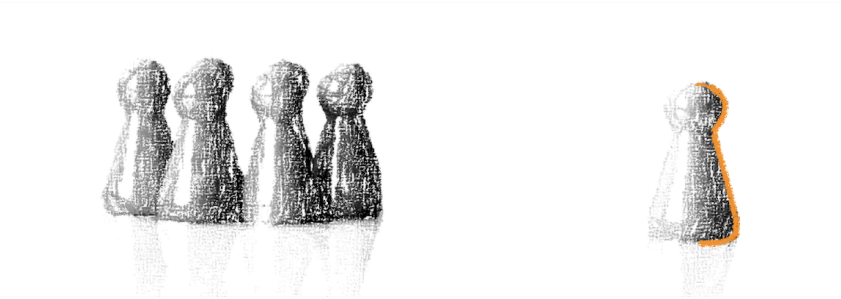
Nel 2019 il 48% della popolazione abruzzese residente, di età compresa tra i 18 e gli 84 anni, ha giocato d'azzardo. In linea con il dato nazionale, il genere maschile mostra una maggiore attrazione per il gioco. Tra chi ha giocato nel corso dell'anno il gioco più praticato è il Gratta&Vinci (73%), preferito soprattutto dal genere femminile e dalle fasce di maggiore età, seguito da Superenalotto (42%), Lotto (29%) e scommesse sportive (28%), praticate invece prevalentemente dagli uomini.

Per il gioco FISICO le prevalenze sono più elevate a Teramo (71%) e più basse a Chieti (68%) per quanto riguarda il gioco nella vita, mentre risultano maggiori a L'Aquila (49%) per il gioco onsite praticato nel corso del 2019.

Per il 5,1% dei giocatori abruzzesi 18-80enni che hanno praticato l'azzardo negli ultimi 12 mesi il profilo di gioco risulta essere a rischio moderato/severo. Prevalenze leggermente più elevate rispetto al dato regionale si registrano nelle province di Teramo (5,5%) e di Chieti (5,4%) mentre la provincia dell'Aquila è in linea (5%) e quella di Pescara lievemente più bassa.

Il focus sulla popolazione studentesca CASOS 2019 mette in luce prevalenze di gioco tra i 15-19enni abruzzesi leggermente superiori alla media nazionale: 48,1% gioco d'azzardo nella vita (vs 47.7% dato Italia 2019); 45,5% gioco d'azzardo negli ultimi 12 mesi (vs 45,1% dato Italia 2019). A livello provinciale L'Aquila è la provincia che riporta la maggiore prevalenza per il gioco nella vita (49%) e Chieti per il gioco nell'anno (46%).

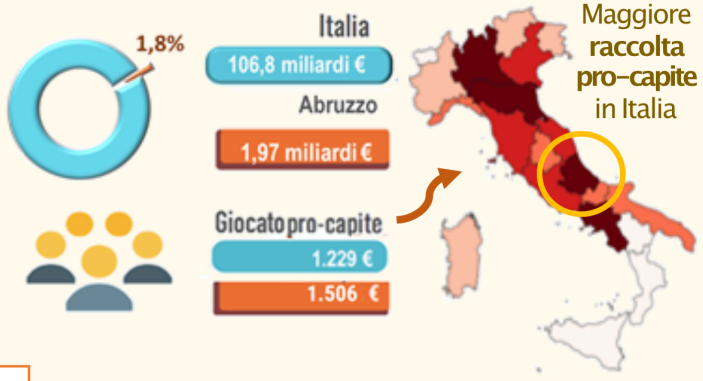
La stima di prevalenza di gioco problematico tra gli studenti abruzzesi è pari al 7,5%, più elevate rispetto al dato nazionale (6,6%), con valori più elevati tra i ragazzi (9,0% maschi; 4,2% femmine) e i maggiorenni (7,2% minorenni; 7,4% maggiorenni). Se il Gratta&Vinci attrae la maggior parte dei giocatori di qualsiasi profilo, gli studenti giocatori con profilo di rischio più elevato risultano invece maggiormente attratti da scommesse sportive su eventi calcistici e da giochi con le carte rispetto agli studenti giocatori con profilo di rischio non problematico.



IL GIOCO D'AZZARDO IN ABRUZZO

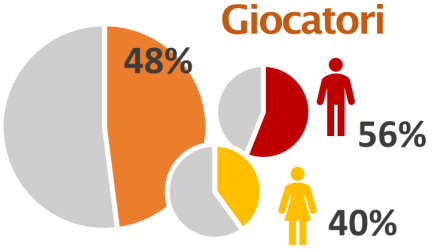
Disponibilità

La raccolta nel 2018

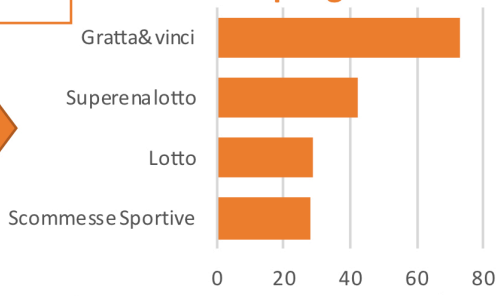


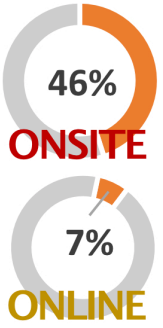
Popolazione generale Abruzzo: 18-80 anni (Anno 2019)

Giocatori

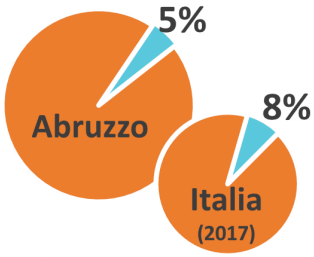


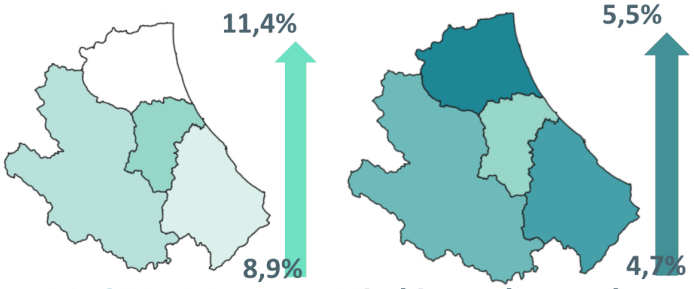
Giochi più giocati





Giocatori problematici*

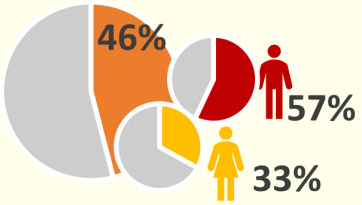




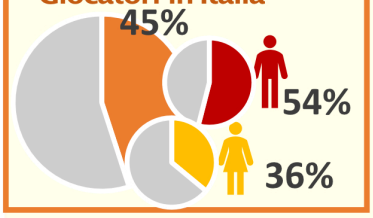
*CPGI (Canadian Problematic Gambling Index)

Popolazione studentesca: 15-19anni

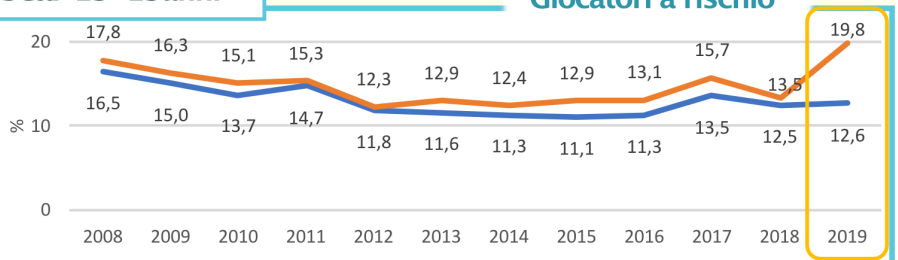
Giocatori in Abruzzo



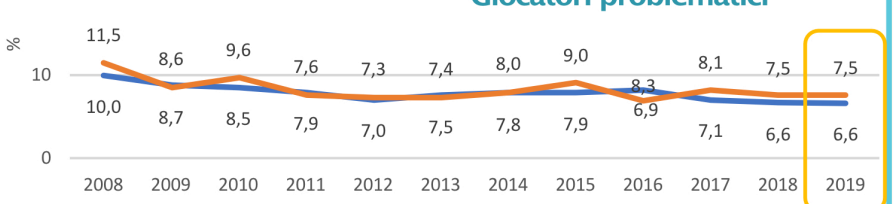
Giocatori in Italia



Giocatori a rischio*



Giocatori problematici*



*SOGS-RA (South Oak Gambling Scale – Revised for Adolescent)

1. IL CONTESTO DI RIFERIMENTO: ASPETTI SOCIO-ECONOMICI DEL GIOCO

L'Agenzia Dogane Monopoli (ADM) fornisce annualmente dati sulla rete di vendita per tipologia di gioco e sui flussi finanziari che ne derivano, articolati in:

1. Raccolta: ammontare complessivo delle puntate effettuate dalla collettività dei giocatori;

2. Vincite: totale delle somme vinte dalla collettività dei giocatori;

3. Spesa: effettiva perdita dalla collettività dei giocatori. È dato dalla differenza tra Raccolta e Vincite. Corrisponde al Ricavo della filiera (al lordo delle somme da destinare all'Erario);

4. Erario: ammontare totale dell'imposizione fiscale dei giochi che entra nelle casse pubbliche.

I dati nazionali e quelli riferiti alla regione Abruzzo, di seguito riportati, sono relativi all'annualità 2019 e riguardano esclusivamente la rete dei giochi fisici.

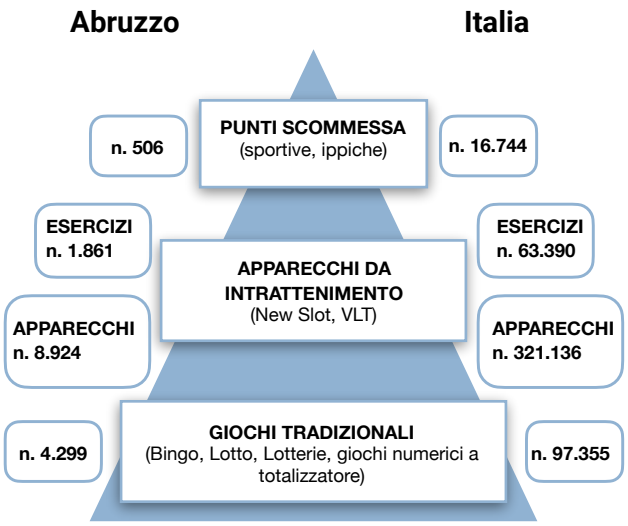
1.1 La rete di vendita

Nel complesso in Abruzzo sono quasi 6.000 i punti vendita di giochi pubblici e la maggior parte di questi riguarda le tipologie di gioco più tradizionali: lotto e lotterie, giochi numerici a totalizzatore (es. Superenalotto, Win for Life), Bingo, con una distribuzione regionale pro-capite superiore a quella nazionale.

Circa un terzo della rete di vendita è costituita dagli esercizi con apparecchi da intrattenimento con vincita in denaro, cioè Videolottery (VLT) e New Slot, con una disponibilità pro-capite di 1 esercizio ogni 703 residenti abruzzesi, media che risulta superiore a quella nazionale.

Sono quasi 9.000 sono gli apparecchi collocati negli esercizi della regione, 1 ogni 147 abitanti, ai quali si aggiungono oltre 4.000 apparecchi *Comma 7*, quelli cioè che non prevedono una vincita in denaro (come videogiochi, simulatori, gru, biliardo ecc.).

I punti scommesse, sportive e ippiche, occupano l'8,5% della rete di distribuzione, con un punto vendita ogni 5.286 abruzzesi, rapporto che risulta leggermente inferiore a quello nazionale.



Elaborazioni su dati ADM (2019) e Demo.Istat

Tabella 1.1 Distribuzione della rete di vendita per tipologia di gioco – Abruzzo e Italia – Anno 2019

		Punti di vendita		*N. Punti di vendita per 1000 residenti**	
		Abruzzo	*Italia*	***Abruzzo***	*Italia*
N. ESERCIZI/ PUNTI VENDITA/SALE	*Giochi numerici a totalizzatore*	774	31.829	0,591	0,528
	Lotto e lotterie	2.782	93.328	*2,126*	1,548
	Bingo di sala	6	198	0,005	0,003
	Totale Giochi tradizionali (% sul totale)	**3.562 (60,1%)**	**125.355 (61,0%)**	**2,722**	**2,079**
	Giochi a base sportiva	312	10.061	0,238	0,167
	Giochi a base ippica	194	6.683	0,148	0,111
	Totale Scommesse (% sul totale)	**506 (8,5%)**	**16.744 (8,2%)**	**0,387**	**0,278**
	New slot	1.713	58.472	1,309	0,970
	VLT	148	4.918	0,113	0,082
	Totale esercizi con apparecchi (% sul totale)	**1.861 (31,4%)**	**63.390 (30,8%)**	**1,422**	**1,051**
TOTALE esercizi con vincita di denaro		**5.929**	**205.489**	**4,530**	**3,408**
N. APPARECCHI	*New slot*	7.277	263.198	5,561	4,365
	VLT	1.647	57.938	1,258	0,961
	Totale n. apparecchi con vincita di denaro	**8.924**	**321.136**	**6,819**	**5,325**
	Apparecchi da intrattenimento	4.299	97355	3,285	1,614

I "Giochi numerici a totalizzatore" includono Eurojackpot, Superenalotto, Win for Life e PlaySix.
II "Gioco a Base Sportiva" include i Concorsi Pronostici, Big, Scommesse Sportive a quota fissa e Scommesse Virtuali.
II "Gioco a Base Ippica" include l'Ippica Nazionale, V7 e Ippica in Agenzia.
I dati forniti sono relativi alla distribuzione geografica al 31/12/2018.
Elaborazioni su dati ADM (2019) e Demo.Istat

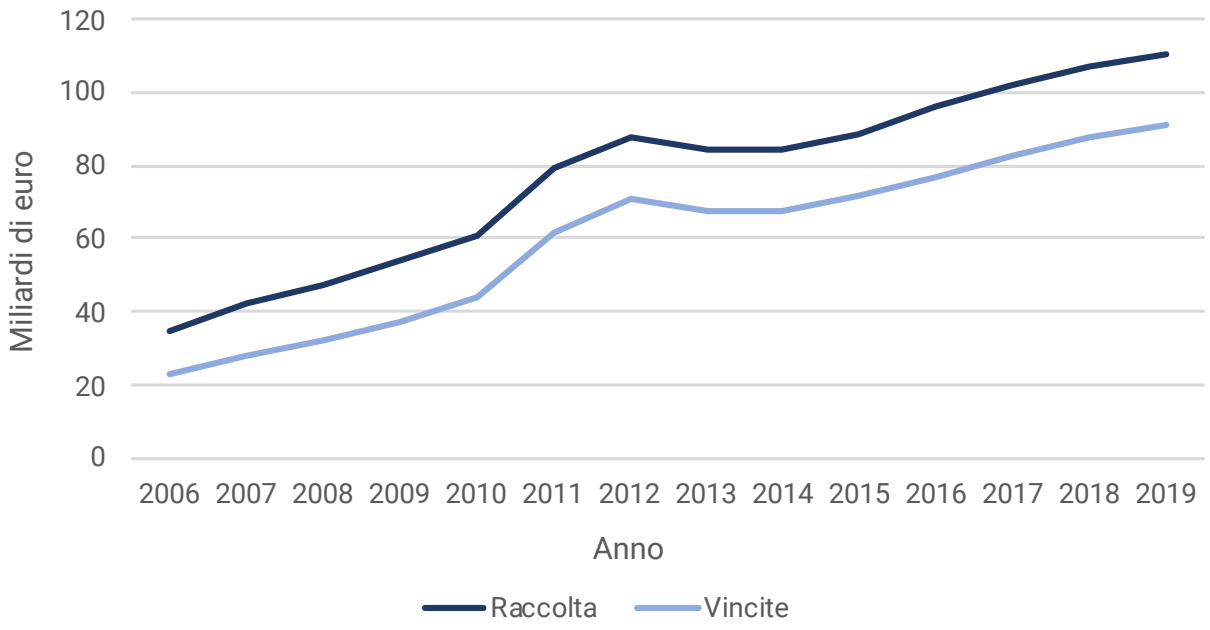
A livello nazionale, a fronte di una contrazione dell'offerta di AWP per effetto dell'applicazione di norme contenute nella Legge di Stabilità 2016, si continua a registrare un aumento del numero di VLT (+10,5% negli ultimi cinque anni).

Dopo che per alcuni anni avevano mostrato un trend in calo anche gli apparecchi da intrattenimento senza vincite in denaro, nel 2019 tornano ad aumentare sul territorio italiano anche gli apparecchi *Comma 7*.

1.2 Volumi economici

In Italia nel 2019 la Raccolta da gioco è stata di 110,5 miliardi di euro, di questi 91,1 miliardi sono Vincite (somme vinte dalla collettività dei giocatori) e i rimanenti 19,4 miliardi costituiscono la Spesa (somme perse dalla collettività dei giocatori, al lordo delle somme destinate all'Erario, pari a 11,4 miliardi di euro): dal 2006 al 2019 la Raccolta complessiva è passata da 34,7 a 110,5 miliardi di euro, con un aumento del 218,4%.

Figura 1.1 Raccolta e vincite da gioco d'azzardo in Italia - Anni 2006-2019



Elaborazione su dati ADM 2006-2019

Elaborazioni su dati ADM (2019) e UPB-2018

I dati territoriali forniti da ADM riguardano solo i giochi distribuiti su rete fisica. Nel 2019 la raccolta derivante dai giochi su rete fisica nella regione Abruzzo è stata pari a quasi 2 miliardi di euro, corrispondente all'1,8% della raccolta nazionale.

A livello regionale, rispetto al 2017 e al 2018, si registra un lieve incremento nella raccolta da rete fisica, in linea con la tendenza del dato nazionale.

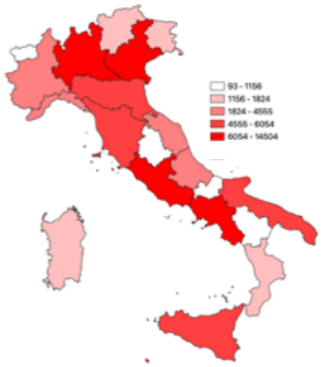
La raccolta per residente nel 2019 ammonta a 1.506 euro nella regione Abruzzo, risultando superiore al dato nazionale, che si attesta al 1.229 euro.

Sebbene in termini di raccolta totale l'Abruzzo si piazzi al centro della classifica che rivela il giocato regionale in milioni di euro raccolti, guardando al dato della raccolta per residente, la regione raggiunge invece il primo posto della classifica.

Figura 1.2 Raccolta pro-capite (euro) dai giochi distribuiti su rete fisica, dati regionali. Anno 2019

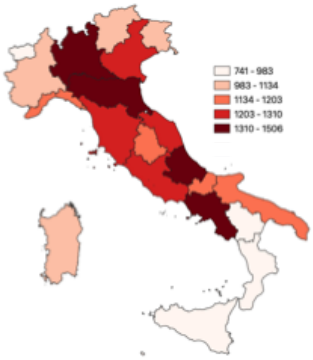
Raccolta canale fisico - totale

	Totale (milioni di euro)
LOMBARDIA	14.504
CAMPANIA	7.677
LAZIO	7.607
VENETO	6.125
EMILIA-ROMAGNA	6.037
TOSCANA	4.867
PUGLIA	4.569
SICILIA	4.560
PIEMONTE	4.553
ABRUZZO	**1.971**
MARCHE	1.849
LIGURIA	1.848
CALABRIA	1.790
SARDEGNA	1.631
FRIULI-V. G.	1.370
TRENTIN- A. A.	1.188
UMBRIA	1.032
BASILICATA	514
MOLISE	352
VALLE D'AOSTA	93



Raccolta canale fisico – pro capite

	Per residente
ABRUZZO	**1506,10**
LOMBARDIA	1438,56
EMILIA-ROMAGNA	1352,59
CAMPANIA	1325,04
TOSCANA	1306,16
LAZIO	1295,40
VENETO	1248,27
MARCHE	1214,98
LIGURIA	1194,66
UMBRIA	1171,20
MOLISE	1158,12
PUGLIA	1136,94
FRIULI-V. G.	1129,16
TRENTINO-A. A.	1106,61
PIEMONTE	1046,93
SARDEGNA	997,53
CALABRIA	924,63
BASILICATA	918,02
SICILIA	914,90
VALLE D'AOSTA	740,54

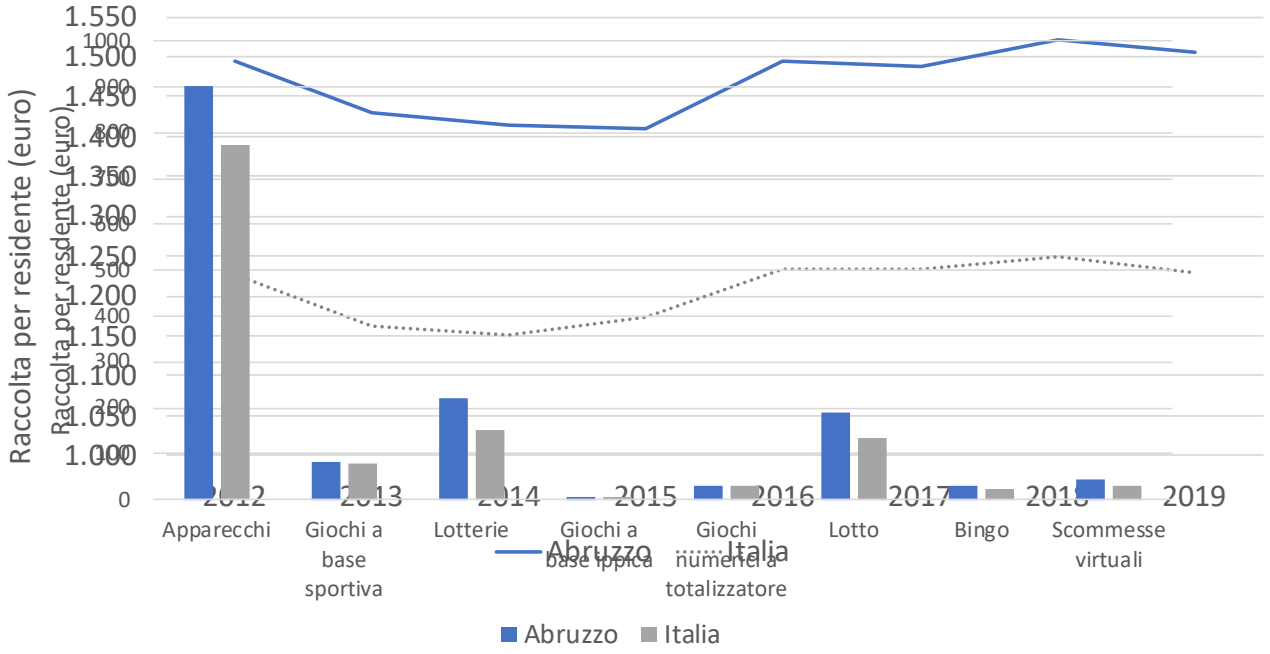


Elaborazione su dati ADM (2019) e Demo.ISTAT

I dati di trend relativi alla raccolta pro-capite per il gioco su rete fisica indicano un andamento tendenzialmente stabile negli ultimi anni, dopo una crescita registrata nel 2016, ma particolarmente superiore rispetto al dato medio pro-capite rilevato negli anni sul territorio italiano.

Figura 1.3 Raccolta pro-capite (euro) dai giochi distribuiti su rete fisica. Abruzzo e Italia. Anni 2012-2019

In termini di distribuzione della raccolta pro-capite dalle diverse tipologie di gioco fisico, l'Abruzzo mostra una ripartizione del tutto simile a quella rilevabile sul piano nazionale, con gli apparecchi da intrattenimento (New slot e VLT) che da soli veicolano il 60% circa della raccolta, seguiti da Lotto e lotterie. Nello specifico si registrano però valori superiori al dato medio nazionale proprio per le tipologie di gioco che guidano la maggiore raccolta, nonché per le scommesse virtuali.



Elaborazione su dati ADM (2019) e Demo.ISTAT

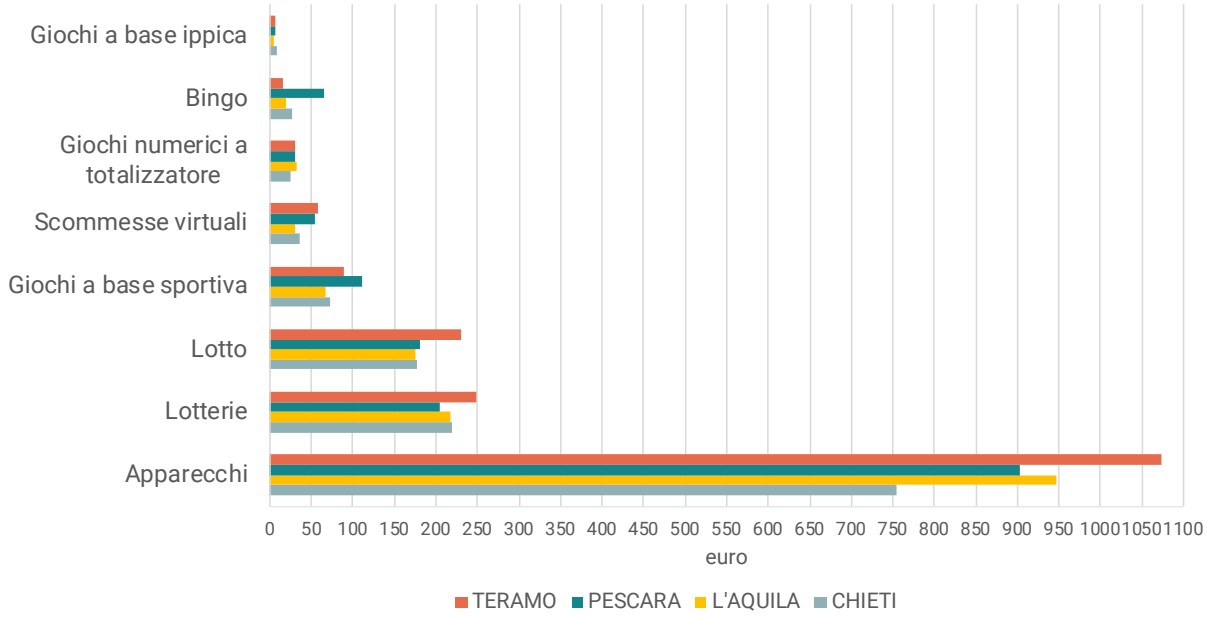
Figura 1.4 Distribuzione della raccolta pro-capite da gioco su rete fisica per residente. Abruzzo e Italia. Anno 2019

A livello provinciale Teramo regista una raccolta procapite superiore alle altre province particolarmente per quei giochi che raccolgono la maggiore quota di giocato, ovvero apparecchi (1073 euro), lotterie (248 euro) e lotto (230 euro).

Figura 1.5 Distribuzione della raccolta pro-capite da gioco su rete fisica per provincia. Abruzzo. Anno 2019

Per quanto riguarda il gioco d'azzardo sui canali telematici, la raccolta in Abruzzo ammonta a 934 milioni di euro (714 euro pro capite) rappresentando il 2,6% della raccolta totale nazionale dal comparto online (36 miliardi di euro, 604 euro pro-capite).

Il dato pro-capite abruzzese è superiore a quello italiano in particolare per i giochi di abilità a distanza (542 euro vs 437 euro) e per i giochi a base sportiva (144 euro vs 128 euro), mentre si

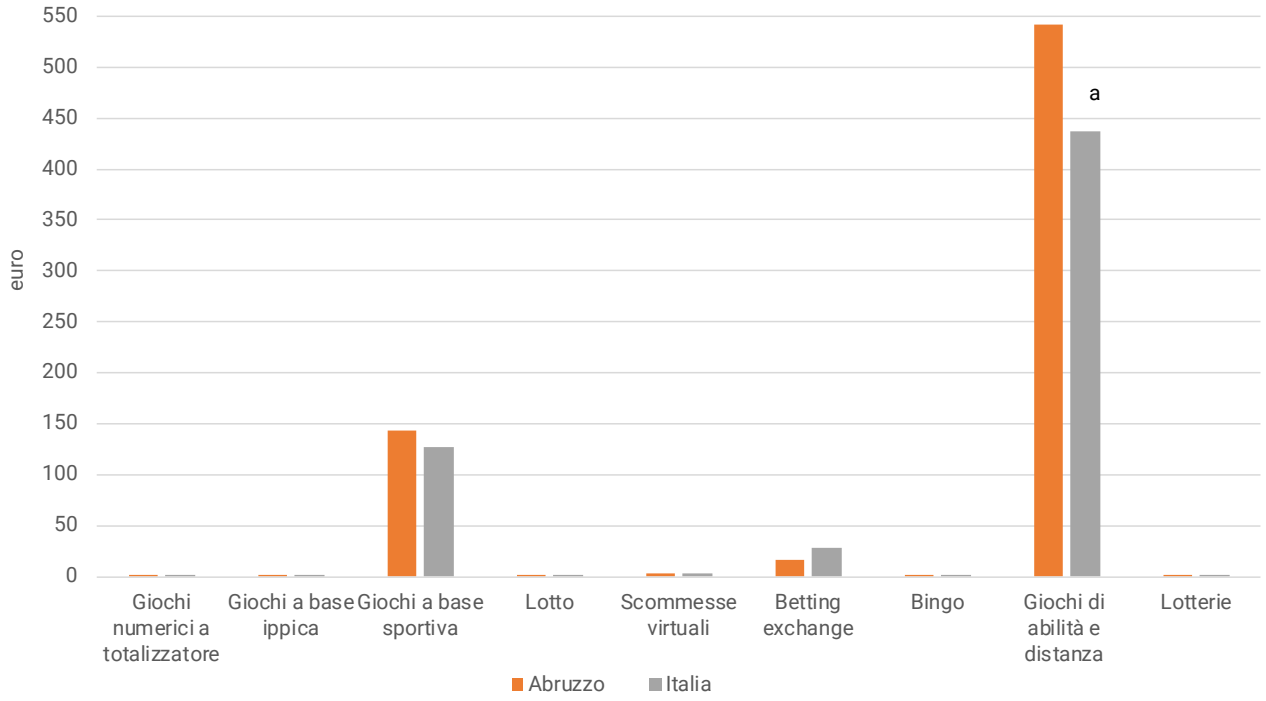


Elaborazione su dati ADM (2019) e Demo.ISTAT

nel caso del *betting exchange*.

registrano percentuali minori alla media nazionale

Figura 1.6 Distribuzione della raccolta pro-capite su canale telematico. Regione Abruzzo e Italia. Anno 2019



Elaborazione su dati ADM (2019) e Demo.ISTAT

2. LO STUDIO GAPS 2019 - ABRUZZO

2.1 Le caratteristiche del campione

Tra tutti i questionari rientrati, in conseguenza al processo di controllo qualità, sono stati considerati validi e analizzati 1742 questionari. Sul totale dei rispondenti il 52% dei rispondenti è di genere maschile.

Circa il 30% è rappresentato da persone di età compresa tra i 18 e i 40 anni, il 41% da 40-60enni e il restante 29% da 61-80enni.

Tabella 2.1 Distribuzione percentuale dei rispondenti per genere e fasce di età

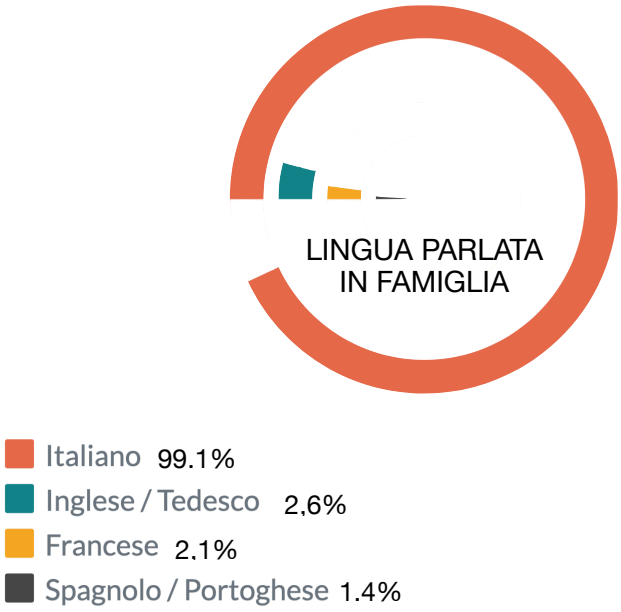
		GENERE	
	TOTALE	Maschi	Femmine
18 - 30 anni	12,5	10,2	14,9
31 - 40 anni	17,2	14,3	20,3
41 - 50 anni	19,3	18,2	20,5
51 - 60 anni	22,0	22,1	22,0
61 - 70 anni	17,8	20,2	15,2
71 - 80 anni	11,2	15,0	7,1

GAPS 2019 - Regione Abruzzo

Per la quasi totalità dei rispondenti (99%) in famiglia si parla la lingua italiana, seguita da quella inglese o tedesca (3%), francese (2%), spagnola o portoghese (1%).

Le persone in possesso di qualifica/diploma superiore costituiscono il 45% dei rispondenti, quelle con un livello di istruzione superiore sono il 43% e il 9% ha terminato la scuola dell'obbligo; il restante 3% riferisce nessun titolo di studio/licenza elementare, soprattutto tra le donne (2% tra i maschi; 5% tra le femmine).

Riguardo alla condizione lavorativa, il 55% dei rispondenti risulta occupato, circa il 12% è in cerca di prima o nuova occupazione lavorativa, l'11% è casalingo/a, il 6% riferisce di essere studente e il 19% risulta inabile o ritirato dal lavoro.



GAPS 2019 - Regione Abruzzo

La condizione di occupato è riferita in percentuale maggiore dagli uomini e dai 41-60enni, mentre le donne e i più giovani sono in percentuali maggiori in cerca di prima o di nuova occupazione. Tra quanti risultano attualmente occupati, il 51% ha un inquadramento da impiegato, soprattutto tra le donne (44% maschi; 60% femmine). Il 22% è operaio, condizione quest'ultima che riguarda prevalentemente gli uomini (24% contro il 20% delle femmine), il 21% è dirigente o quadro, con una netta differenza anche tra i generi: 26% tra gli uomini, 14% tra le donne. Apprendisti e lavoratori a domicilio, costituiscono il restante 6% del campione. (Tabella 2.2).

Tabella 2.2 Stato occupazionale: distribuzione percentuale dei lavoratori per genere e classe di età

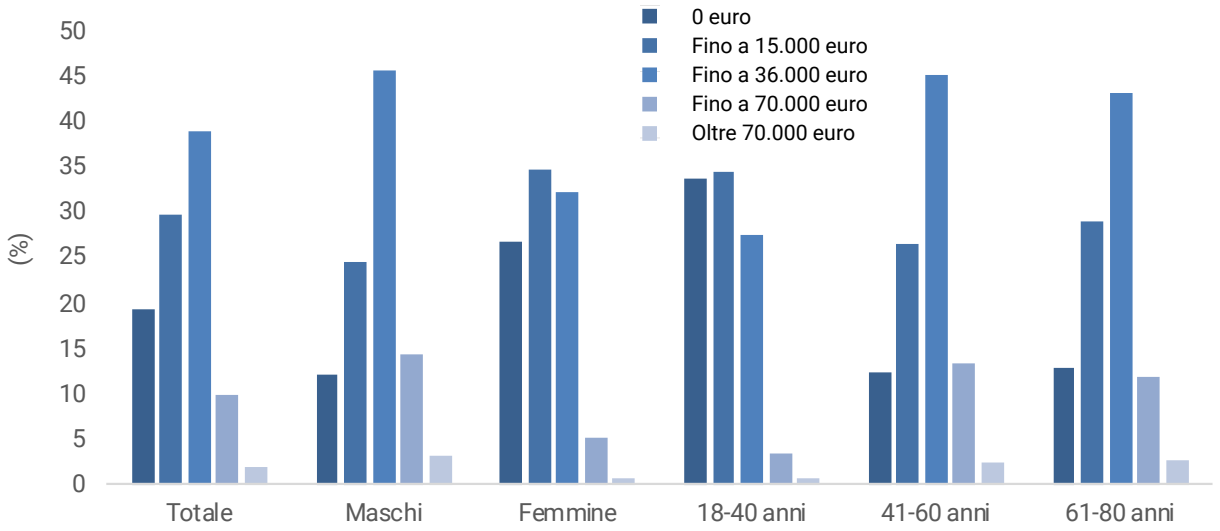
		GENERE		*FASCE DI ETÀ (anni)*		
	TOTALE	***Maschi***	***Femmine***	**18-40**	**41-60**	**61-80**
Dirigente	*8,6*	*11,1*	*5,7*	*5,3*	*8,2*	*26,5*
Quadro	*11,9*	*14,6*	*8,7*	*6,6*	*14,4*	*17,7*
Impiegato	*51,2*	*44,3*	*59,5*	*49,1*	*54,7*	*36,8*
Operaio	*21,9*	*24,0*	*19,5*	*26,4*	*20,2*	*14,2*
Apprendista	*3,6*	*2,7*	*4,7*	*9,1*	*0,7*	*0*
Lavoratore a domicilio	*2,7*	*3,3*	*2,0*	*3,6*	*1,8*	*4,7*

GAPS 2019 - Regione Abruzzo

L'analisi sui dati di reddito indica che per il 30% il reddito personale annuo (lordo) è inferiore ai 15.000 euro, soprattutto per le donne (35% vs 25% maschi) e per il 20% dei rispondenti è nullo (27% femmine vs 12% maschi).

Il 39% dei rispondenti percepisce dai 15.000 ai 36.000 euro annui e la restante percentuale (12%) riferisce di avere un reddito superiore a 36.000 euro, quote che in entrambe i casi risultano nettamente superiori tra gli uomini (Figura 2.1).

Figura 2.1 Reddito personale annuo (lordo): distribuzione percentuale per genere e fasce di età



GAPS 2019 - Regione Abruzzo

Il 27% dei rispondenti ha riferito di avere un reddito netto mensile complessivo della famiglia pari o inferiore a 1.400 euro, circa il 45% tra i 1.800 e i 2.500 euro e per il 28% è superiore a 2.500 euro.

Differenze tra i generi si osservano nelle quote di coloro che riferiscono di avere un reddito netto mensile familiare fino a 1.000 euro, soprattutto le donne, e tra i 2.500 e i 5.000 euro, condizione che caratterizza gli uomini.

Poco meno della metà dei 18-40enni (47%) e dei 41-60enni (44%) riferisce un reddito familiare pari o inferiore ai 1.800 euro, mentre nella fascia di età 61-80 anni tale quota si attesta al 41%.

Tabella 2.3 Reddito familiare mensile (netto): distribuzione percentuale per genere e fasce di età

		GENERE		*FASCE DI ETÀ*		
	TOTALE	***Maschi***	***Femmine***	**18-40**	**41-60**	**61-80**
Fino a 1.000 euro	*12,8*	*9,9*	*15,7*	*11,8*	*12,5*	*14,6*
Fino a 1.400 euro	*14,5*	*14,1*	*14,9*	*17,5*	*12,9*	*13,1*
Fino a 1.800 euro	*17,0*	*16,3*	*17,7*	*18,0*	*18,2*	*13,7*
Fino a 2.500 euro	*27,4*	*28,7*	*26,2*	*25,7*	*29,0*	*27,6*
Fino a 5.000 euro	*22,0*	*25,1*	*18,9*	*19,1*	*22,9*	*24,0*
Più di 5.000 euro	*6,3*	*5,9*	*6,7*	*7,9*	*4,4*	*7,1*

GAPS 2019 - Regione Abruzzo

3. LA PERCEZIONE SUI SERVIZI SANITARI TERRITORIALI

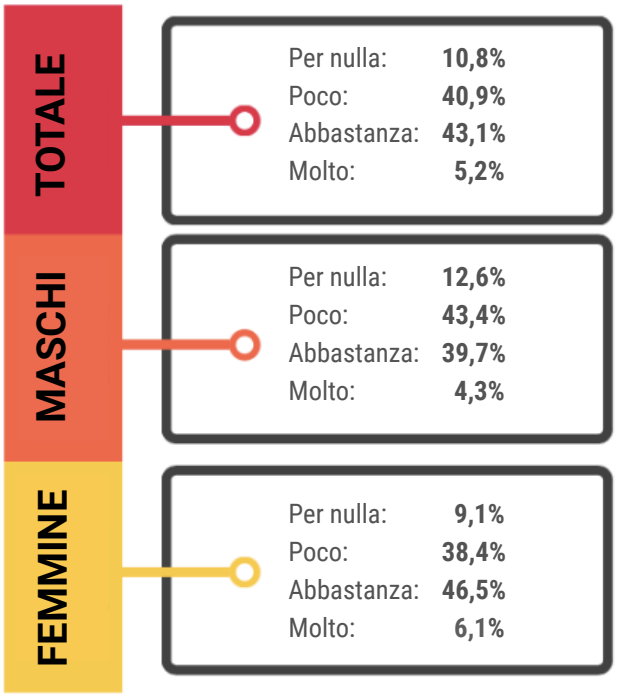
3.1 Servizi Sanitari generali

Oltre la metà (52%) dei residenti in Abruzzo di età compresa tra i 18 e gli 80 anni riferisce di essere "per niente/poco" informato sulle modalità di accesso ai Servizi Sanitari.

In particolar modo la scarsa informazione si osserva tra gli uomini (56% maschi vs 48% femmine) e in maniera crescente tra i residenti al diminuire della fascia di età (58% 18-40enni; 50% 41-60enni; 46% 61-80enni).

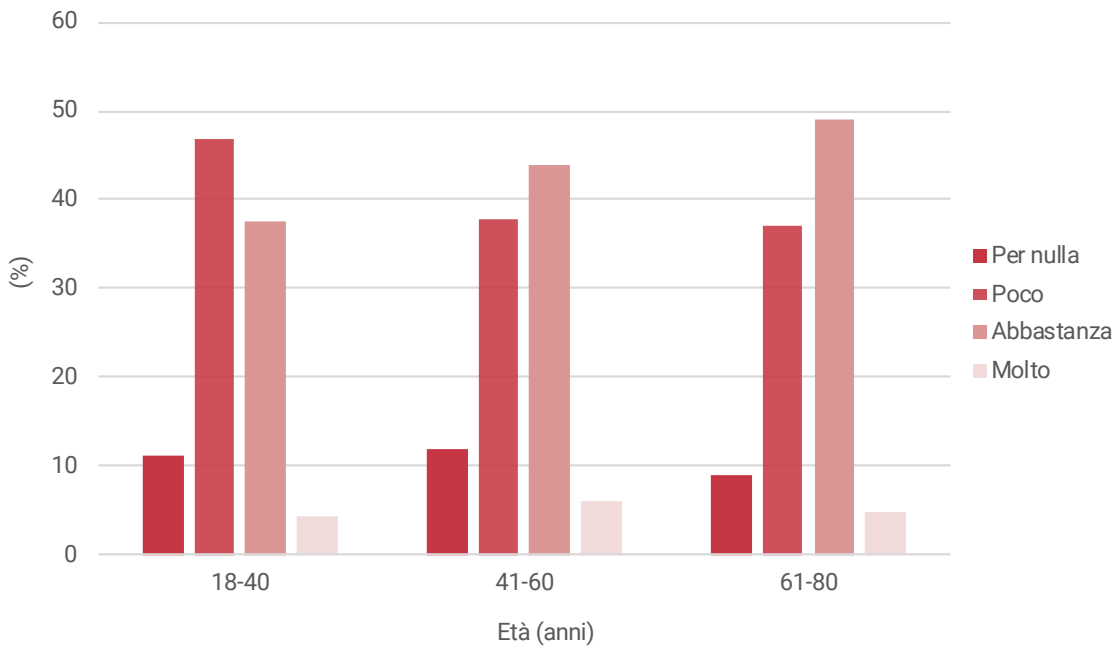
Il 43% e il 5% dei rispondenti ritengono di avere rispettivamente "abbastanza" e "molte" informazioni riguardo l'accesso ai Servizi Sanitari, soprattutto tra le donne e nelle fasce di età maggiore.

In Figura 3.1 il dettaglio di distribuzione per le diverse fasce di età.



GAPS 2019 - Regione Abruzzo

Figura 3.1 Grado di conoscenza dei servizi sanitari presenti sul territorio: distribuzione percentuale per fasce di età



GAPS 2019 - Regione Abruzzo

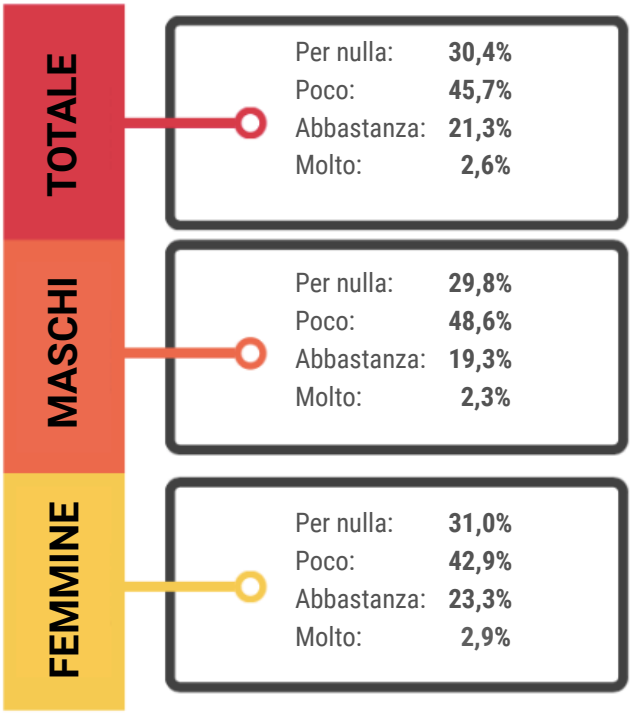
3.2 Servizi Sanitari specifici

Stringendo il focus sui Servizi Sanitari specifici per le dipendenze patologiche (SerD), il livello di informazione sembra diminuire ulteriormente, soprattutto tra gli uomini e i più giovani.

Il 78% degli uomini e il 74% delle donne si dice “per nulla/poco” informato sui Servizi Sanitari per le Dipendenze. Il 18% dei 18-40enni riferisce di essere “abbastanza/molto” informato.

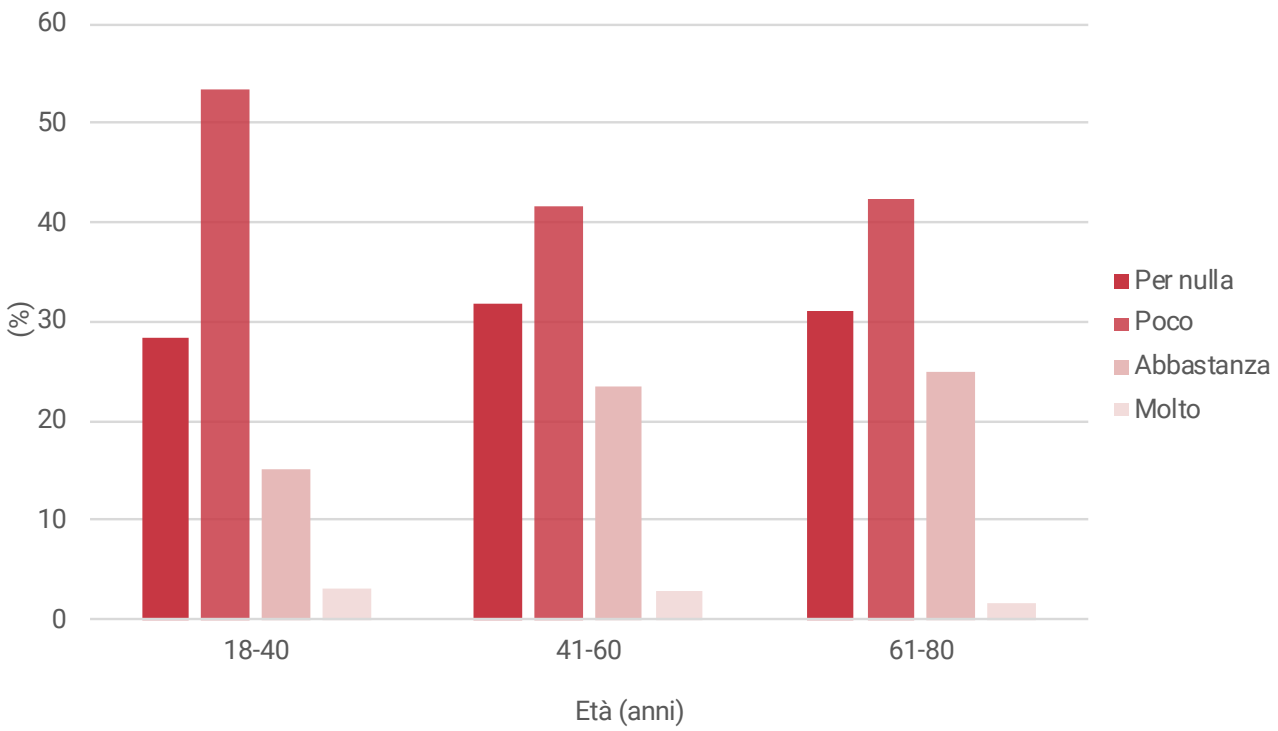
I più informati continuano a essere i soggetti appartenenti alle fasce di età maggiore: il 26% dei 41-460enni e il 27% dei 61-80enni si dicono “abbastanza/molto" informati relativamente all'accesso a queste tipologie di Servizi.

In Figura 3.2 il dettaglio di distribuzione per le diverse fasce di età.



GAPS 2019 - Regione Abruzzo

Figura 3.2 Grado di conoscenza dei servizi per le dipendenze sul territorio: distribuzione percentuale per fasce di età



GAPS 2019 - Regione Abruzzo

Ancora minore a livello regionale il livello di conoscenza relativo ad altri servizi o attività specifiche presenti sul territorio per il supporto alle persone con problemi di dipendenza (Tabella 3.1).

Tabella 3.1 Conoscenza dell'offerta sanitaria per le dipendenze: percentuali per genere e fasce di età

		ITALIA (2017)	REGIONE ABRUZZO					
				GENERE		FASCE DI ETÀ		
		TOTALE	TOTALE	Maschi	Femmine	18-40	41-60	61-80
Servizi per le Dipendenze patologiche (SerD)	Sostanze legali	20,0	27,6	28,5	26,6	29,3	29,5	22,8
	Sostanze illegali	18,0	35,0	35,5	34,5	37,7	38,0	26,7
	Gioco d'Azzardo	14,3	14,1	15,5	12,6	18,2	14,2	8,9
	Non so	73,0	60,8	61,3	60,4	59,5	58,1	66,9
Servizi di strada/ unità mobili	Sostanze legali	9,9	4,1	3,3	4,9	5,6	3,5	3,1
	Sostanze illegali	10,8	4,7	4,7	4,8	6,1	5,1	2,3
	Gioco d'Azzardo	2,8	0,8	0,8	0,9	0,9	1,3	0,0
	Non so	85,8	93,6	94,1	93,2	92,1	93,6	95,7
Centro di salute mentale	Sostanze legali	26,3	22,2	20,2	24,2	19,8	23,3	23,7
	Sostanze illegali	23,5	20,7	17,4	24,1	22,9	22,3	15,1
	Gioco d'Azzardo	13,7	10,3	9,6	11,1	12,2	11,3	6,5
	Non so	67,5	72,3	75,0	69,5	73,0	71,2	73,0
Neuropsichiatria dell'Infanzia e dell'Adolescenza	Sostanze legali	19,0	9,8	7,9	11,7	8,9	10,7	9,8
	Sostanze illegali	15,8	8,8	7,1	10,5	9,2	11,1	5,0
	Gioco d'Azzardo	8,1	3,8	3,2	4,4	3,6	4,9	2,6
	Non so	78,2	87,9	90,5	85,3	88,8	86,7	88,1
Servizio psichiatrico di diagnosi e cura	Sostanze legali	22,7	16,4	15,6	17,3	13,8	18,3	17,2
	Sostanze illegali	20,7	15,6	14,8	16,4	15,5	18,3	11,5
	Gioco d'Azzardo	12,1	8,1	8,1	8,1	9,5	8,1	6,6
	Non so	73,3	79,1	79,7	78,5	80,5	77,7	78,9
Comunità terapeutiche accreditate	Sostanze legali	19,5	11,9	12,3	11,6	13,4	12,5	8,9
	Sostanze illegali	21,5	16,4	17,2	15,6	18,0	18,4	10,9
	Gioco d'Azzardo	9,7	5,4	5,3	5,4	7,0	5,7	2,6
	Non so	74,1	81,4	80,7	82,1	80,2	80,0	85,4
Servizi sociali degli Enti locali	Sostanze legali	23,0	13,0	12,5	13,5	11,8	14,2	12,6
	Sostanze illegali	18,6	12,4	11,7	13,2	12,2	14,1	10,3
	Gioco d'Azzardo	12,6	6,4	6,3	6,4	7,7	7,4	3,2
	Non so	73,5	83,6	84,2	83,0	84,8	82,3	84,0
Associazioni dei volontari	Sostanze legali	26,7	14,2	15,1	13,4	13,9	14,8	13,5
	Sostanze illegali	21,3	12,2	13,2	11,2	13,8	12,9	8,9
	Gioco d'Azzardo	15,0	7,3	7,8	6,9	8,7	8,7	3,5
	Non so	69,7	82,5	81,6	83,4	82,3	82,4	83,0
Helpline	Sostanze legali	23,0	4,6	4,9	4,2	4,4	4,8	4,4
	Sostanze illegali	18,6	3,9	4,6	3,2	3,9	4,6	2,8
	Gioco d'Azzardo	12,6	3,9	3,9	3,8	4,8	3,8	2,7
	Non so	73,5	93,2	93,2	93,1	92,7	93,3	93,5

GAPS 2019 - Regione Abruzzo; IPSAD®2017

4. GIOCO D'AZZARDO

4.1 Disponibilità, percezione del rischio, opinioni e credenze

Il 57% della popolazione abruzzese ha riferito di abitare nei pressi di un luogo dove poter giocare d'azzardo raggiungibile a piedi in meno di 5 minuti, il 27% impiegando da 5 a 10 minuti e il 16% a più di 10 minuti a piedi. Rispetto, invece, alla distanza dal luogo di lavoro o di studio, il 55% può raggiungere a piedi un esercizio di gioco in meno di 5 minuti, il 26% in 5-10 minuti e il 20% in più di 10 minuti.

Ai rispondenti è stato chiesto quanto tempo sarebbero disposti a impiegare per raggiunge un luogo dove poter giocare: il 91% ha risposto "meno di 10 minuti", mentre il 2% impiegherebbe oltre 30 minuti, con percentuali superiori tra gli uomini (2,3% maschi; 1,9% femmine).

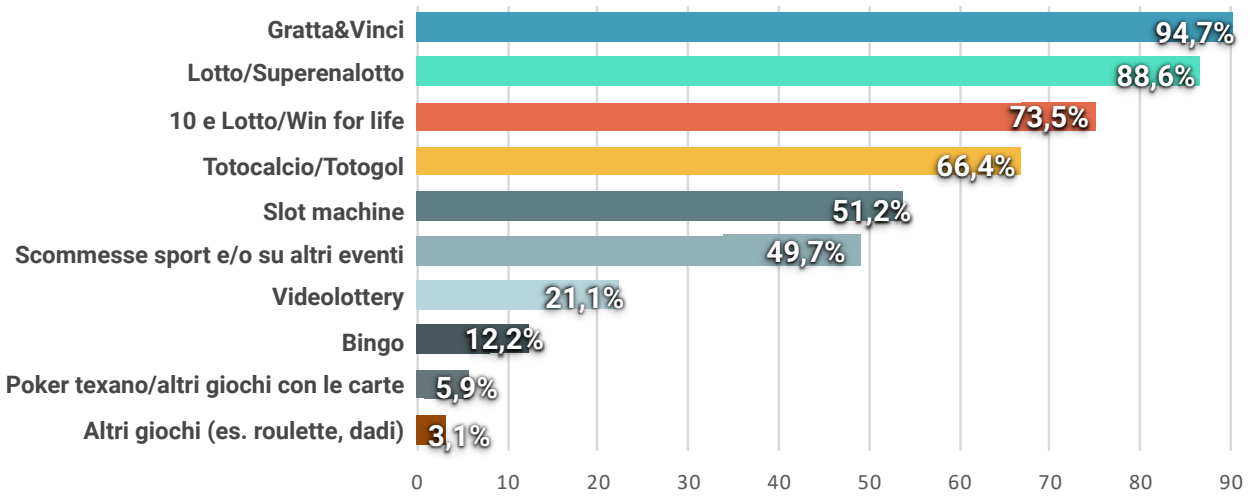
Tabella 4.1: Distanze e tempo disposti a impiegare per raggiungere luoghi di gioco: percentuali per genere e fasce d'età

			GENERE		FASCE DI ETÀ		
		TOTALE	Maschi	Femmine	18-40	41-60	61-80
Da casa	Meno di 5 minuti	57,0	57,3	56,8	68,2	53,9	48,2
	5-10 minuti	27,1	27,1	27,1	20,5	29,4	31,8
	Più di 10 minuti	15,9	15,6	16,2	11,3	16,8	19,9
Dal luogo di lavoro/ studio	Meno di 5 minuti	54,6	53,0	56,4	57,4	55,5	43,5
	5-10 minuti	25,8	28,0	23,2	26,8	23,2	30,2
	Più di 10 minuti	19,6	19,0	20,4	15,8	21,3	26,3
Tempo disposti a impiegare	Meno di 10 minuti	91,2	90,6	91,8	91,8	91,1	90,6
	10-30 minuti	6,7	7,1	6,3	6,0	7,1	6,8
	Più di 30 minuti	2,1	2,3	1,9	2,1	1,8	2,6

GAPS 2019 - Regione Abruzzo

Nei luoghi di gioco facilmente raggiungibili, i giochi più frequentemente disponibili sono i Gratta&Vinci seguiti da Lotto/Superenalotto, 10 e Lotto/Win for Life, Totocalcio/Totogol, slot machine e dalle scommesse.

Figura 4.1: Tipologie di gioco disponibili nel luogo di gioco più vicino: percentuale dei rispondenti



GAPS 2019 - Regione Abruzzo

Il 7% e il 5% della popolazione abruzzese è a conoscenza delle regolamentazioni approvate rispettivamente dalla propria Regione e dal proprio Comune di residenza per la limitazione del gioco d'azzardo. Percentuali più elevate si registrano tra gli uomini e tra i più giovani.

Tabella 4.2: Conoscenza di regolamentazioni approvate da Regione/Comune per limitare il gioco d'azzardo: distribuzioni percentuali per genere e fasce di età

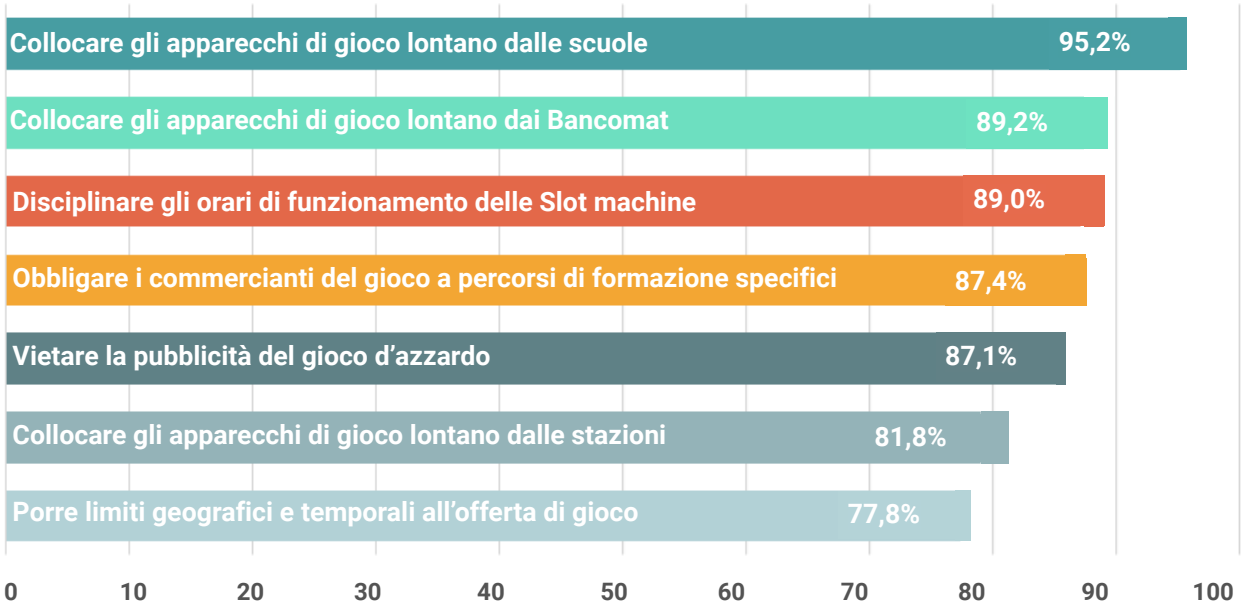
	ITALIA (2017)	*REGIONE ABRUZZO*					
			GENERE		FASCE DI ETÀ		
	TOTALE	*TOTALE*	***Maschi***	***Femmine***	***18-40***	***41-60***	***61-80***
Regione	*n.a.*	*7,1*	*8,2*	*6,1*	*9,7*	*6,9*	*4,1*
Comune	*14,6*	*4,7*	*6,0*	*3,4*	*5,8*	*4,8*	*2,9*

GAPS 2019 - Regione Abruzzo; IPSAD®2017

La quasi totalità della popolazione in Abruzzo (95%) riferisce di essere "Molto/Abbastanza d'accordo" con la decisione di porre gli apparecchi di gioco a debita distanza dalle scuole, l'89% con la decisione di collocare gli apparecchi di gioco lontano da Bancomat e/o con la regolamentazione degli orari di funzionamento delle Slot machine, l'87% concorda con l'obbligo di formazione specifica per gli esercenti e/o il divieto di pubblicizzare il gioco.

Circa 4 persone su 5 sono d'accordo nel collocare gli apparecchi di gioco in denaro lontano da stazioni e/o nel porre limiti spaziali e temporali all'offerta di gioco d'azzardo.

Figura 4.2: Parere favorevole alle limitazioni specifiche al gioco d'azzardo: percentuale dei rispondenti



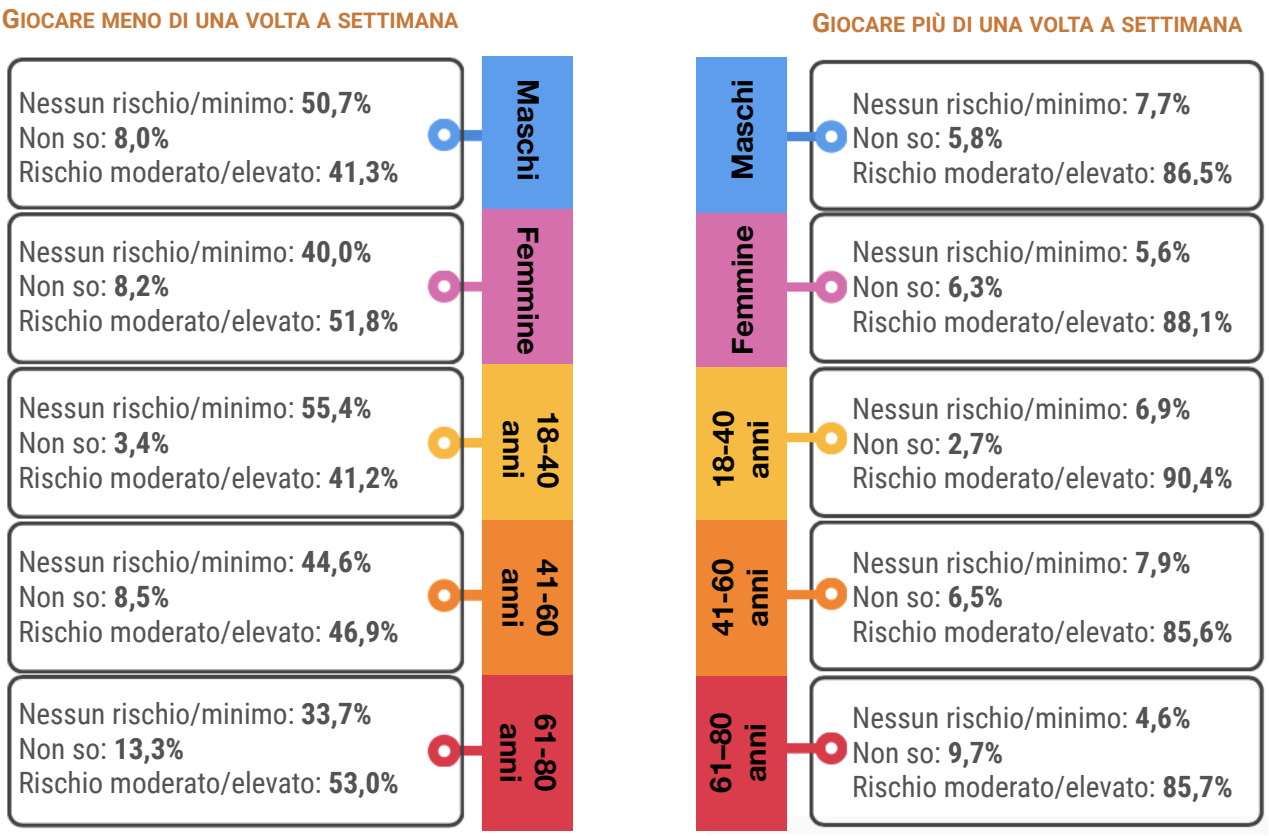
GAPS 2019 - Regione Abruzzo

Il 47% dei rispondenti ritiene che giocare d'azzardo meno di una volta alla settimana sia "Molto/Moderatamente" rischioso, percentuale che raggiunge l'87% in riferimento al gioco ripetuto più di una volta alla settimana.

Tra gli uomini e i più giovani, sono minori le quote di quanti ritengono che giocare d'azzardo sia "Molto/Moderatamente rischioso". Il 6-8% del campione non sa definire il grado di rischio, soprattutto tra i 61-80enni.

Figura 4.3: Grado di rischio attribuito al giocare meno e più di 1 volta la settimana: distribuzione percentuale per genere e

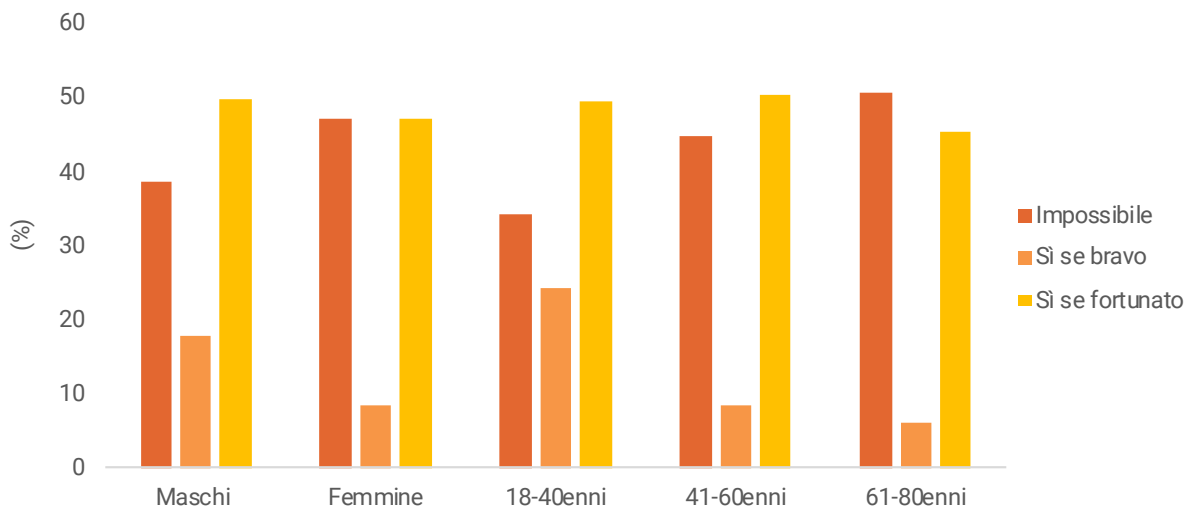
fasce di età



GAPS 2019 - Regione Abruzzo

Il 43% della popolazione regionale, soprattutto quella femminile (47%) e quella di età maggiore (51% tra i 61-80enni), ritiene sia impossibile diventare ricchi giocando d'azzardo, per il 49% invece, potrebbe essere fonte di ricchezza se il giocatore è fortunato e per il 13% se è bravo, in percentuali superiori tra gli uomini e le fasce di età più giovani.

Figura 4.4: Opinioni rispetto alla possibilità di diventare ricchi giocando d'azzardo: percentuali per genere e fasce di età



GAPS 2019 - Regione Abruzzo

Il 34% dei rispondenti ritiene che l'abilità del

giocatore non incida sull'esito di alcun gioco d'azzardo, con percentuali maggiori tra le donne (39% vs 29% maschi) e i più anziani (42% tra i 61-80enni). L'abilità del giocatore è rilevante per il 47% dei soggetti nel Poker texano/altri giochi con le carte, per il 43% nelle scommesse sportive, soprattutto tra gli uomini (50%) e tra i più giovani (46% tra i 18-40enni), e per il 23% nelle scommesse su altri eventi (non sportivi).

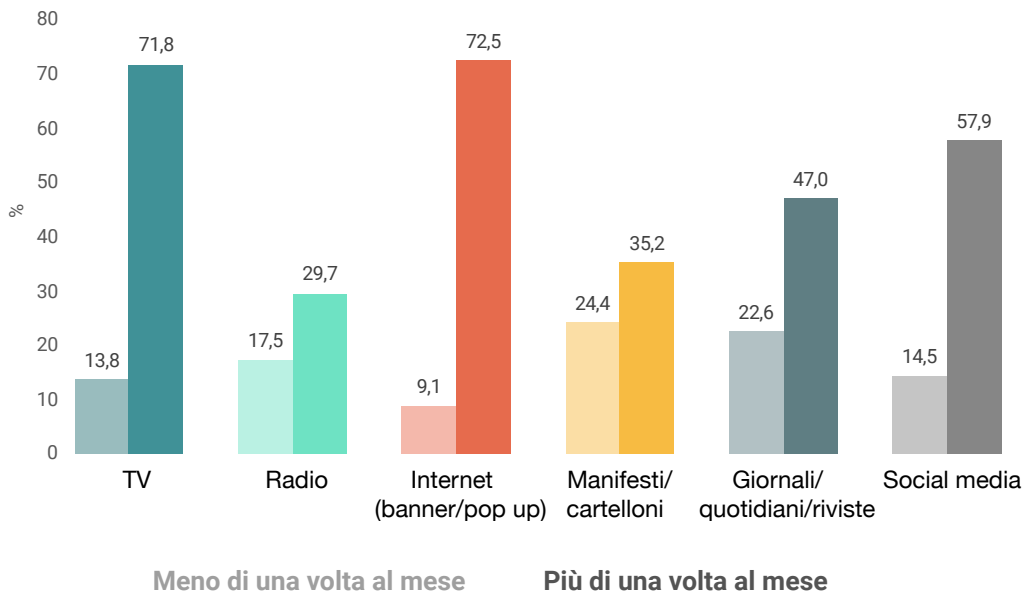
Tabella 4.3: Opinione che l'abilità del giocatore incida sull'esito favorevole per tipologie di gioco: percentuali per genere e fasce di età

		GENERE		FASCE DI ETÀ		
	TOTALE	Maschi	Femmine	18-40	41-60	61-80
In nessuno gioco	34,3	29,2	39,3	26,5	35,9	42,2
Gratta&Vinci/10 e Lotto/Win for Life	0,8	0,8	0,9	1,0	0,9	0,6
Lotto/Superenalotto	3,4	3,0	3,7	3,0	3,1	4,3
Totocalcio/Totogol/Scommesse sport	43,4	50,2	36,6	46,5	42,1	41,8
Scommesse su altri eventi	23,2	25,2	21,1	27,1	23,4	17,9
Bingo	1,3	1,0	1,5	1,6	0,8	1,6
Slot Machine	2,3	2,1	2,4	2,6	2,7	1,4
Videolottery	0,3	0,2	0,5	0,4	0,6	0,0
Poker Texano/Altri giochi con le carte	47,4	51,3	43,5	61,2	45,7	31,8
Altri giochi	3,0	2,6	3,4	4,6	3,1	0,7
Scommesse virtuali	4,9	4,5	5,2	7,0	4,9	2,2

GAPS 2019 - Regione Abruzzo

Il 72% della popolazione abruzzese, con percentuali maggiori tra gli uomini e i più giovani, riferisce di aver visto/sentito più volte al mese spot pubblicitari riguardanti il gioco d'azzardo nel corso dell'ultimo anno, soprattutto in televisione, su canali online e sui social media.

Figura 4.5: Frequenza* di esposizione ai messaggi pubblicitari sul gioco d'azzardo negli ultimi 12 mesi: distribuzione percentuale secondo la tipologia di canale



* La percentuale mancante al raggiungimento del 100% per ogni canale corrisponde all'opzione "Mai"
GAPS 2019 - Regione Abruzzo

4.2 Diffusione e caratteristiche del comportamento di gioco

Il 72% della popolazione regionale di età compresa tra i 18 e gli 80 anni ha giocato d'azzardo almeno una volta nella vita, con una prevalenza che risulta superiore a quella nazionale (62%). Il 48% dei rispondenti lo ha fatto nei dodici mesi precedenti alla rilevazione, prevalenza che anche in questo caso risulta superiore alla media nazionale (41%). Il gioco d'azzardo risulta in generale maggiormente diffuso tra le persone di sesso maschile e tra quelle di minore età.

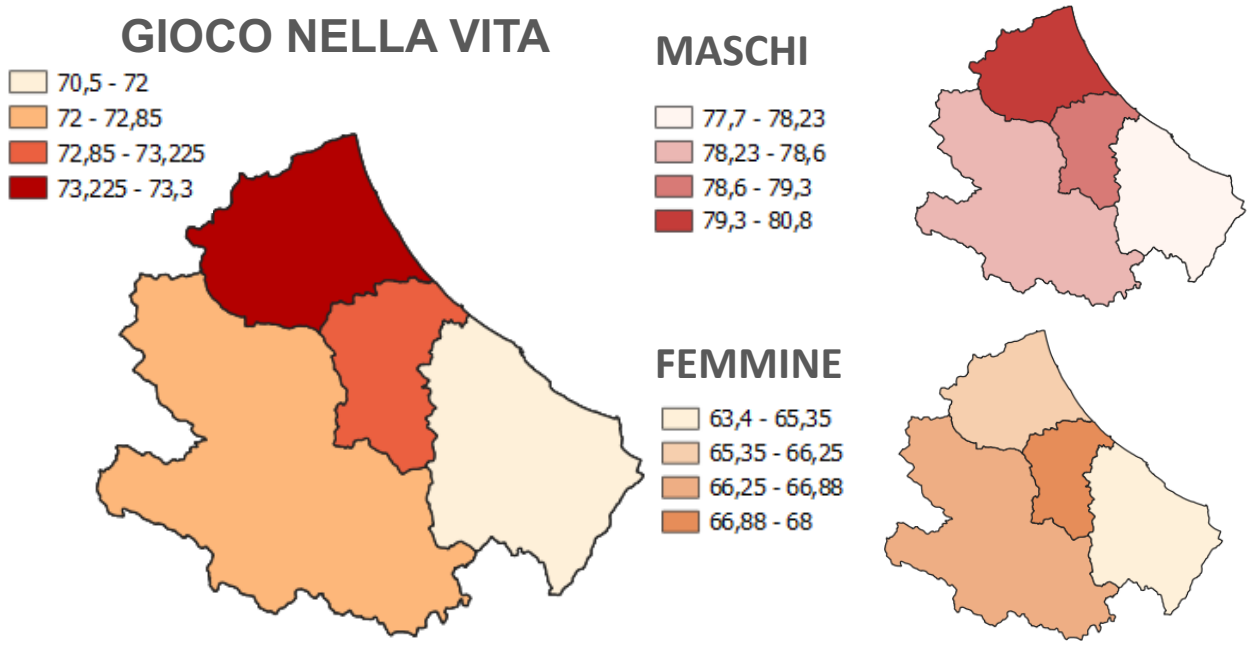
Tabella 4.4: Prevalenze di gioco d'azzardo per genere e fasce di età

	ITALIA (2017)	*REGIONE ABRUZZO*					
			GENERE		*FASCE DI ETÀ*		
	TOTALE	*TOTALE*	***Maschi***	***Femmine***	***18-40***	***41-60***	***61-80***
Nella vita	*62,4*	*72,3*	*78,9*	*65,9*	*81,6*	*75,3*	*57,3*
Nell'ultimo anno	*41,4*	*48,0*	*56,0*	*40,2*	*54,2*	*50,9*	*37,0*

GAPS 2019 - Regione Abruzzo; IPSAD®2017

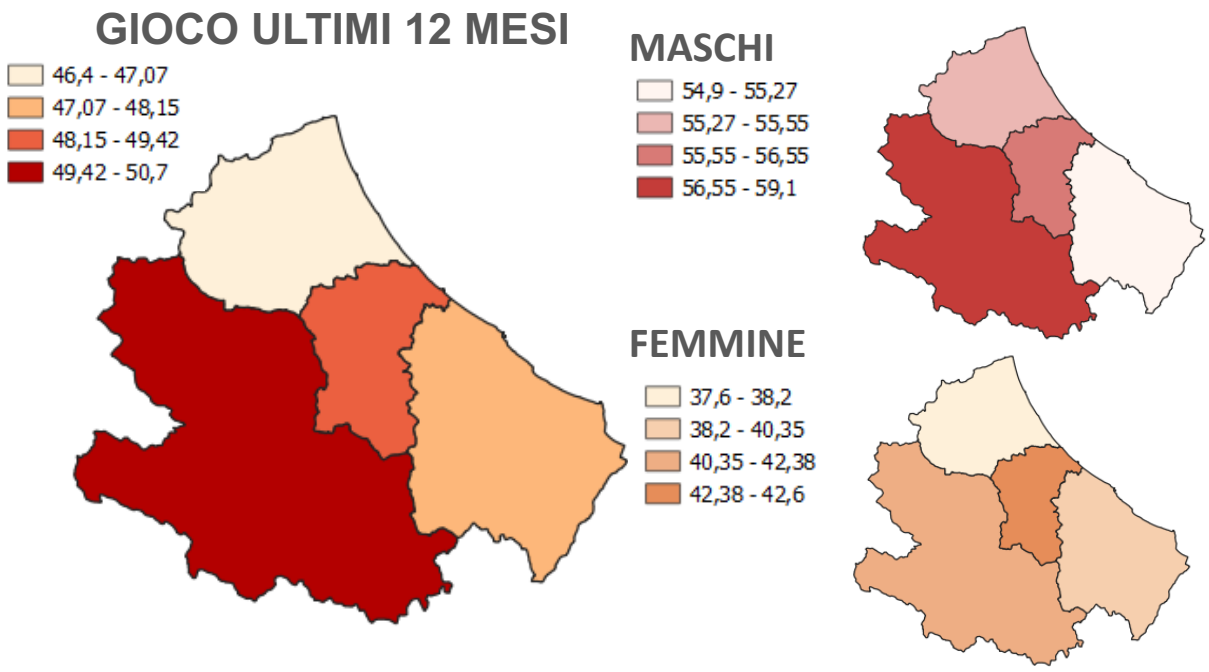
A livello territoriale la distribuzione delle prevalenze stimate di gioco varia: relativamente al gioco nel corso della vita le percentuali più elevate si registrano nelle province di Teramo e Pescara (entrambe al 73%), per il gioco negli ultimi 12 mesi in provincia de L'Aquila (51%), come mostrato nelle Figure 4.6 e 4.7, anche in relazione ai generi.

Figura 4.6: Prevalenza di gioco d'azzardo nella vita, per provincia e per genere



GAPS 2019 - Regione Abruzzo; IPSAD®2017

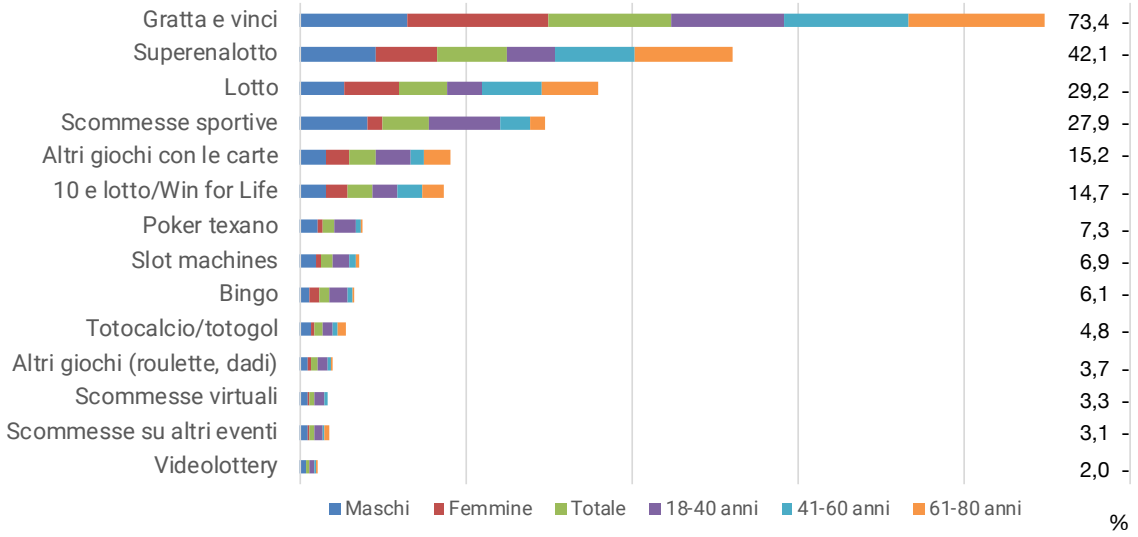
Figura 4.7: Prevalenza di gioco d'azzardo negli ultimi 12 mesi, per provincia e per genere



GAPS 2019 - Regione Abruzzo; IPSAD®2017

Il gioco maggiormente praticato nel corso dei 12 mesi, soprattutto dalle donne e nelle fasce di età maggiore, è stato il Gratta&Vinci (73%); seguono il Superenalotto (42%), preferito dagli uomini e dai 61-80enni, il Lotto (29%), soprattutto tra le donne e nella classe di età 41-60 anni, e le scommesse sportive (28%), ampiamente preferite dagli uomini e dai più giovani.

Figura 4.8: I giochi d'azzardo più giocati negli ultimi 12 mesi, proporzioni per genere e fasce di età



GAPS 2019 - Regione Abruzzo

Tra coloro che hanno giocato nell'ultimo anno, il 37% non ha speso soldi negli ultimi 30 giorni, il 46% ha speso non più di 10 euro, il 10% ha speso fino a 50 euro, mentre per il restante 7% dei giocatori la spesa è stata di oltre 50 euro, con percentuali maggiori tra gli uomini e i più giovani.

Tabella 4.5: Spesa per il gioco d'azzardo negli ultimi 30 giorni: distribuzione percentuale tra i giocatori nell'anno, per genere e fasce di età

	REGIONE ABRUZZO					
		GENERE		FASCE DI ETÀ		
	TOTALE	Maschi	Femmine	18-40	41-60	61-80
0 euro	36,6	35,9	38,1	37,2	39,2	30,7
1-10 euro	46,1	42,1	54,3	44,6	44,3	52,4
11-50 euro	10,2	12,2	6,3	8,0	9,2	15,0
51-90 euro	3,2	4,2	1,3	2,3	5,1	1,0
91-200 euro	1,7	2,5	-	2,9	1,6	-
201-500 euro	1,4	2,1	-	3,4	-	0,9
501 euro o più	0,8	1,2	-	1,6	0,5	-

GAPS 2019 - Regione Abruzzo

Il 36% dei giocatori abruzzesi riferisce che il bilancio economico derivante dal proprio giocare d'azzardo risulta "in pari" (né perdite né guadagni), soprattutto tra le donne (maschi 26%; femmine 52%), mentre oltre la metà dei giocatori è "in rosso", ha cioè perso denaro giocando, in particolar modo gli uomini (maschi 66%; femmine 41%).

Tra i giocatori che hanno perso soldi giocando ("in rosso") il 79% ha perso meno di 50 euro, mentre circa il 10% ha perso oltre 100 euro. Tra i giocatori che hanno riferito di essere complessivamente in attivo con il gioco in denaro nell'ultimo anno, il 48% lo è per cifre inferiori a 50 euro, il 9% per somme di denaro oltre i 500 euro.

Il metodo di pagamento più utilizzato per giocare d'azzardo è quello in contanti (94%), mentre 1 giocatore su 10 utilizza carte di credito o bonifici (maschi 13%; femmine 5%). Il 19% di coloro che usano le carte di credito per giocare d'azzardo riferisce che tale modalità di pagamento fa aumentare la cifra spesa nel gioco, soprattutto gli uomini (maschi 22%; femmine 13%) mentre per il 77% la disponibilità di carta di credito o bonifico non influenza la cifra da spendere.

Tabella 4.6: Metodo di pagamento per giocare d'azzardo: distribuzione percentuale tra i giocatori nell'anno, per genere e fasce di età

	REGIONE ABRUZZO					
		GENERE		FASCE DI ETÀ		
	TOTALE	Maschi	Femmine	18-40	41-60	61-80
Carta di credito	9,8	12,5	4,8	14,2	7,7	2,2
Bonifico	0,3	0,4	-	0,6	-	-
Contanti	93,9	92,6	96,3	91,9	94,4	97,8

GAPS 2019 - Regione Abruzzo

4.3 Il gioco onsite

I giochi d'azzardo onsite, quelli cioè che si possono fare recandosi presso luoghi fisici di gioco, come ricevitorie, sale scommessa, edicole, bar o autogrill, sono stati praticati nella vita dal 69% della popolazione regionale e dal 46% nei dodici mesi precedenti alla rilevazione, evidenziando per il sesso maschile e per i giovani adulti 18-40enni una maggiore attrazione.

Tabella 4.7: Prevalenze gioco d'azzardo onsite per genere e fasce di età

		GENERE		FASCE DI ETÀ		
	TOTALE	Maschi	Femmine	18-40	41-60	61-80
Nella vita	69,1	75,7	62,6	78,4	71,8	54,5
Nell'ultimo anno	45,7	52,8	38,7	51,5	48,6	35,0

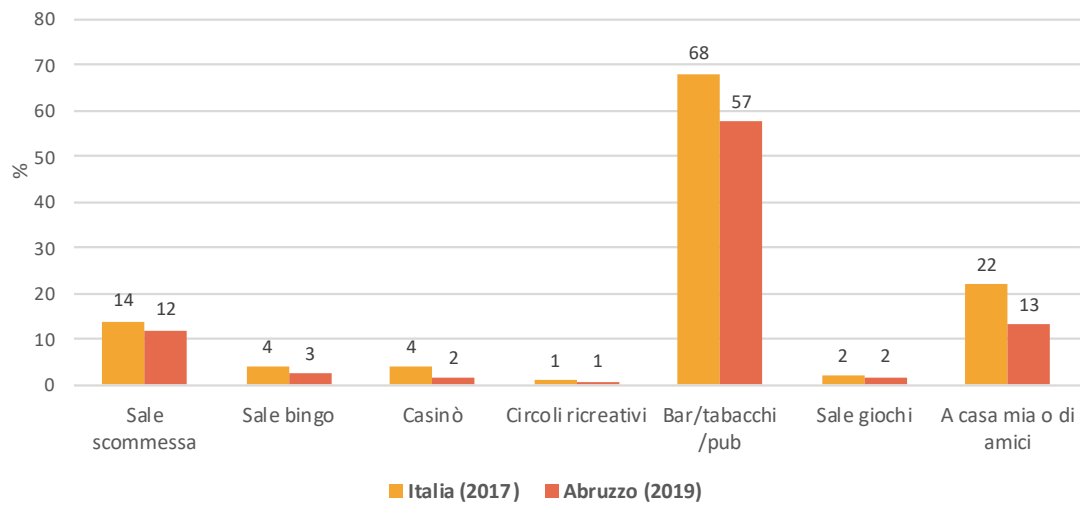
GAPS 2019 - Regione Abruzzo

A livello provinciale le prevalenze per il gioco onsite sono più elevate a Teramo (71%) e più basse a Chieti (68%) per quanto riguarda il gioco nella vita, mentre risultano maggiori a L'Aquila (49%) per il gioco onsite praticato nel corso del 2019.

I giochi più frequentemente praticati nei luoghi fisici del gioco sono Gratta&Vinci, giocati dal 75% di coloro che riferiscono di aver giocato onsite nel 2019, Superenalotto (43%), Lotto (30%) e scommesse sportive (27%).

Il 57% dei giocatori onsite si reca presso bar/tabacchi/ricevitorie per giocare d'azzardo, soprattutto le donne (61%) e le persone di 41-60 anni (63%); il 13% gioca presso abitazioni private e il 12% presso sale scommessa, quote che risultano significativamente superiori tra i giocatori di genere maschile e tra quelli più giovani. Poco meno del 3% si reca presso le sale Bingo per giocare, in questo caso frequentate soprattutto dai 18-40enni (6%).

Figura 4.9: Luoghi di gioco fisico frequentati nell'ultimo anno: percentuali tra i giocatori onsite



GAPS 2019 - Regione Abruzzo; IPSAD®2017

Tra coloro che hanno giocato d'azzardo onsite nell'ultimo anno, il 94% riferisce che negli ultimi 30 giorni ha giocato per non più di 30 minuti. Sono poco più del 3% coloro che hanno giocato in sessioni di almeno un'ora e un altro 3% riferisce di aver impiegato oltre 1 ora per sessione di gioco.

4.4 Il gioco online

L'11% dei residenti in Abruzzo tra i 18 e gli 80 anni di età ha giocato d'azzardo online almeno una volta nella vita e il 7% lo ha fatto nel corso del 2019, con una maggiore diffusione di questo comportamento di gioco tra i soggetti di sesso maschile e i più giovani.

Tabella 4.8: Prevalenze gioco d'azzardo online per genere e fasce di età

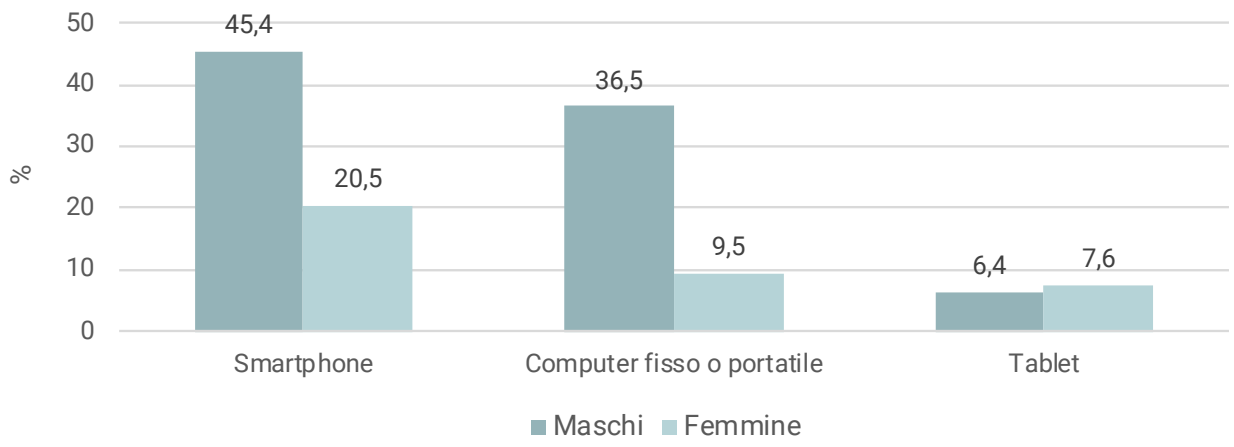
	ITALIA (2017)	*REGIONE ABRUZZO*					
			GENERE		*FASCE DI ETÀ*		
	TOTALE	*TOTALE*	***Maschi***	***Femmine***	***18-40***	***41-60***	***61-80***
Nella vita	*n.a.*	*10,9*	*15,1*	*5,4*	*16,4*	*9,6*	*6,5*
Nell'ultimo anno	*3,5*	*7,4*	*11,2*	*3,8*	*10,8*	*6,2*	*5,2*

GAPS 2019 - Regione Abruzzo; IPSAD®2017

Tra questi giocatori abruzzesi, il *device* più utilizzato per giocare d'azzardo online è stato lo smartphone (40%), soprattutto dagli uomini (maschi: 45%; femmine: 21%), segue il computer fisso o portatile (30%), anche in questo caso preferito dagli uomini (maschi: 36%; femmine: 10%), mentre il 7% ha utilizzato il tablet (maschi: 6%; femmine: 8%).

I giochi preferiti da chi ha giocato online nel 2019 sono state le scommesse sportive (64%), in particolare per i giocatori di sesso maschile (maschi: 73%; femmine: 25%), seguite dai gratta e vinci online (36%), in questo caso più giocati dalle donne (maschi: 31%; femmine: 57%).

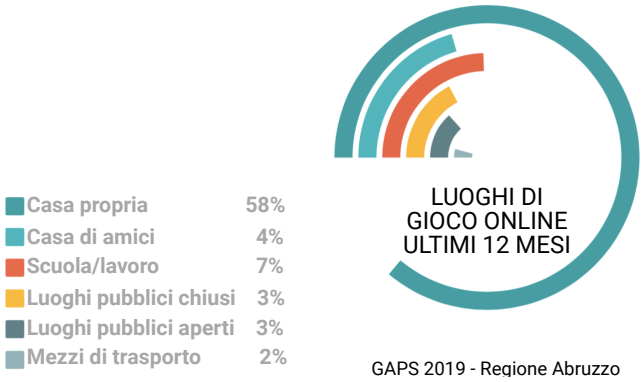
Figura 4.12: *Device* usati per giocare online nell'ultimo anno: percentuali tra i giocatori online, per genere



GAPS 2019 - Regione Abruzzo

Il 58% dei giocatori d'azzardo online gioca prevalentemente a casa propria, il 4% a casa di amici, il 7% riferisce di giocare online a scuola o al lavoro, il 2% sui mezzi pubblici.

Se l'87% dei giocatori online non gioca mai per più di due ore di fila, il 3% riferisce di aver giocato in sessioni di oltre 2 ore per 20 o più volte nel 2019.



GAPS 2019 - Regione Abruzzo

4.5 I giocatori d'azzardo secondo i profili di rischio

Sulla base delle risposte fornite al test di screening PGSI (*Problem Gambling Severity Index*)[1] fornite da coloro che hanno giocato d'azzardo durante l'anno, per la maggioranza dei giocatori abruzzesi (85%) si rileva un comportamento di gioco esente da rischio, per il 10% tale comportamento è definibile "a rischio minimo", per il restante 5% "a rischio moderato/severo": nel complesso a livello regionale oltre 1 giocatore ogni 7 risulta a rischio.

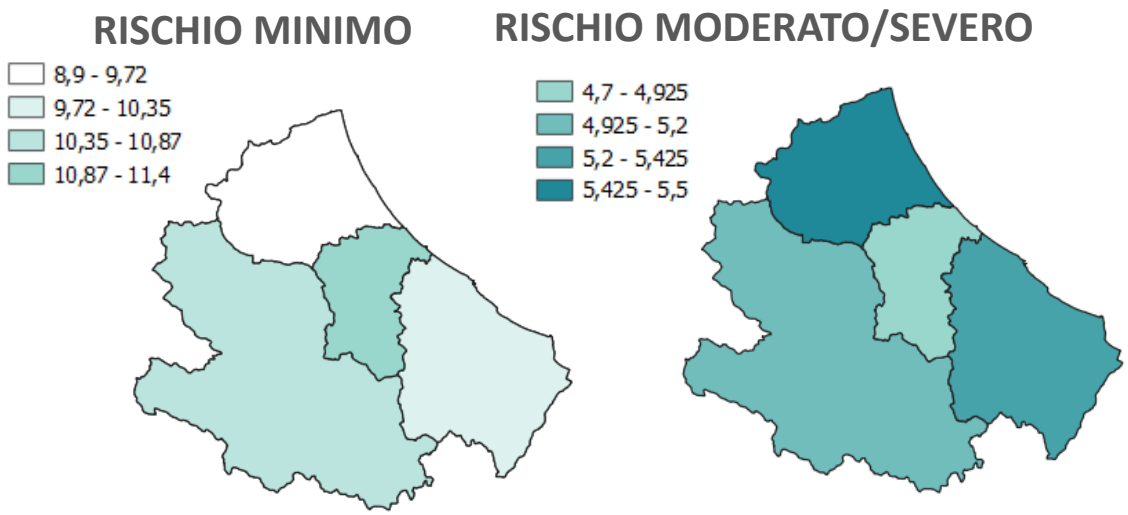
Tabella 4.9: Distribuzione percentuale dei giocatori durante l'anno secondo i profili di rischio

	ITALIA (2017)	*REGIONE ABRUZZO (2019)*
Nessun rischio	*77,8*	*84,8*
Rischio minimo	*14,4*	*10,1*
Rischio moderato/severo	*7,8*	*5,1*

GAPS 2019 - Regione Abruzzo; IPASD®2017

La distribuzione territoriale dei profili di rischio è mostrata in Figura 4.15 e rivela prevalenze di gioco a rischio moderato/severo più elevate nella provincia di Teramo (5,5%) e in quella di Chieti (5,4%) mentre L'Aquila si attesta al 5%, Pescara al 4,7%.

Figura 4.15: Profili di rischio*: distribuzione percentuale dei giocatori per provincia



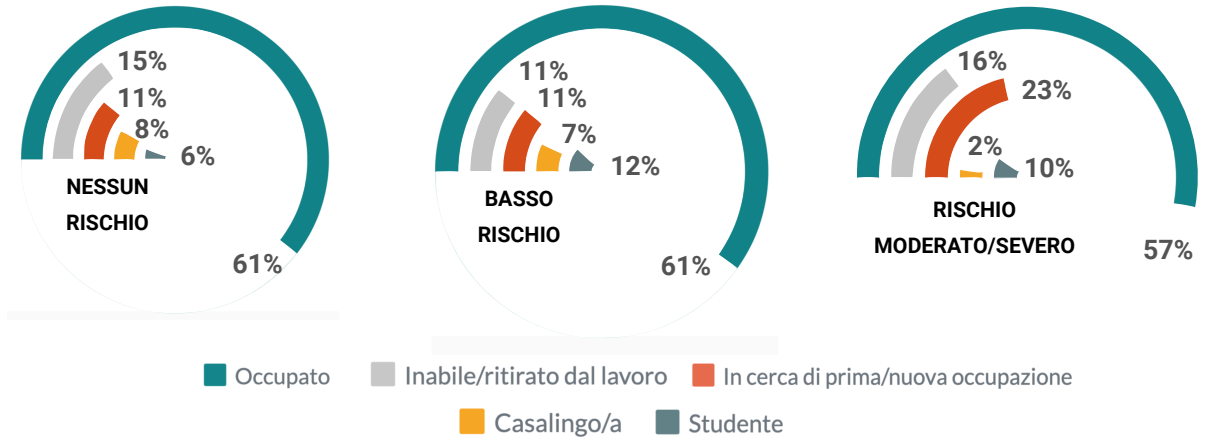
GAPS 2019 - Regione Abruzzo

*Il profilo di gioco 'Nessun rischio' non rappresentato in figura costituisce il complemento a 100

I giocatori con profilo di rischio più elevato sono per la maggioranza celibi/nubili (50%) o coniugati (43%), per il 36% possiedono un livello di istruzione inferiore al diploma di maturità, il 57% riferisce di essere attualmente occupato, il 23% in cerca di prima o nuova occupazione e il 16% è ritirato dal lavoro.

[1] Test di screening derivato da Ferris & Wynne, 2001; adattato e validato a livello nazionale (Colasante et al., 2013)

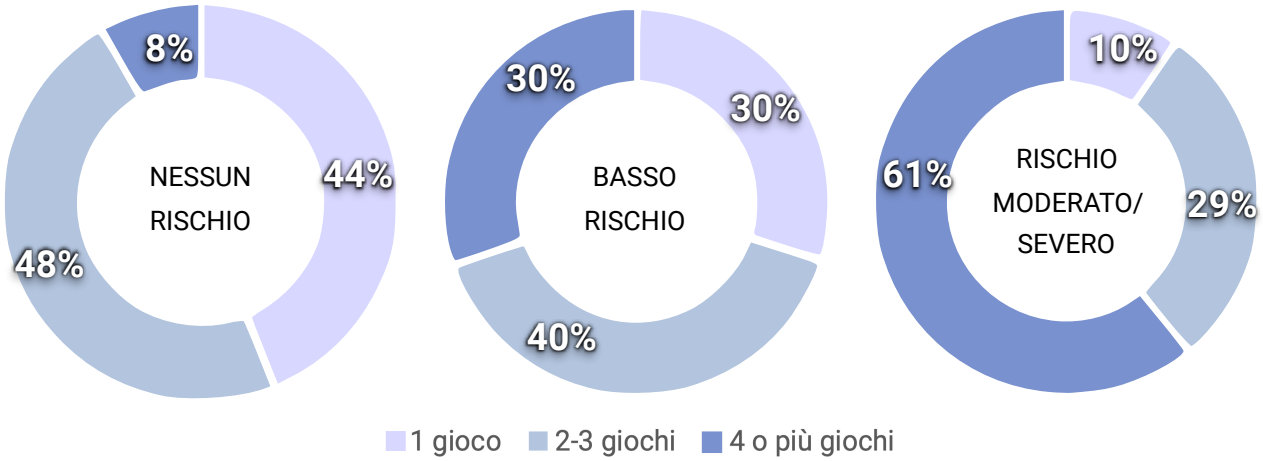
Figura 4.16: Stato occupazionale: percentuale dei giocatori per profilo di rischio



GAPS 2019 - Regione Abruzzo

Quasi tutti i giochi sono praticati in percentuale superiore dai giocatori a rischio moderato/severo rispetto ai giocatori con altro profilo, con differenze particolarmente rilevanti per quanto riguarda slot machine e videolottery, Superenalotto, 10 e Lotto/Win for Life e scommesse sportive. Sale giochi e sale scommessa sono state frequentate in percentuali maggiori dai giocatori con profilo di rischio moderato/severo. Il 48% dei giocatori a rischio/problematici ha giocato d'azzardo online durante l'anno (contro il 15% dei giocatori non problematici). Le tipologie di giocatore si distinguono anche per il numero di giochi praticati. Tra coloro che hanno riferito di aver giocato d'azzardo durante l'anno, infatti, il 92% dei giocatori non a rischio e il 70% di quelli a basso rischio hanno praticato al massimo tre giochi contro il 39% dei giocatori a rischio moderato/severo.

Figura 4.17: Numero di giochi praticati: distribuzione percentuale dei giocatori nell'ultimo anno per profilo di rischio



GAPS 2019 - Regione Abruzzo

Relativamente al tempo mediamente trascorso in un giorno a giocare onsite, il 97% dei giocatori esenti da rischio e l'88% di quelli a basso rischio giocano non più di mezz'ora e la quasi totalità non supera l'ora, mentre il 23% dei giocatori a rischio moderato/severo gioca tra i 30 e i 60 minuti e il 18% gioca in sessioni di oltre un'ora.

Circa il 13% dei giocatori abruzzesi con profilo di rischio moderato/severo sarebbe disposto a

impiegare oltre 30 minuti per raggiungere un luogo di gioco, contro l'1% dei giocatori con profilo a basso rischio e di quelli esenti da rischio.

Il bilancio economico derivante dal proprio gioco d'azzardo risulta "in rosso" per la maggioranza dei giocatori, indipendentemente dal profilo di gioco: questa situazione è riferita dal 53% di quelli che giocano in assenza di rischio, dal 70% dei giocatori a basso rischio, e dal 76% dei giocatori con profilo di rischio moderato/severo.

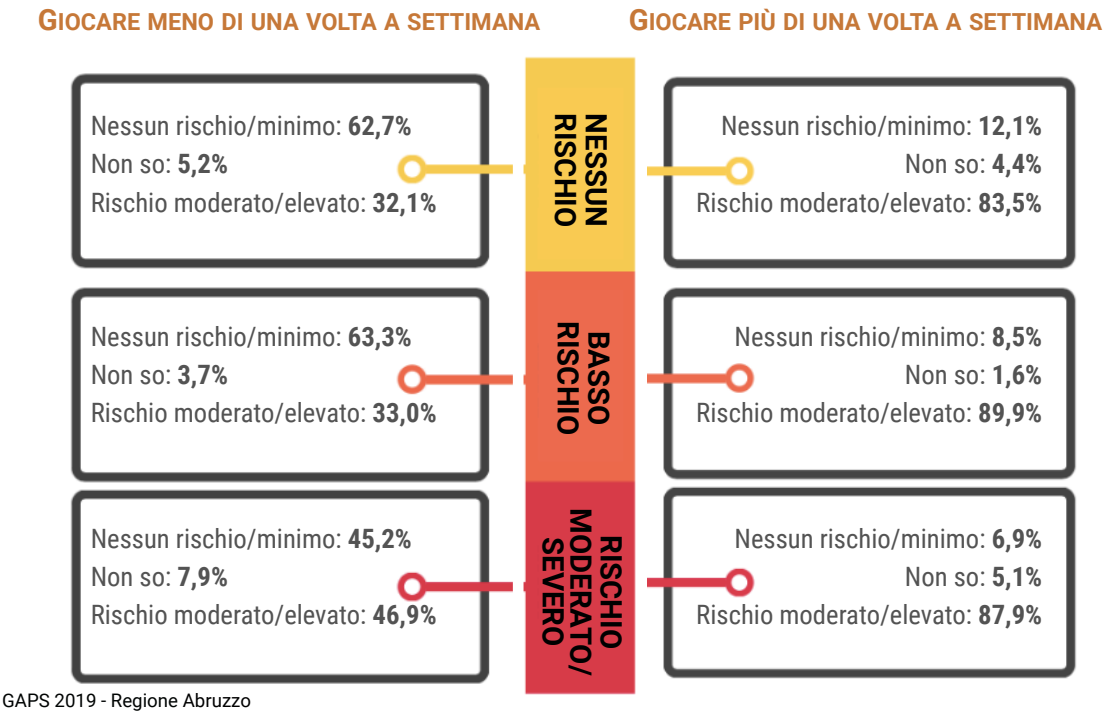
Tabella 4.10: Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno per bilancio derivante dal gioco d'azzardo praticato secondo i profili di rischio

	Nessun rischio	*Basso rischio*	*Rischio moderato/severo*
In pari	*39,0*	*25,8*	*11,5*
In rosso	*53,1*	*70,0*	*76,5*
In attivo	*7,9*	*4,2*	*12,0*

GAPS 2019 - Regione Abruzzo

Il 47% dei giocatori con profilo di rischio moderato/severo ritiene che il rischio di danneggiarsi giocando d'azzardo meno di una volta alla settimana sia "moderato/elevato", contro il 32-33% dei giocatori di altro profilo; quando si fa riferimento al gioco ripetuto più di una volta la settimana, tale percentuale sale oltre l'80%, a prescindere dal profilo dei giocatori rispondenti.

Figura 4.18: Grado di rischio attribuito al giocare meno/più di 1 volta la settimana: distribuzione percentuale tra i giocatori per profilo di rischio



GAPS 2019 - Regione Abruzzo

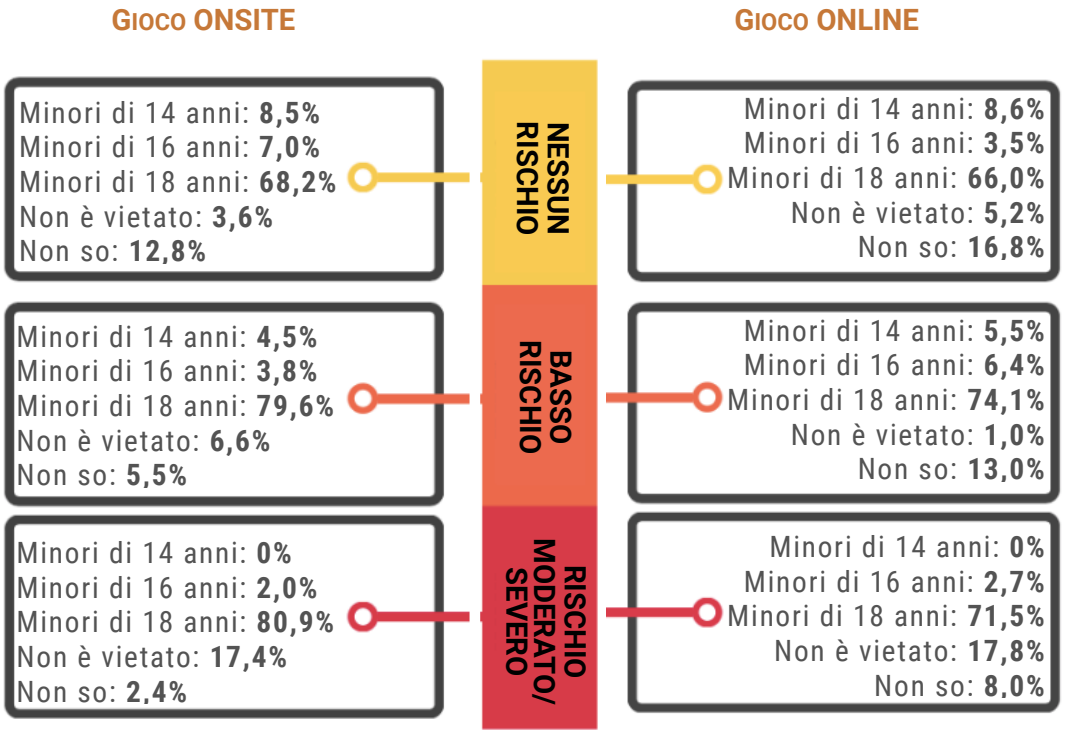
All'aumentare del profilo di rischio, sembra aumentare la conoscenza del divieto di gioco onsite (presso bar, ricevitorie, sale scommessa ecc.) per i minori di 18 anni, tanto che l'81% dei giocatori a rischio moderato/severo è consapevole del fatto che il gioco d'azzardo onsite sia vietato ai minorenni, contro il 68% dei giocatori esenti da rischio e l'80% di quelli a basso rischio.

Di contro, il 15% dei giocatori con profilo di rischio moderato/severo ritiene che non ci siano divieti di età, rispetto al 4% dei giocatori con profilo di rischio nullo e il 7% di quelli a basso rischio. Percentuali tra il 2% e il 13% dei giocatori non sanno rispondere

relativamente alla presenza di divieti per il gioco onsite e tra l'8% e il 17% dei giocatori abruzzesi non sanno rispondere relativamente alla presenza di limiti di età per il gioco online. In entrambe i casi le percentuali più elevate si riscontrano tra i giocatori con comportamento di gioco non a rischio.

Anche rispetto alla pratica del gioco online, la maggior parte dei giocatori conosce i limiti legali di età per poter giocare d'azzardo arrivando al 72% tra i giocatori con profilo di rischio moderato/severo e al 74% tra quelli a basso rischio.

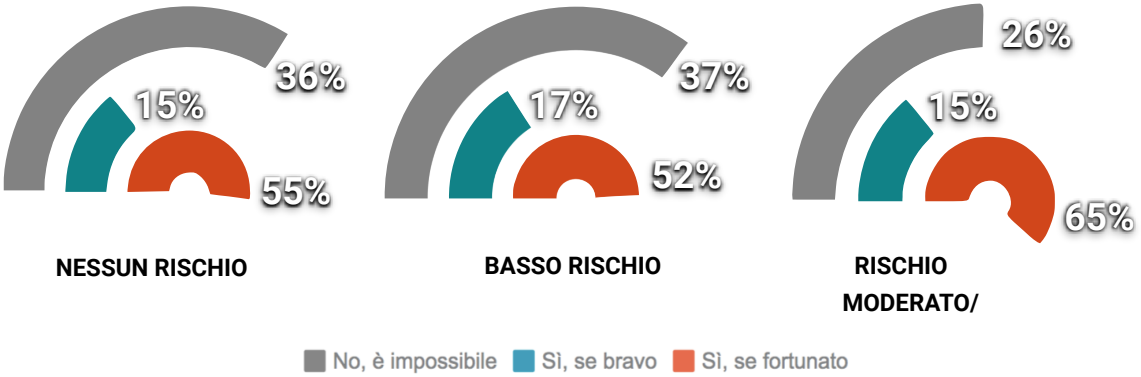
Figura 4.19: Conoscenza dei limiti di età per giocare d'azzardo, onsite e online: distribuzioni percentuali tra i giocatori per profilo di rischio



GAPS 2019 - Regione Abruzzo

La maggior parte dei giocatori, a prescindere dal profilo di gioco, ha riferito che il gioco d'azzardo potrebbe essere fonte di ricchezza se il giocatore è fortunato, soprattutto tra i giocatori a rischio moderato/severo (65%). I giocatori a basso rischio riportano le percentuali più elevate se ci si riferisce alla bravura del giocatore (17%), e la percentuale maggiore di chi ritiene sia impossibile arricchirsi giocando si registra tra i giocatori a basso rischio e tra quelli esenti da rischio (entrambe circa 37%).

Figura 4.20: Possibilità di diventare ricchi giocando d'azzardo: percentuali per profilo di rischio



GAPS 2019 - Regione Abruzzo

Tra i giocatori che hanno giocato nell'ultimo anno, sia con profilo esente da rischio sia a basso rischio,

le percentuali maggiori sono quelle di quanti riferiscono di non avere contiguità con altri giocatori d'azzardo. Tra i giocatori con profilo di gioco a rischio moderato/severo si rilevano percentuali maggiori, rispetto agli altri profili di giocatori, di quanti riferiscono di avere amici (44%), altri parenti (34%), conoscenti (30%) o figli (5%) che hanno giocato d'azzardo.

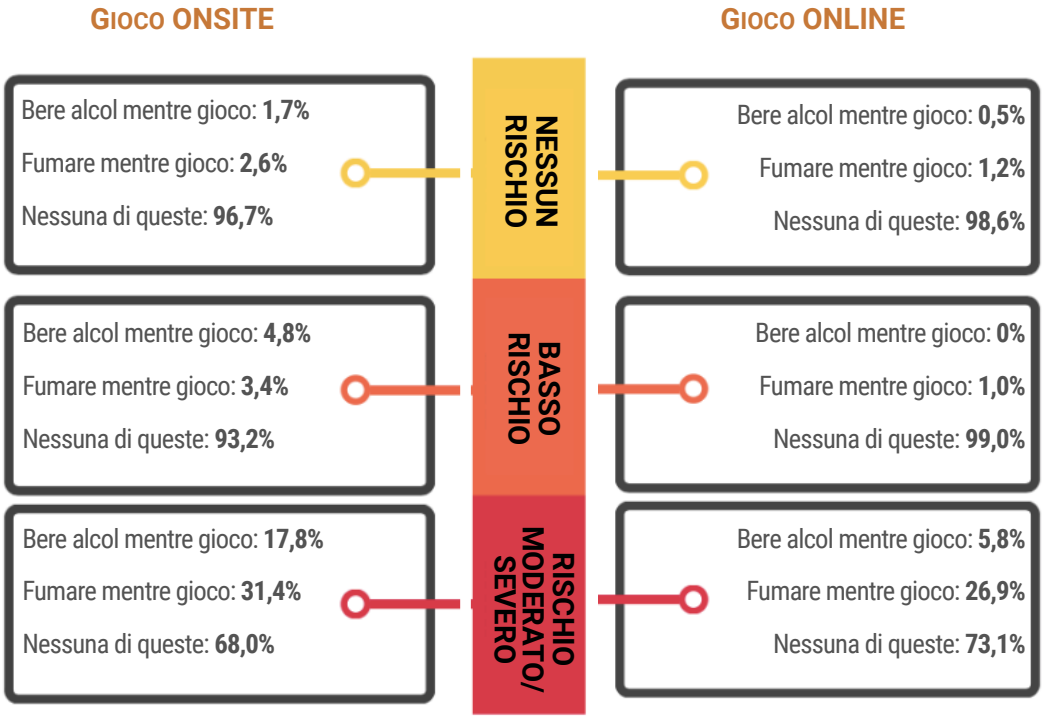
Tabella 4.11: Contiguità con altri giocatori d'azzardo: percentuale dei giocatori per profilo di rischio

	Nessun rischio	*Basso rischio*	*Rischio moderato/severo*
Partner	*10,1*	*7,9*	-
Madre/padre	*10,9*	*17,6*	*14,8*
Amici	*13,6*	*22,5*	*43,8*
Figli	*3,6*	*3,1*	*4,8*
Altri parenti	*13,7*	*14,0*	*33,6*
Conoscenti	*17,4*	*19,7*	*30,2*
Nessuno	58,3	50,1	30,4

GAPS 2019 - Regione Abruzzo

È soprattutto tra i giocatori con profilo di rischio moderato/severo che si riscontra la prossimità con il gioco d'azzardo illegale: il 23%, infatti, conosce una o più persone che lo praticano e il 16% lo pratica in prima persona. Percentuali più basse sono riferite dai giocatori con profilo di rischio nullo (11% e 7% rispettivamente) e ancora inferiori da chi ha un profilo di basso rischio (9% e 6% rispettivamente). Il gioco d'azzardo risulta spesso correlato anche ad altri comportamenti a rischio, come il consumo di bevande alcoliche e l'abitudine al fumo di sigarette. I risultati dello studio GAPS Abruzzo indicano che percentuali maggiori di consumo di sigarette si rilevano al crescere della gravità del profilo di rischio. Il consumo di bevande alcoliche ha interessato circa il 18% dei giocatori a rischio moderato/severo durante il gioco onsite e il 6% durante il gioco online. Il 31% di questi giocatori fuma sigarette durante le sessioni di gioco onsite e il 27% durante il gioco praticato online.

Figura 4.21: Consumo di sostanze legali concomitante al gioco d'azzardo: percentuali per profilo di rischio



GAPS 2019 - Regione Abruzzo

L e

quote di giocatori a rischio moderato/severo che riferiscono di vivere spesso/quasi sempre situazioni di stress risultano superiori a quelle degli altri profili di giocatore, per problemi di tipo familiare, lavorativo o finanziario.

Attraverso il test di screening *Depression, anxiety and Stress Scale - DASS* si sono volute rilevare le condizioni di depressione, ansia e stress sulla base del profilo di rischio dei giocatori: le quote di soggetti con livelli di depressione definibili "grave/molto grave" e "mediamente/moderatamente grave" risultano superiori tra i giocatori a basso rischio.

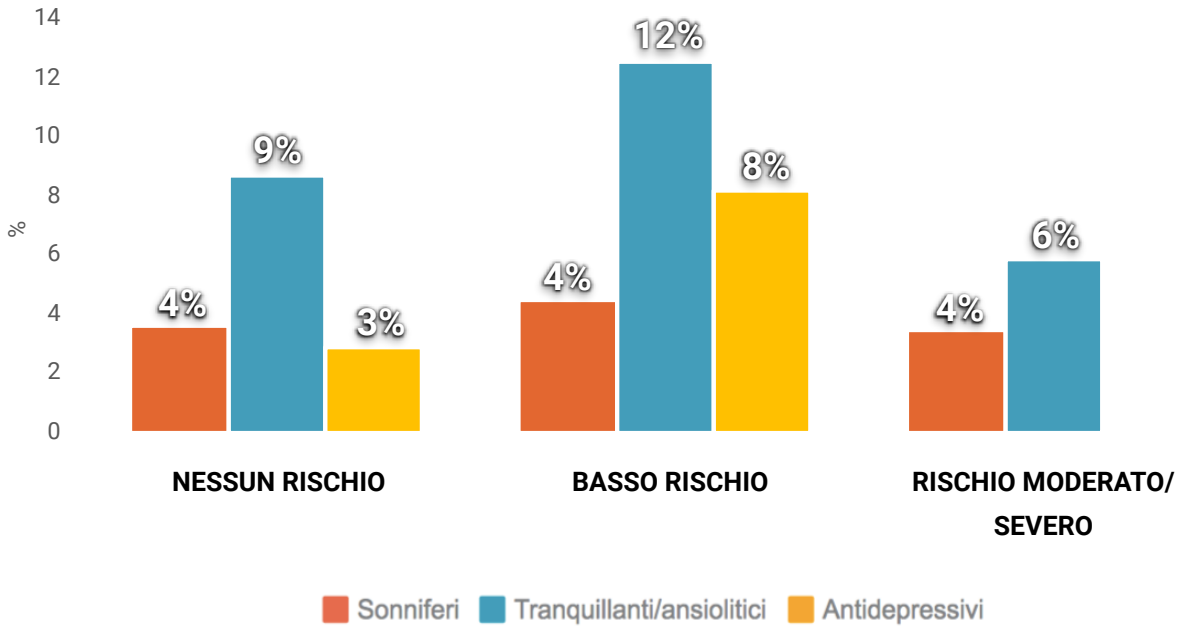
Tabella 4.12: Livelli di depressione, ansia e stress: distribuzione percentuale dei giocatori per profilo di rischio

		Nessun rischio	Basso rischio	Rischio moderato/severo
Depressione	Normale	73,5	62,5	68,8
	Medio/moderato	23,0	30,5	28,0
	Grave/molto grave	3,5	6,9	3,2
Ansia	Normale	82,2	75,0	72,1
	Medio/moderato	13,5	20,5	25,7
	Grave/molto grave	4,2	4,5	2,2
Stress	Normale	84,7	74,4	79,0
	Medio/moderato	12,8	25,0	21,0
	Grave/molto grave	2,5	0,6	-

GAPS 2019 - Regione Abruzzo

I giocatori con profilo di gioco a basso rischio hanno riferito anche i consumi maggiori di sonniferi, antidepressivi e tranquillanti/ansiolitici negli ultimi 12 mesi. Quest'ultima tipologia di farmaci è la più consumata anche dagli altri giocatori.

Figura 4.24: Percentuali dei giocatori per profilo di gioco secondo l'uso di psicofarmaci negli ultimi dodici mesi



GAPS 2019 - Regione Abruzzo

5. GAMING

Almeno una volta nei 12 mesi antecedenti la somministrazione del questionario, il 33% della popolazione abruzzese di 18-80 anni riferisce di aver giocato ai videogame e/o a giochi che si installano/praticano gratuitamente attraverso siti web/social network o attraverso un'applicazione (utilizzando computer, tablet o smartphone).

Differenze nell'abitudine al videogioco non si rilevano a livello di genere (M=34%; F=33%), mentre sono evidenti a livello di età, mostrando che sono soprattutto i più giovani a giocare, con prevalenze molto minori oltre i 40 anni di età (Tabella 5.1).

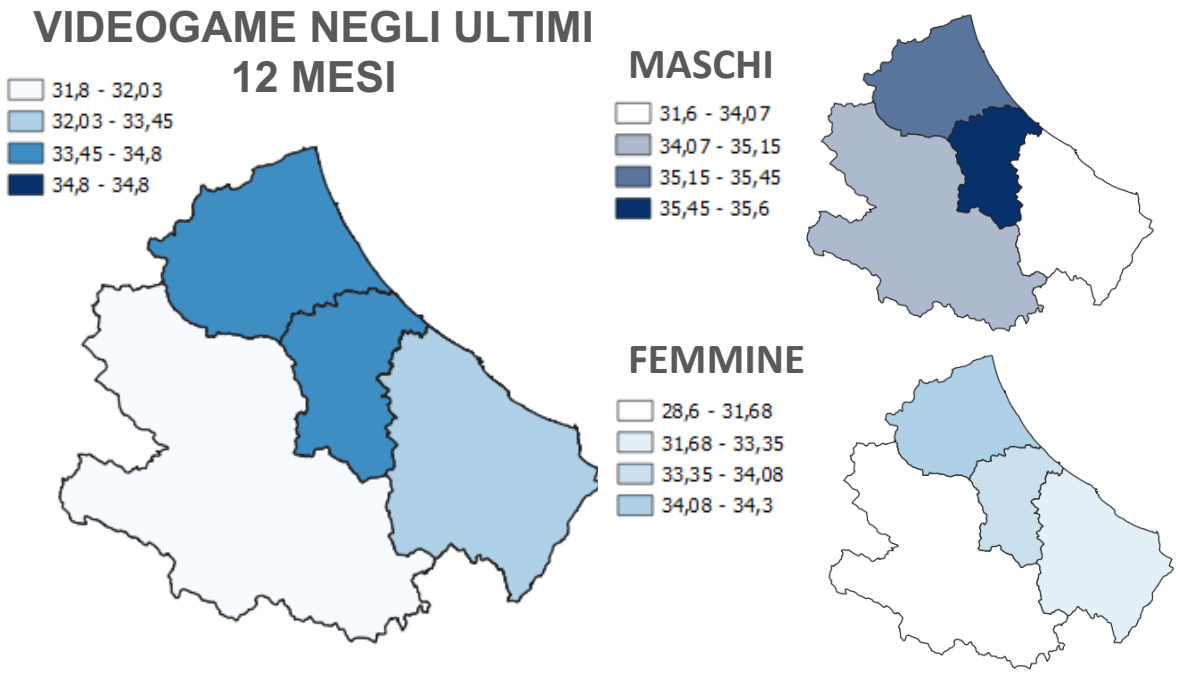
Tabella 5.1: Prevalenza di gioco ai videogame durante gli ultimi 12 mesi per genere e fasce d'età

	REGIONE ABRUZZO					
		GENERE		*FASCE DI ETÀ*		
	TOTALE	***Maschi***	***Femmine***	***18-40***	***41-60***	***61-80***
Videogame ultimi 12 mesi	*33,4*	*34,1*	*32,6*	*52,3*	*29,7*	*16,4*

GAPS 2019 - Regione Abruzzo

La distribuzione provinciale delle prevalenze di gaming vede in testa le province di Teramo e Pescara (35%), senza grandi differenze tra uomini e donne, mentre percentuali più alte tra i giocatori di genere maschile si registrano nella provincia de L'Aquila e tra le giocatrici nella provincia di Chieti.

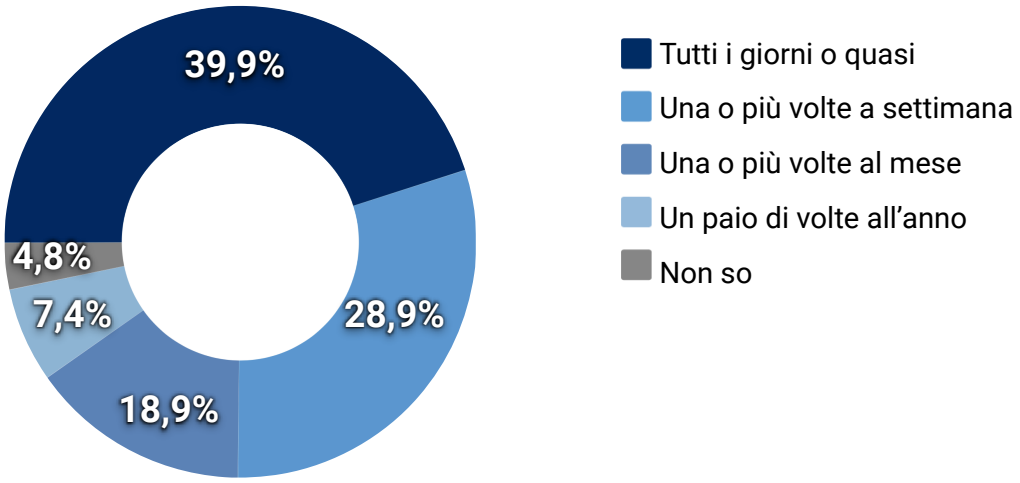
Figura 5.1: Prevalenze di gioco ai videogame negli ultimi 12 mesi, per provincia e per genere



GAPS 2019 - Regione Abruzzo

Tra i giocatori di videogame che hanno giocato nell'ultimo anno, l'8% riferisce di aver speso soldi in questo tipo di giochi. Tra coloro che hanno giocato senza invece aver speso soldi, il 40% ha giocato con frequenza giornaliera o quasi, il 29% una o più volte a settimana, il 19% lo ha fatto una o qualche volta al mese e il 7% meno frequentemente. Il 5% dei giocatori non sa rispondere relativamente alla frequenza di gioco.

Figura 5.2: Frequenza di gioco ai videogame (senza spendere soldi): distribuzione percentuale dei giocatori negli ultimi 12 mesi per genere e classe di età



GAPS 2019 - Regione Abruzzo

Tabella 5.2: Spendere soldi ai videogame: percentuali di giocatori durante gli ultimi 12 mesi per genere e fasce d'età

	REGIONE ABRUZZO					
		GENERE		*FASCE DI ETÀ*		
	TOTALE	***Maschi***	***Femmine***	***18-40***	***41-60***	***61-80***
Spesa per i videogame negli ultimi 12 mesi	*9,5*	*13,1*	*5,7*	*13,4*	*17,2*	*4,7*

GAPS 2019 - Regione Abruzzo

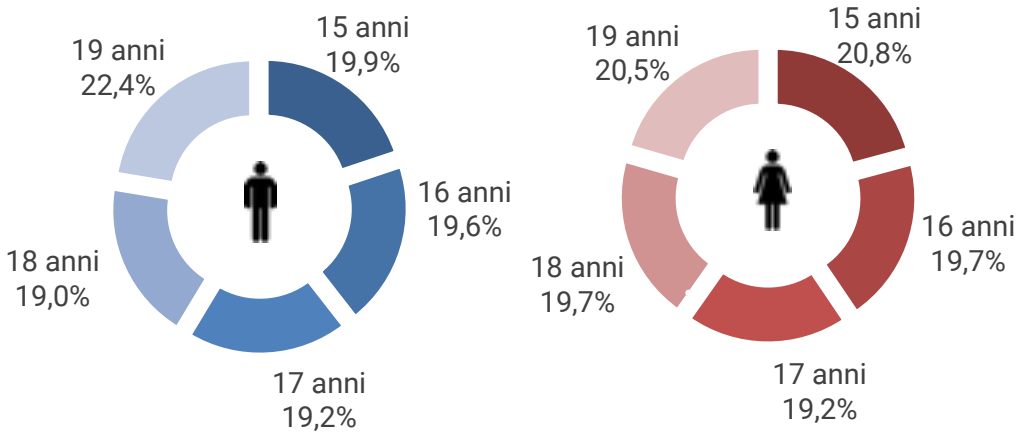
Tra i giocatori di videogame che hanno speso soldi per il gioco negli ultimi 30 giorni, il 72% riferisce di aver speso meno di 5 euro, il 20% ha speso tra i 5 e i 20 euro, l'8% oltre i 20 euro. Le frequenze di spesa al videogame variano tra i giocatori da un paio di volte l'anno (42%) a una o alcune volte al mese (26%), una o più volte a settimana (18%), ogni giorno o quasi (15%). Le motivazioni alla spesa vedono in testa l'acquisto di gadget/optional aggiuntivi (38%), seguono il supporto della comunità del gioco (19%), gli avanzamenti di livello (17%), l'aumento della possibilità di vincita (16%), la prosecuzione della partita in corso (16%) e infine l'aumento del tempo di gioco (12%).

6. LO STUDIO CASOS 2019

6.1 Le caratteristiche del campione CASOS 2019

Nel corso del 2019 Lo studio CASOS ha coinvolto 18 scuole della regione Abruzzo, rispetto alle 24 che avevano partecipato alla raccolta dati nell'anno 2018. Nonostante il numero minore di rispondenti (1330 nel 2019; 2100 nel 2018) non si rilevano differenze nel bilanciamento del campione, composto per il 52% da studenti di genere maschile e dal 59% di studenti minorenni in entrambe le rilevazioni.

Figura 6.1: Distribuzione percentuale dei rispondenti per genere e classe di età



CASOS 2019 - Regione Abruzzo

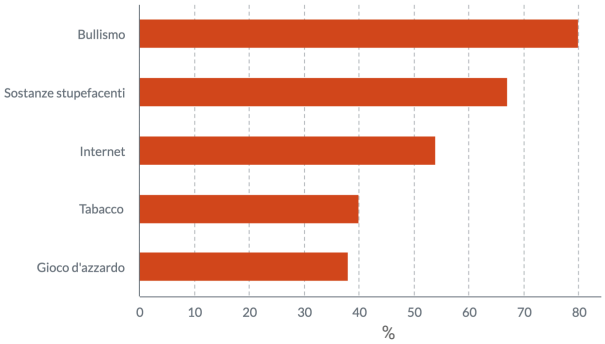
Il 31% dei rispondenti riferisce di abitare in zona urbana (città), il 19% semi-urbana (periferia), il 38% in zona semi-rurale (paese) e il restante 13% in una zona rurale.

Il 98% parla prevalentemente la lingua italiana in famiglia. La lingua inglese/tedesca, è parlata dal 6% degli studenti, quelle spagnola/portoghese dal 3%, così come quella albanese. La lingua francese e quella slava sono parlate dal 2% delle famiglie.

Circa il 10% degli studenti ha riferito di aver perso 2 giorni di scuola nell'ultimo mese perché non aveva voglia di andarci con una percentuale maggiore fra i maggiorenni.

Quasi il 55% degli studenti valuta come ottimo/buono il proprio andamento scolastico, mentre il 45% medio/basso.

Attività/interventi di prevenzione dei comportamenti a rischio



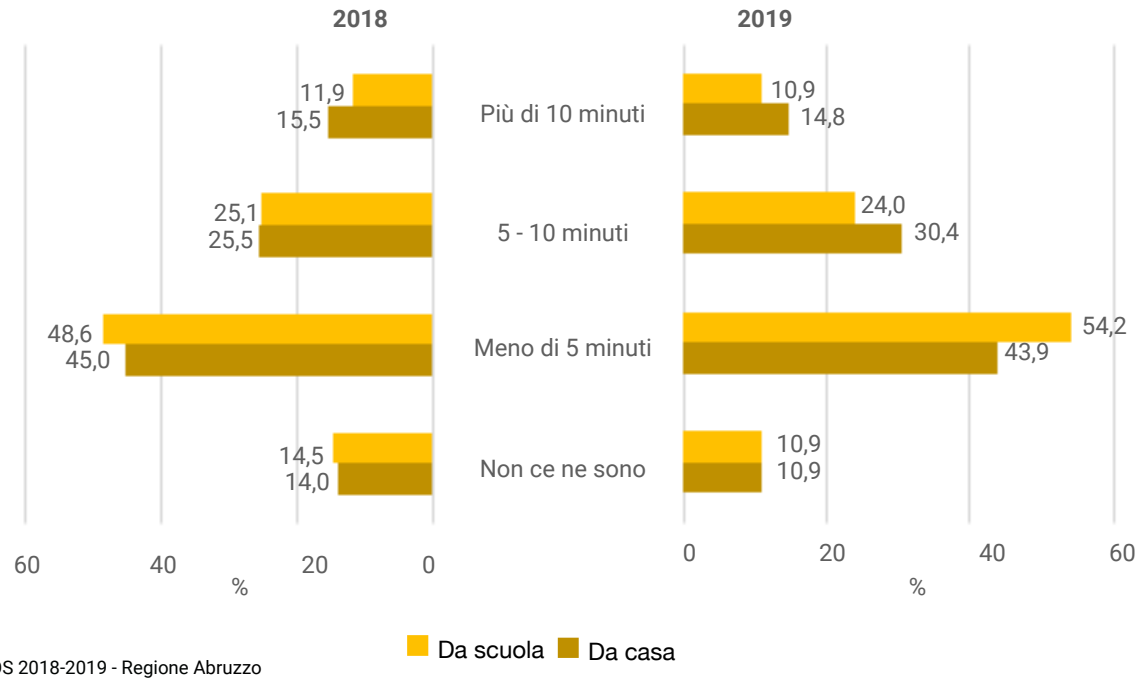
Infine, fra gli studenti che hanno partecipato ad attività e/o interventi di prevenzione dei comportamenti a rischio, l'80% riferisce di aver partecipato ad attività relative alla prevenzione del bullismo, il 67% relative all'uso di sostanze stupefacenti, il 54% sull'uso di Internet, il 40% sul consumo di tabacco ed il 38% sul gioco d'azzardo.

7. IL GIOCO D'AZZARDO TRA GLI STUDENTI

7.1 Disponibilità, conoscenze, percezione del rischio, opinioni e credenze

Per il 44% degli studenti nel 2019 il luogo più vicino dove poter giocare d'azzardo si trova a meno di 5 minuti a piedi dalla propria abitazione, per il 30% da 5 a 10 minuti. Per quanto riguarda, invece, la distanza dalla scuola frequentata, il 54% degli studenti può recarsi in un luogo di gioco in meno di 5 minuti e il 24% in 5-10 minuti; l'11% dei rispondenti riferisce che non ci sono luoghi di gioco nei pressi della propria abitazione o della scuola., percentuale che risulta in diminuzione rispetto al dato 2018.

Figura 7.1: Quanto dista da casa tua/dalla tua scuola il luogo più vicino dove potresti giocare? Percentuali degli studenti



CASOS 2018-2019 - Regione Abruzzo

Nei luoghi di gioco raggiungibili a piedi, le tipologie di gioco maggiormente disponibili sono le lotterie istantanee (Gratta&Vinci/Win for Life) seguite da Lotto/Superenalotto, Totocalcio/scommesse (sportive, su altri eventi ecc.) e Slot machine/ Videolottery (VLT). Rispetto al 2018, si registrano percentuali più basse relative alla presenza di Slot machine/Videolottery e Totocalcio/scommesse sportive. In linea con l'anno precedente, la percentuale di ragazzi che vivono in zone rurali e riferiscono che non vi sono luoghi di gioco o che distano più di 10 minuti a piedi dall'abitazione è superiore a quella di chi vive in altre zone.

Tabella 7.1: Distanza di un luogo di gioco da casa: distribuzione degli studenti per zona di residenza. Anni 2018-2019

		ANNO 2018				*ANNO 2019*			
		Urbana	***Semi-urbana***	***Semi-rurale***	***Rurale***	***Urbana***	***Semi-urbana***	***Semi-rurale***	***Rurale***
Distanza di un luogo di gioco da casa	***Non ce ne sono***	*14,9*	*10,7*	*10,9*	*25,4*	*7,6*	*8,7*	*12,5*	*16,5*
	Meno di 5 minuti	*53,9*	*42,2*	*45,7*	*27,1*	*54,4*	*44,0*	*43,3*	*20,6*
	5-10 minuti	*21,2*	*31,2*	*27,2*	*22,6*	*28,8*	*31,3*	*31,2*	*31,6*
	Più di 10 minuti	*10,0*	*15,9*	*16,2*	*24,9*	*9,3*	*16,1*	*12,9*	*31,2*

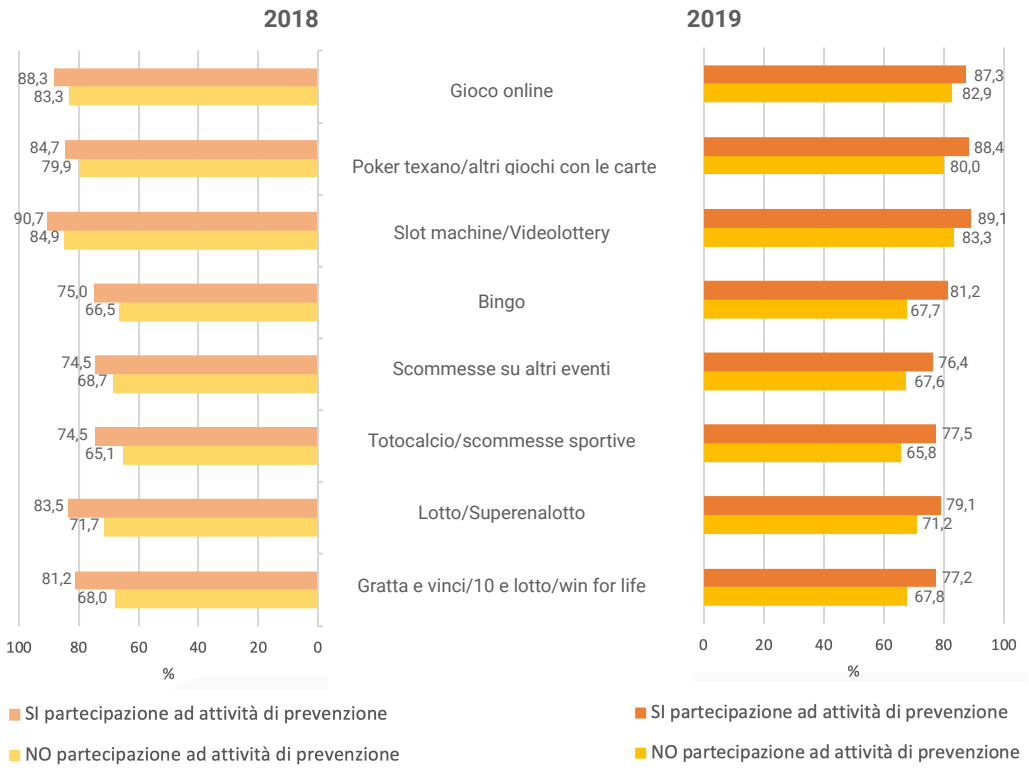
CASOS 2018-2019 - Regione Abruzzo

L'84% degli studenti (83% nell'anno 2018) è a conoscenza che le Slot machine/VLT sono vietate ai minori di 18 anni, così come il gioco online (83%; 81% anno 2018), il poker texano/giochi con le carte (81%; 79% anno 2018), percentuale che raggiunge il 69% (71% anno 2018) se si fa riferimento a Gratta&Vinci/10 e lotto/Win for life e al Bingo (69% anno 2018). In linea con il 2018, circa il 32% e il 34% degli studenti abruzzesi non è a conoscenza del divieto di gioco ai minorenni per scommesse su altri eventi e per totocalcio/scommesse sportive rispettivamente. Sono soprattutto le ragazze e gli studenti minorenni a non essere consapevoli del divieto.

Figura 7.2: Quali dei seguenti giochi secondo te sono vietati ai minori di 18 anni? Distribuzione percentuale degli studenti per genere e fascia di età

In linea con i dati 2018, si registrano percentuali più alte relative alla conoscenza dei giochi vietati ai minori fra coloro che hanno partecipato ad attività di prevenzione, soprattutto per quanto riguarda le Slot machines/Videolottery, il Poker texano/altri giochi con le carte, il gioco online e il bingo.

Figura 7.3: Quali dei seguenti giochi secondo te sono vietati ai minori di 18 anni? Distribuzione percentuale tra gli studenti che hanno partecipato o meno ad attività di prevenzione specifiche sul gioco d'azzardo



CASOS 2018-2019 - Regione Abruzzo

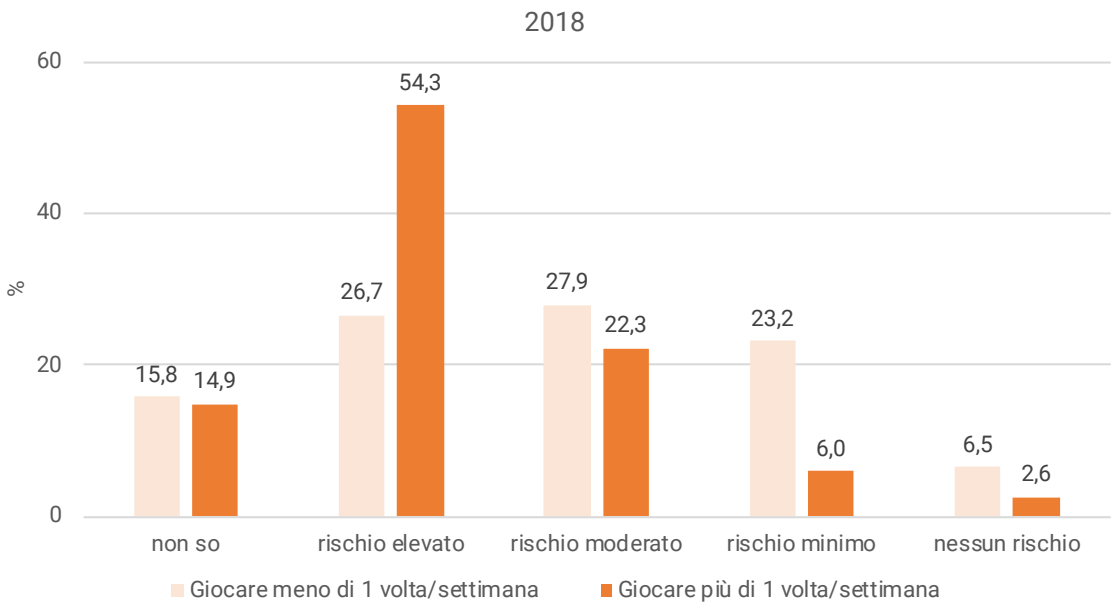
L'11% degli studenti è a conoscenza di regolamentazioni/normative per la limitazione del gioco d'azzardo emanate dal proprio Comune di residenza.

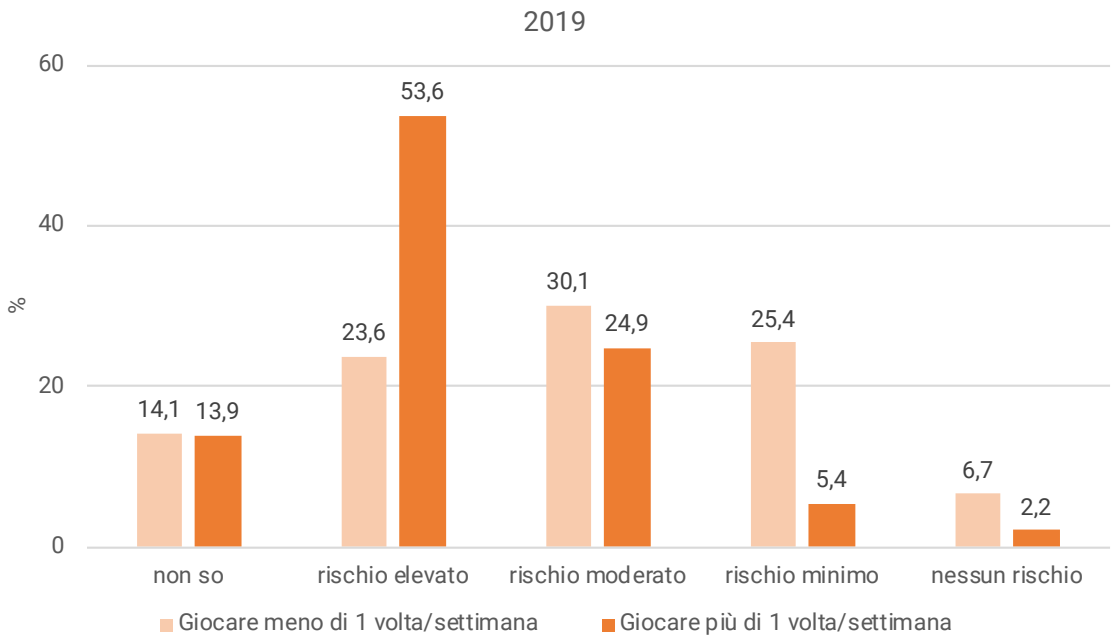
Di questi, il 51% riferisce di essere a conoscenza delle limitazioni orarie imposte per le Slot machine/ Videolottery, il 38% delle penalizzazioni attribuite alle attività commerciali che offrono giochi, il 30% del controllo della distanza dai luoghi sensibili, come le scuole e il 28% degli incentivi erogati ai commercianti che rinuncino a offrire opportunità di gioco.

Il 32% degli studenti ritiene che per una persona che gioca d'azzardo meno di una volta alla settimana il rischio di danneggiarsi (ad es. fisicamente, economicamente) è "minimo/nessun rischio", mentre per il 54% tale comportamento è a "rischio moderato/elevato"; percentuali che raggiungono rispettivamente circa l'8% e il 79% (77% anno 2018) quando si fa riferimento a un comportamento di gioco ripetuto più di una volta alla settimana. Il 14% "non sa" definire il grado di rischio.

Coloro che ritengono che giocare d'azzardo comporti "nessuno/minimo rischio" sono soprattutto gli studenti di genere maschile; le ragazze invece, più dei coetanei, ritengono che giocare d'azzardo sia "moderatamente/molto rischioso".

Figura 7.4: Quanto pensi che rischino di danneggiarsi le persone che giocano d'azzardo meno di una volta alla settimana/più di una volta alla settimana? Distribuzione percentuale degli studenti rispondenti



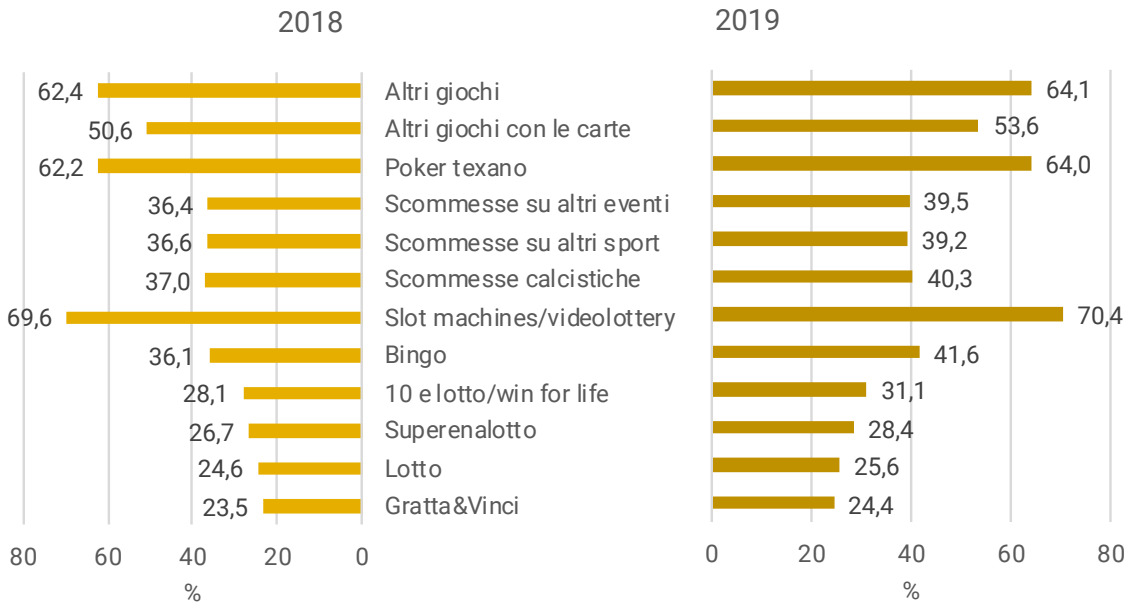


CASOS 2018-2019 - Regione Abruzzo

Oltre il 70% degli studenti abruzzesi considera le Slot machine/VLT "molto/moltissimo" rischiose dal punto di vista economico, seguono gli altri giochi d'azzardo (es. roulette) e il Poker texano, gli altri giochi con le carte, il Bingo e i diversi tipi di scommesse; sono circa il 60% coloro che percepiscono come rischiosi i giochi Superenalotto e Win for Life, percentuale che si abbassa ulteriormente quando si fa riferimento al gioco del Lotto e ai Gratta&Vinci.

Rispetto all'anno 2018, si registrano percentuali più alte per quanto riguarda il rischio percepito relativo al giocare d'azzardo.

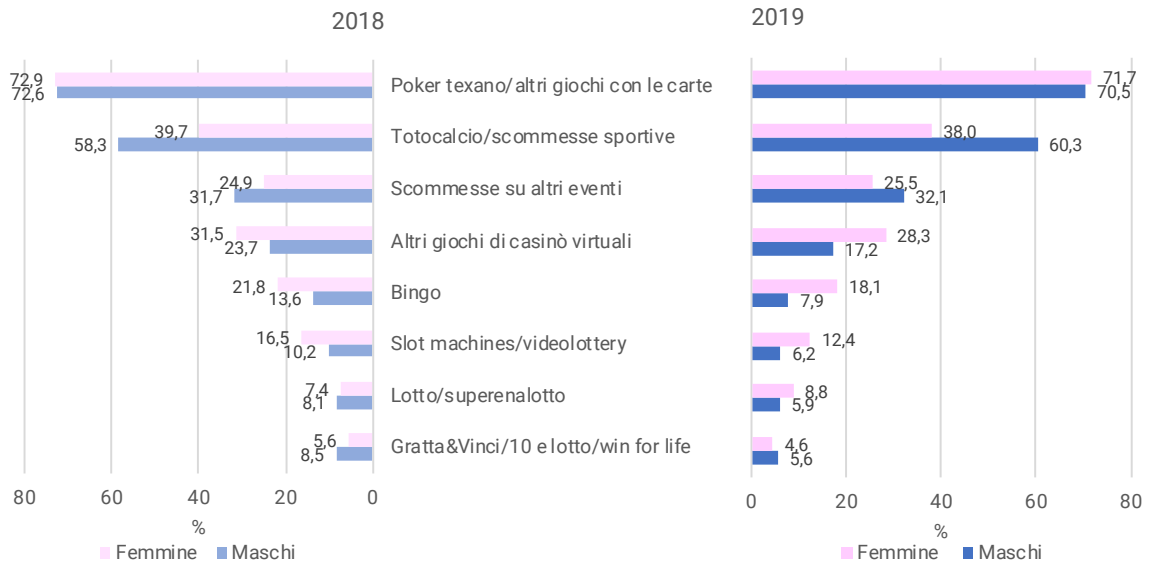
Figura 7.5: Quanto ritieni che rischi di danneggiarsi economicamente una persona che accede spesso ai seguenti giochi? (molto/moltissimo) Percentuale di studenti



CASOS 2018-2019 - Regione Abruzzo

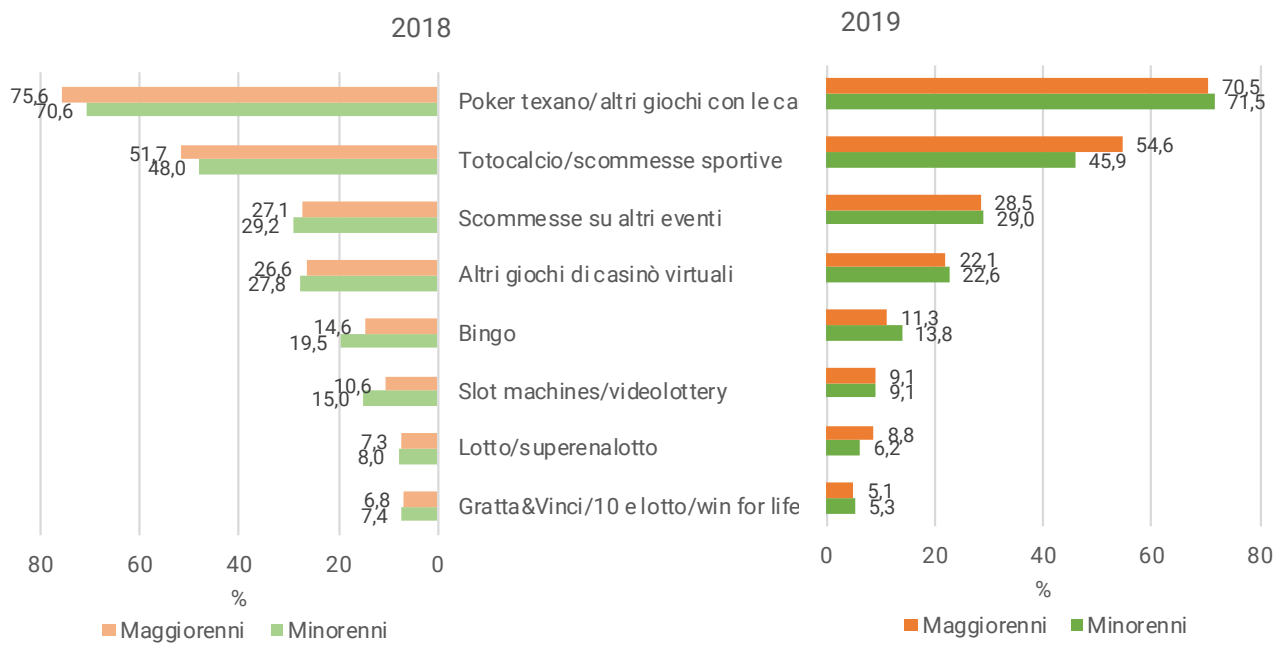
Il 71% degli studenti ritiene che l'abilità del giocatore conti nel Poker texano/altri giochi con le carte e il 50% nei giochi come Totocalcio e scommesse sportive, soprattutto gli studenti di genere maschile. Circa il 51% ritiene che essere abili conti nelle scommesse su eventi non sportivi e nei giochi di casinò virtuali, mentre sono il 13% e il 9% rispettivamente quanti ritengono che l'abilità del giocatore conti anche nel gioco del Bingo e alle Slot machine/VLT, soprattutto donne e minorenni, il 7% nel gioco del Lotto/Superenalotto e il 5% nel Gratta&Vinci/10 e lotto/win for life. In linea con l'anno 2018, per il 14% l'abilità non incide sull'esito di alcun gioco d'azzardo.

Figura 7.5: Secondo te, in quali di questi giochi conta anche l'abilità del giocatore? Percentuale di studenti per genere



CASOS 2018-2019 - Regione Abruzzo

Figura 7.6: Secondo te, in quali di questi giochi conta anche l'abilità del giocatore? Percentuale di studenti per fascia di età

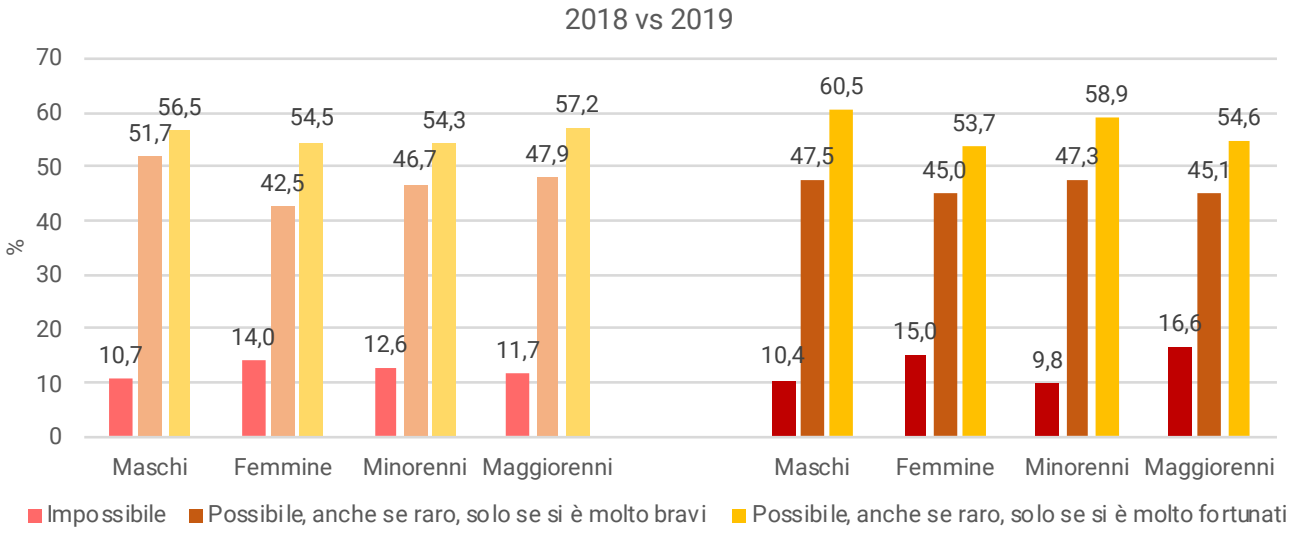


CASOS 2018-2019 - Regione Abruzzo

Il 46% degli studenti abruzzesi, in particolare di genere maschile, ritiene che una persona "molto brava" possa, anche se raramente, arricchirsi giocando d'azzardo, mentre per il 57% deve essere "molto fortunata".

Il 13% ritiene che con il gioco d'azzardo non sia possibile arricchirsi, opinione espressa soprattutto dalle studentesse e dagli studenti maggiorenni.

Figura 7.7: Secondo te c'è qualcuno che riesce a diventare ricco giocando d'azzardo? Distribuzione percentuale degli studenti per genere e fasce di età



CASOS 2018-2019 - Regione Abruzzo

Sulla base delle risposte fornite al test ATGS-8, si evidenzia che l'82% degli studenti risulta sfavorevole al gioco d'azzardo, in percentuale superiore nel genere femminile, mentre l'8% manifesta un atteggiamento favorevole, percentuale che risulta superiore tra i ragazzi e tra i maggiorenni. Il 10% esprime un atteggiamento neutrale, soprattutto i ragazzi.

Tabella 7.2: Atteggiamento nei confronti del gioco d'azzardo (Test ATGS-8). Distribuzione percentuale degli studenti per genere e fascia di età

	ANNO 2018					ANNO 2019				
	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
Sfavorevole	81,0	73,8	88,6	79,1	83,8	82,2	76,9	88,1	82,5	81,9
Neutrale	10,0	12,8	7,2	10,1	10,0	9,9	12,8	6,6	10,2	9,4
Favorevole	8,9	13,3	4,3	10,8	6,2	7,9	10,3	5,3	7,3	8,7

CASOS 2018-2019 - Regione Abruzzo

Il 49% (57% anno 2018) degli studenti riferisce che nell'ultimo anno ha visto/sentito spot pubblicitari sul gioco d'azzardo mediamente 3 o più giorni alla settimana, in particolare gli studenti di genere maschile e gli studenti maggiorenni.

I messaggi pubblicitari sono stati visualizzati soprattutto online (38%; erano il 44% nel 2018), alla televisione (28%; 31% anno 2018) e sui social media (25%; 28% anno 2018).

Tabella 7.3: Negli ultimi 12 mesi, quanto spesso diresti che vedi/senti pubblicità sul gioco d'azzardo? Distribuzione percentuale degli studenti per genere e fascia di età

	ANNO 2018					ANNO 2019				
	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
Mai	5,5	6,5	4,1	5,6	5,4	7,7	9,1	6,2	6,3	9,7
Meno di una volta al mese	6,6	5,1	8,2	7,1	5,9	7,6	6,0	8,9	8,3	6,5
1-3 giorni al mese	11,6	11,5	11,8	12,3	10,7	13,9	12,3	15,5	14,9	12,4
1-2 giorni a settimana	19,8	17,9	21,7	21,0	17,9	21,7	20,8	22,8	23,7	18,9
3+ giorni a settimana	56,5	59	54,2	54,0	60,1	49,1	51,7	46,7	46,8	52,6

CASOS 2018-2019 - Regione Abruzzo

Il 15% degli studenti riferisce di avere fratelli/sorelle maggiori che giocano d'azzardo, per il 14% a giocare è il padre e per il 10% entrambi i genitori; il 45% riferisce di avere pochi/alcuni amici che giocano d'azzardo, mentre per il 14% sono la maggior parte/tutti gli amici.

Tabella 7.4: Qualcuno dei tuoi fratelli/sorelle maggiori, dei tuoi genitori, dei tuoi amici gioca o ha giocato d'azzardo? Distribuzione percentuale per genere e fascia di età

		TOTALE	GENERE		FASCE DI ETÀ	
			Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
FRATELLI/ SORELLE MAGGIORI	No	55,6	54,7	56,4	55,0	56,5
	Si	15,2	14,6	15,8	13,0	18,4
	Non ne ho	22,5	23,0	22,3	25,5	18,3
	Non so	6,6	7,7	5,5	6,4	6,8
GENITORI	Nessuno	60,3	61,1	59,3	59,8	61,0
	Solo padre	13,7	14,4	13,0	14,7	12,3
	Solo madre	2,3	2,0	2,6	0,8	4,4
	Entrambi	10,1	8,8	11,6	9,8	10,4
	Non posso rispondere	2,4	3,1	1,6	1,5	3,8
	Non so	11,3	10,6	11,9	13,4	8,2
AMICI	Nessuno	21,8	16,6	27,3	24,6	17,7
	Pochi/alcuni	45,0	47,8	42,2	41,5	50,2
	Maggior parte/tutti	14,3	21,1	6,8	10,5	19,8
	Non so	18,9	14,5	23,7	23,5	12,3

CASOS 2019 - Regione Abruzzo

Tra coloro che hanno riferito di avere fratelli/sorelle maggiori che giocano d'azzardo, il 9% ritiene che questi giochino "un po' troppo", in particolare tra le studentesse e gli studenti maggiorenni; tra coloro che hanno riferito di avere almeno un genitore che gioca d'azzardo, per il 17% a "giocare un po' troppo" è solo il padre, per il 2% è solo la madre e per poco più del 2% sono entrambi. Tra coloro che hanno riferito di avere amici che giocano d'azzardo, il 48% ritiene che a "giocare un po' troppo" siano pochi/alcuni amici, mentre il 9% pensa siano la maggior parte/tutti.

Tabella 7.5: Secondo te i tuoi fratelli/sorelle maggiori, i tuoi genitori, dei tuoi amici giocano o hanno giocato d'azzardo un po' troppo? Distribuzione percentuale degli studenti* per genere e fascia di età

		TOTALE	GENERE		FASCE DI ETÀ	
			Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
FRATELLI/ SORELLE MAGGIOI	No	76,1	78,5	73,3	73,2	79,1
	Si	8,9	8,4	9,5	7,8	10,0
	Non ne ho	8,6	11,1	6,5	11,1	6,1
	Non so	6,4	2,0	10,7	7,9	4,8
GENITORI	Nessuno	64,3	60,3	67,9	61,7	67,8
	Solo padre	16,6	19,9	13,6	18,2	14,4
	Solo madre	2,0	3,5	0,6	1,2	3,1
	Entrambi	2,4	2,0	2,7	1,2	3,9
	Non posso rispondere	5,7	6,7	4,8	5,6	5,8
	Non so	9,0	7,6	10,3	12,0	5,1
AMICI	Nessuno	29,2	26,5	33,0	32,1	26,2
	Pochi/alcuni	48,1	51,3	43,9	45,5	50,9
	Maggior parte/tutti	8,8	11,6	5,1	6,9	10,9
	Non so	13,8	10,6	18,1	15,5	12,0

CASOS 2019 - Regione Abruzzo

Escludendo coloro che hanno riferito di non poter rispondere alla domanda, l'83% e l'87% circa degli studenti, soprattutto le studentesse, ritiene che rispettivamente il padre e la madre siano sfavorevoli al fatto che il proprio figlio giochi d'azzardo; il 2% circa degli studenti ritiene che il proprio padre possa approvare il comportamento di gioco, così come circa l'1% lo pensa rispetto alla madre; sono invece il 7% e il 5% coloro che non sanno definire la reazione rispettivamente del padre e della madre.

Il 76% gli studenti, anche in questo caso soprattutto le ragazze, ritiene che altri adulti significativi (es. nonni, zii, compagni dei genitori) possano essere sfavorevoli al comportamento di gioco d'azzardo praticato dallo studente; il 9% ritiene che sarebbero indifferenti e l'1% favorevoli; il 13% circa non sa definire l'eventuale reazione.

Tabella 7.6: Come pensi reagirebbero i tuoi genitori e altri adulti importanti per te (nonni, zii, compagni dei tuoi genitori, ecc.) se sapessero che spendi soldi per giocare d'azzardo? Distribuzione percentuale per genere e fascia di età

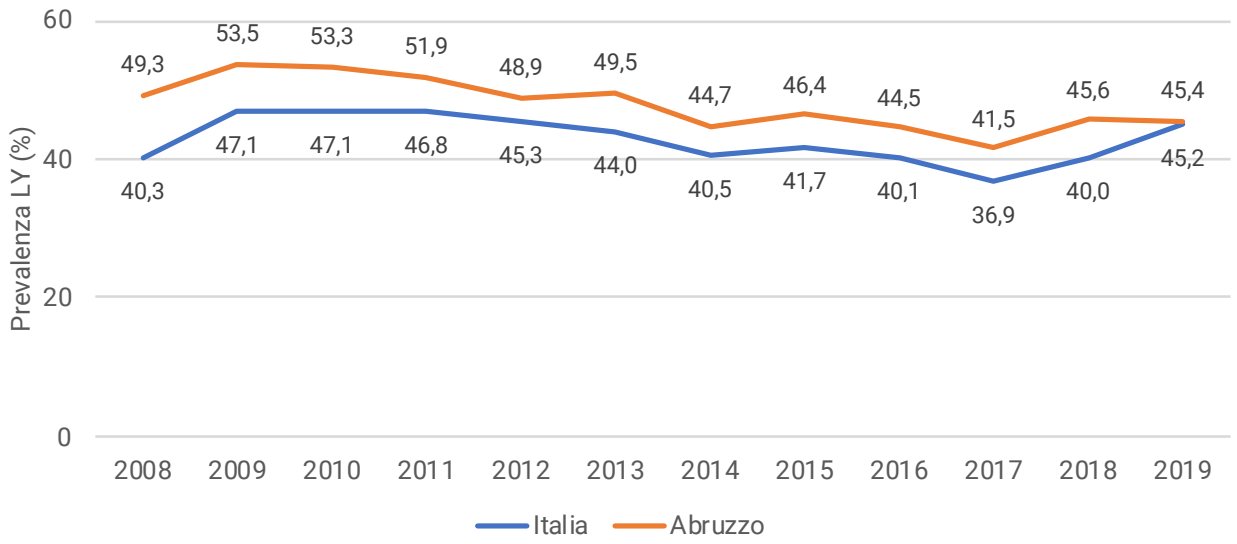
		TOTALE	GENERE		FASCE DI ETÀ	
			Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
PADRE	Sfavorevole	83,1	78,8	88,1	84,7	80,8
	Indifferente	6,9	9,6	3,9	5,7	8,6
	Favorevole	1,6	2,7	0,4	1,1	2,3
	Non so	6,7	7,5	5,8	6,7	6,7
MADRE	Sfavorevole	87,0	83,6	90,9	88,5	84,9
	Indifferente	5,8	8,3	3,1	4,8	7,3
	Favorevole	0,7	1,1	0,2	0,4	1,1
	Non so	5,3	6,0	4,7	5,1	5,7
ALTRI ADULTI	Sfavorevole	75,9	71,2	81,0	78,4	72,3
	Indifferente	9,0	13,5	4,1	7,4	11,3
	Favorevole	1,0	1,0	0,9	0,8	1,3
	Non so	12,7	12,5	13,1	12,0	13,8

CASOS 2019 - Regione Abruzzo

7.2 Diffusione e caratteristiche del comportamento di gioco tra gli studenti

Nel complesso, il 48% degli studenti ha giocato d'azzardo almeno una volta nel corso della propria vita (erano il 49% nell'anno 2018) e il 46% lo ha fatto nei 12 mesi antecedenti la somministrazione del questionario, in particolare gli studenti di genere maschile (nella vita: M=60%; F=35%; nell'ultimo anno: M=57%; F=33%) e gli studenti maggiorenni (nella vita: Minorenni=43%; Maggiorenni= 56%; nell'ultimo anno: Minorenni=41%; Maggiorenni=52%).

Figura 7.8: Prevalenza degli studenti che riferiscono di aver giocato d'azzardo durante l'anno



CASOS 2019 - Regione Abruzzo; CASOS 2008-2019

Nel tempo, sia a livello regionale sia nazionale si è osservata una diminuzione delle prevalenze di gioco sino al 2017 che sono tornate ad aumentare nelle ultime due rilevazioni.

Le prevalenze regionali risultano costantemente superiori a quelle nazionali.

Tabella 7.7: Prevalenza di gioco d'azzardo nella vita e nell'ultimo anno per genere e fascia di età

	GIOCO NELLA VITA					*GIOCO NELL'ULTIMO ANNO*				
	Totale	***Maschi***	**Femmine**	***15-17 anni***	***18-19 anni***	***Totale***	***Maschi***	**Femmine**	***15-17 anni***	***18-19 anni***
Abruzzo 2018	*48,5*	*61,1*	*35,0*	*45,3*	*53,1*	*45,6*	*58,0*	*32,3*	*43,2*	*49,0*
Abruzzo 2019	*48,1*	*60,0*	*35,3*	*42,9*	*55,6*	*45,5*	*57,3*	*32,8*	*41,1*	*52,0*
Italia 2019	*47,7*	*56,7*	*38,3*	*44,0*	*53,0*	*45,2*	*54,3*	*35,9*	*42,0*	*50,2*

CASOS 2019 - Regione Abruzzo

L'Aquila è la provincia che riporta la maggiore prevalenza per il gioco nella vita (49%) e Chieti per il gioco nell'anno (46%). Non si riscontrano comunque particolari differenze tra le diverse province: i ragazzi e i maggiorenni giocano più delle ragazze e degli studenti minorenni.

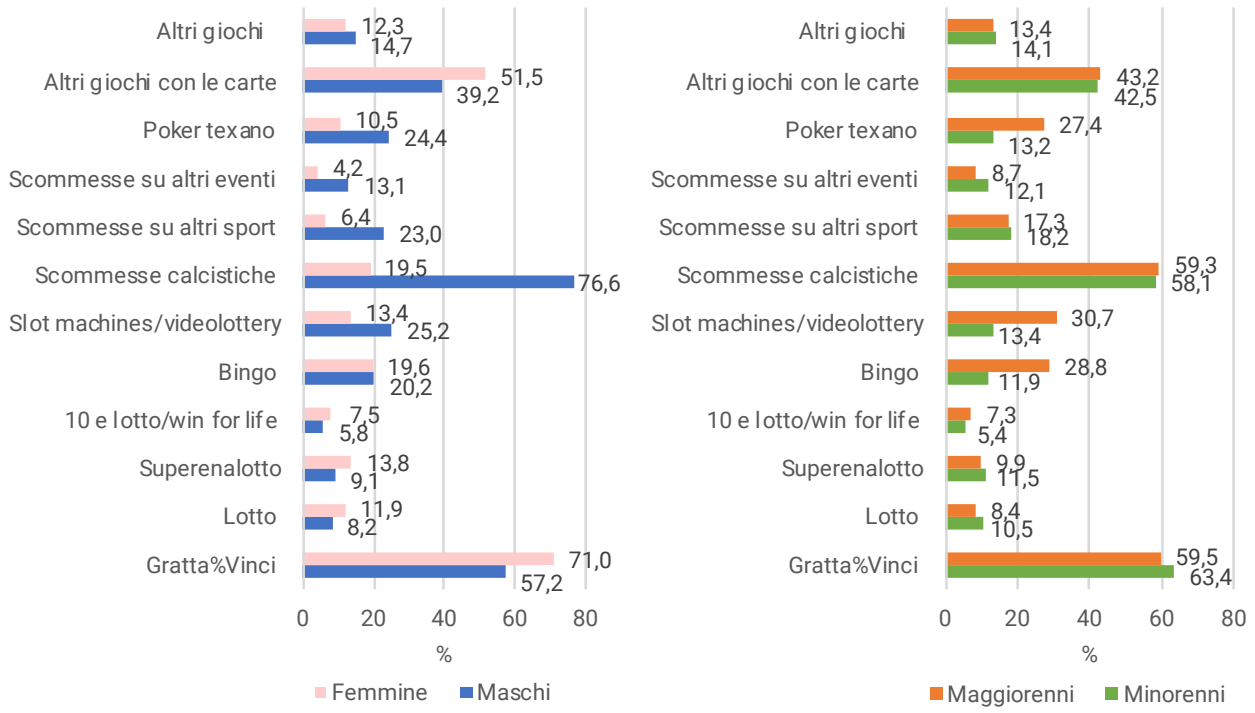
Tabella 7.8: Prevalenza di gioco d'azzardo nella vita e durante l'anno per provincia, per genere e fascia di età

		ANNO 2018					ANNO 2019				
		Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
GIOCO NELLA VITA	L'Aquila	49,0	62,2	34,8	45,9	53,4	49,3	63,0	34,6	44,7	56,1
	Chieti	48,9	61,5	35,0	45,2	54,1	49,2	62,7	34,3	44,7	55,7
	Pescara	48,3	60,8	35,2	44,6	53,6	47,4	56,9	37,4	41,5	55,9
	Teramo	47,7	59,8	34,9	45,6	51,0	46,2	57,3	34,6	40,3	54,8
GIOCO NELL' ANNO	L'Aquila	45,9	59,6	31,2	43,6	49,2	46,4	59,8	32,0	41,9	52,9
	Chieti	46,3	58,7	32,7	43,5	50,5	46,6	59,9	31,9	42,9	51,9
	Pescara	45,0	56,8	32,6	42,2	49,1	44,9	54,5	34,8	40,1	51,9
	Teramo	45,0	57,0	32,2	43,8	46,8	43,9	54,8	32,4	38,9	51,2

CASOS 2018-2019 - Regione Abruzzo

Tra gli studenti giocatori il 62% ha giocato al Gratta&Vinci, con quote superiori tra le studentesse e tra i maggiorenni, il 59% ha scommesso su eventi calcistici, soprattutto i ragazzi. Il 43% ha giocato a giochi con le carte (escluso il Poker texano), il 22% alle Slot machine/Videolottery, il 20% ha giocato a Poker texano e Bingo e il 18% ha scommesso su altri eventi sportivi, giochi preferiti dai ragazzi e dai minorenni; il 14% ha giocato ad altri giochi (roulette, dadi), soprattutto gli studenti di genere maschile e i minorenni.

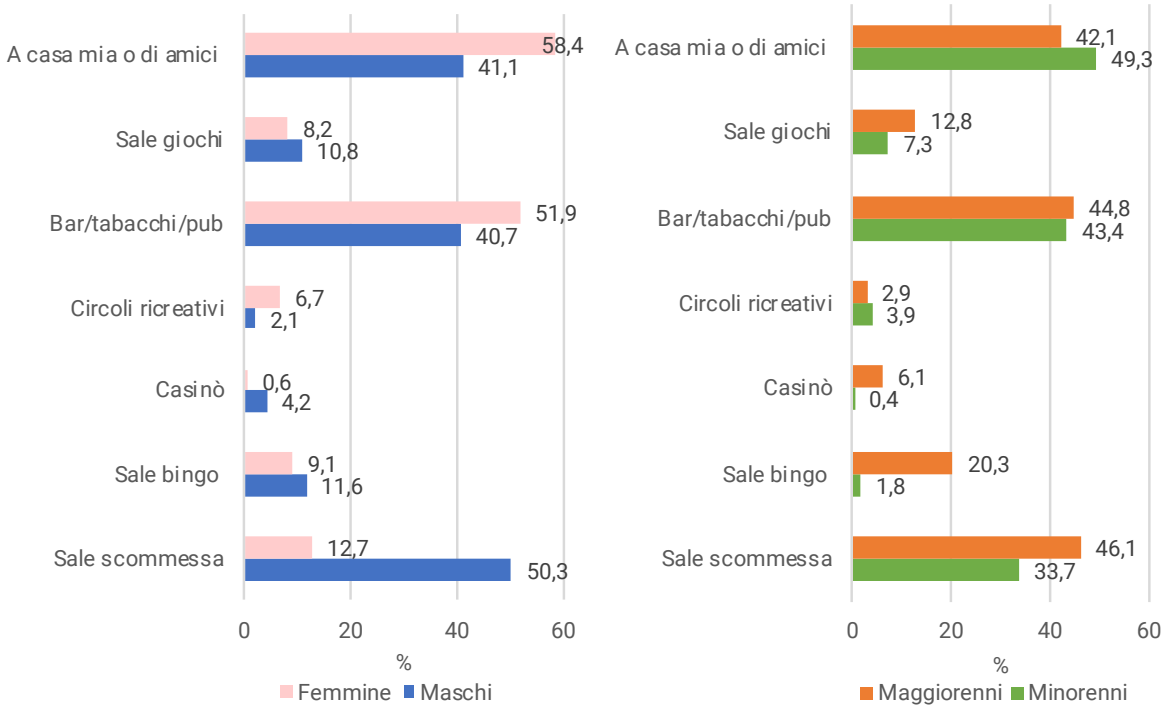
Figura 7.9: Ripensa agli ultimi 12 mesi, quali giochi d'azzardo hai fatto? Percentuali degli studenti che hanno giocato d'azzardo nell'ultimo anno secondo i giochi praticati, per genere e fascia di età



CASOS 2019 - Regione Abruzzo

Il 46% gioca generalmente in casa propria e/o di amici, soprattutto i minorenni, mentre il 44% dei giocatori si reca presso bar/tabacchi/ricevitorie; seguono le sale scommesse, le sale bingo e le sale giochi preferite dagli studenti di genere maschile e dai maggiorenni.

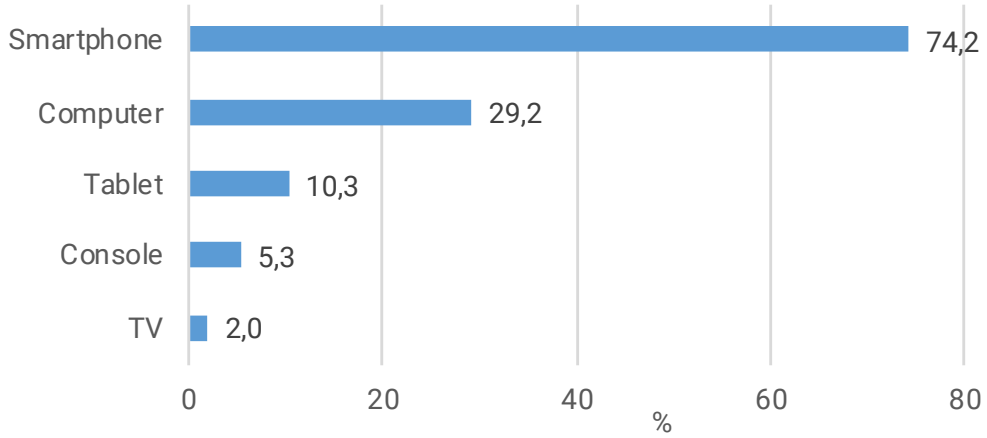
Figura 7.10: Ripensa agli ultimi 12 mesi. In quali luoghi hai giocato d'azzardo (escludendo i giochi online)? Percentuali degli studenti che hanno giocato d'azzardo nell'ultimo anno secondo i luoghi di gioco, per genere e fascia di età



CASOS 2019 - Regione Abruzzo

Il 15% degli studenti abruzzesi ha giocato d'azzardo online, collegandosi cioè in Internet. Tra quanti hanno praticato gioco d'azzardo online, il device più utilizzato è lo smartphone (74%), seguito da computer (29%) e tablet (10%).

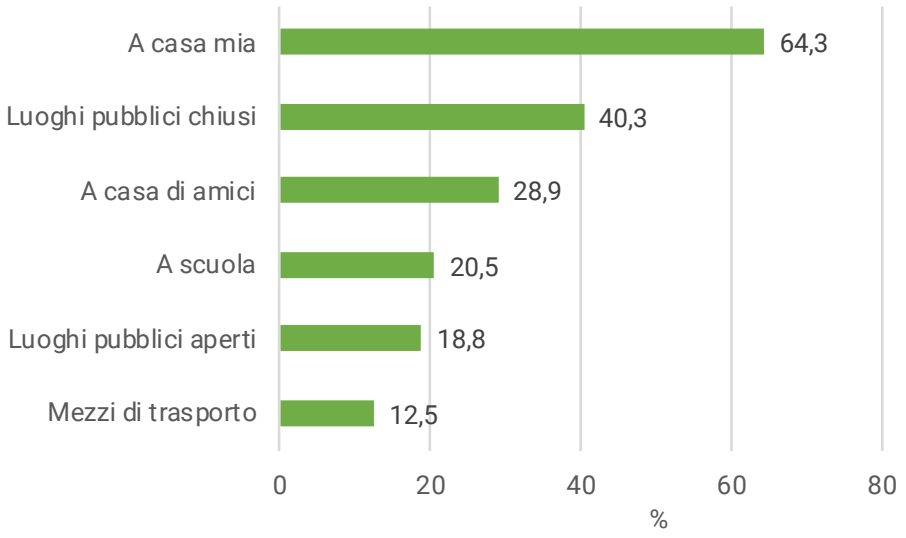
Figura 7.11: Ripensa agli ultimi 12 mesi. Quali modalità online hai scelto per giocare d'azzardo? Percentuali degli studenti che hanno giocato d'azzardo online nell'ultimo anno



CASOS 2019 - Regione Abruzzo

La maggior parte dei giocatori d'azzardo online solitamente gioca presso la propria abitazione (64%), seguono, soprattutto tra i maggiorenni, luoghi pubblici chiusi (40%) e le abitazioni di amici (29%). Il 21% gioca a scuola, il 19% in luoghi pubblici aperti (come giardini/parchi, piazze) e il 13% mentre si trova sui mezzi di trasporto.

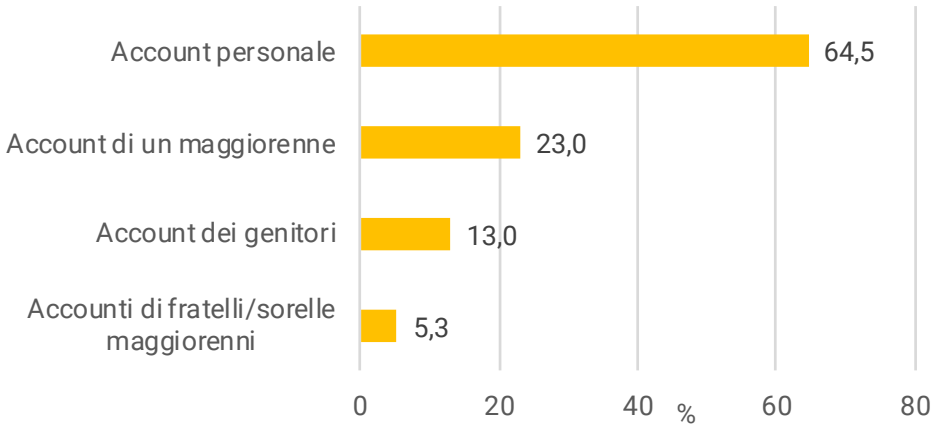
Figura 7.12: Dove ti trovi di solito quando giochi d'azzardo online? Percentuali degli studenti che hanno giocato d'azzardo online nell'ultimo anno



CASOS 2019 - Regione Abruzzo

Tra gli studenti giocatori online nell'ultimo anno, oltre la metà (65%) utilizza un account personale per giocare, il 23% ha utilizzato quello di un maggiorenne (parenti, amici, ecc.) e il 13% quello dei genitori, il 5% quello di fratelli/sorelle maggiorenni.

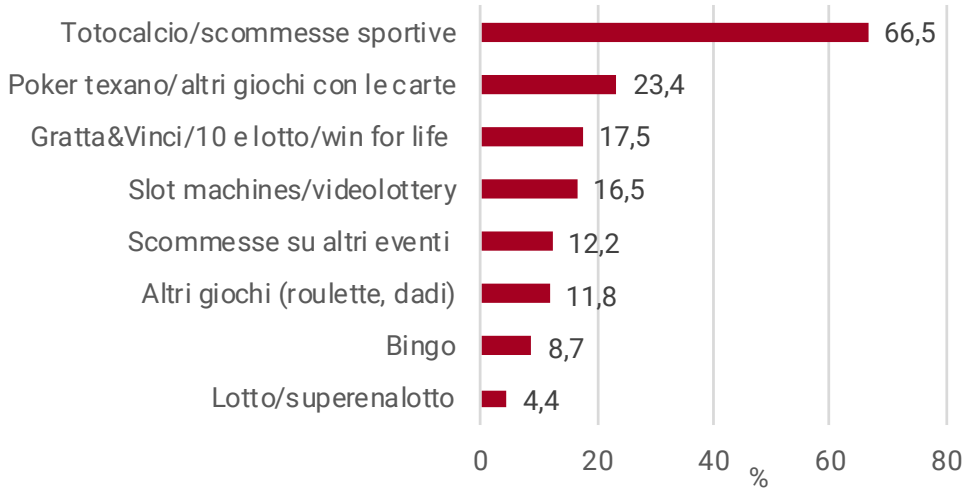
Figura 7.13: Ripensa agli ultimi 12 mesi. Quali account hai utilizzato per fare giochi d'azzardo online? Percentuali degli studenti che hanno giocato d'azzardo online nell'ultimo anno



CASOS 2019 - Regione Abruzzo

Per il gioco d'azzardo online, il totocalcio e le scommesse sportive sono i giochi preferiti (67%), seguiti da Poker Texano (23%), lotterie istantanee (18%), Slot machine/VLT (17%), scommesse su eventi non sportivi (12%), altri giochi di casinò virtuali (es. roulette) (12%) e, infine, Bingo (9%) e Lotto/Superenalotto (4%).

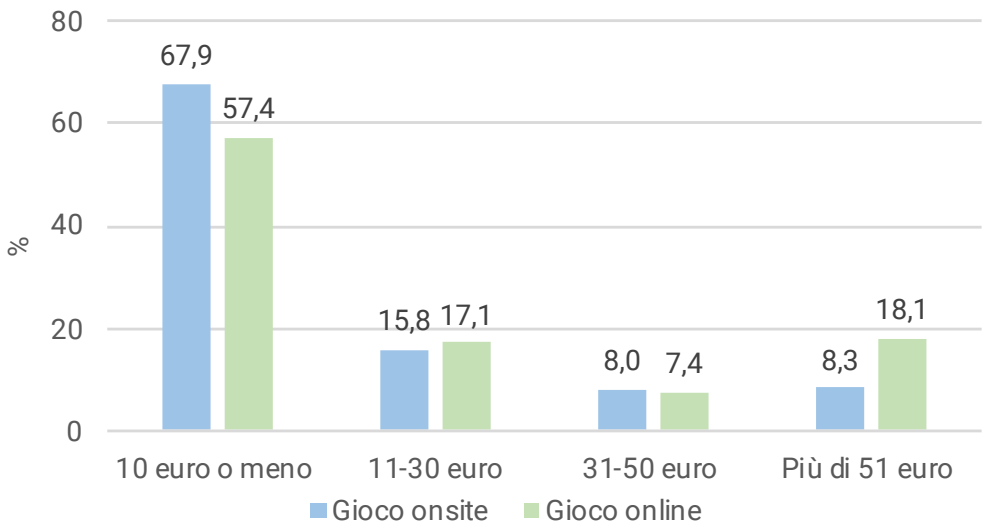
Figura 7.14: Ripensa agli ultimi 12 mesi. A quali giochi d'azzardo online hai giocato? Percentuali degli studenti che hanno giocato d'azzardo online nell'ultimo anno



CASOS 2019 - Regione Abruzzo

Tra gli studenti che hanno riferito di aver speso soldi per il gioco d'azzardo (onsite e/o online) negli ultimi 30 giorni, la maggior parte non ha speso più di 10 euro; il 16% e il 17% ha speso 11-30 euro e l'8% e il 18% ha speso oltre 50 euro rispettivamente per il gioco onsite e per quello online.

Figura 7.15: Ripensa agli ultimi 30 giorni, quanto hai speso per il gioco d'azzardo? Distribuzione percentuale degli studenti che hanno speso soldi negli ultimi 30 giorni per il gioco d'azzardo (onsite e/o online)



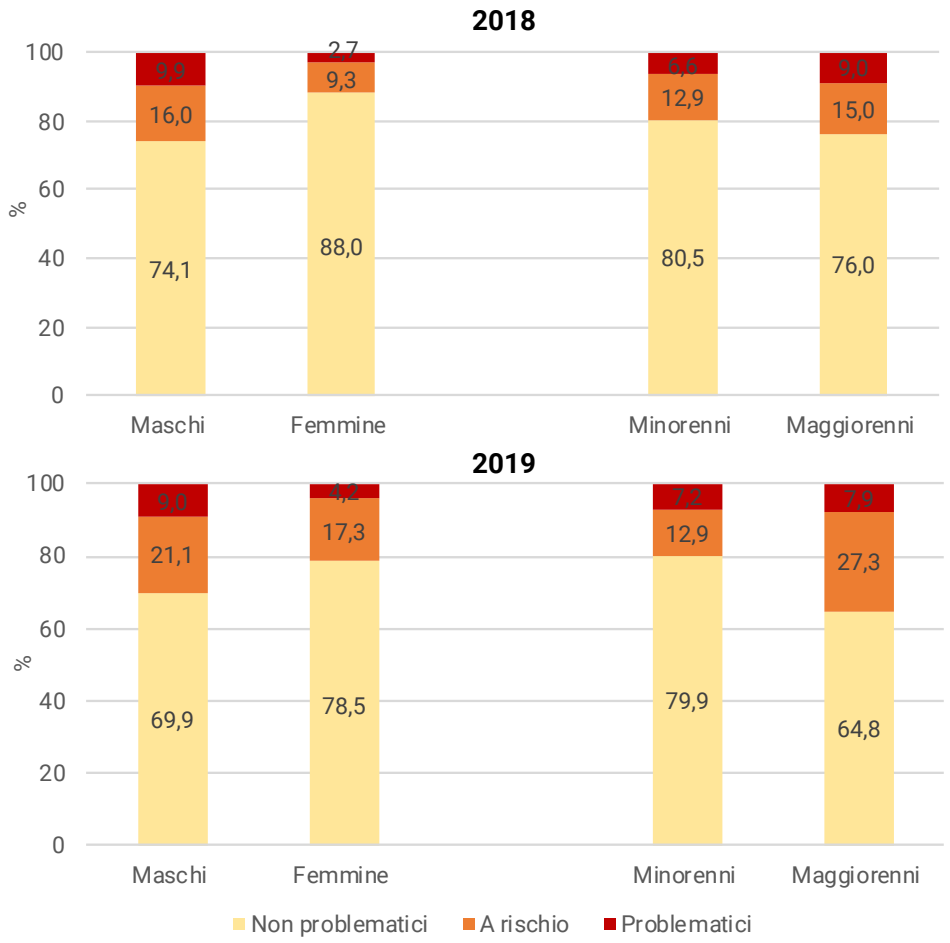
CASOS 2019 - Regione Abruzzo

7.3 Profili di giocatore d'azzardo e caratteristiche del gioco

Sulla base delle risposte fornite al test di screening SOGS-RA dagli studenti che hanno giocato d'azzardo durante l'anno, per la maggior parte dei giocatori si rileva un comportamento di gioco definibile "non problematico" (73%), per il 20% il comportamento di gioco è "a rischio" e per l'8% risulta "problematico". Rispetto all'anno 2018, i dati mostrano una riduzione delle percentuali per quanto riguarda i giocatori con un comportamento di gioco non problematico a fronte di un aumento delle percentuali di giocatori con comportamento di gioco a rischio; le percentuali dei giocatori con comportamento di gioco problematico rimangono invariate rispetto all'anno precedente.

Infine, nell'anno 2019 come nel 2018, le percentuali superiori di giocatori a rischio e problematici si rilevano tra gli studenti di genere maschile e i maggiorenni.

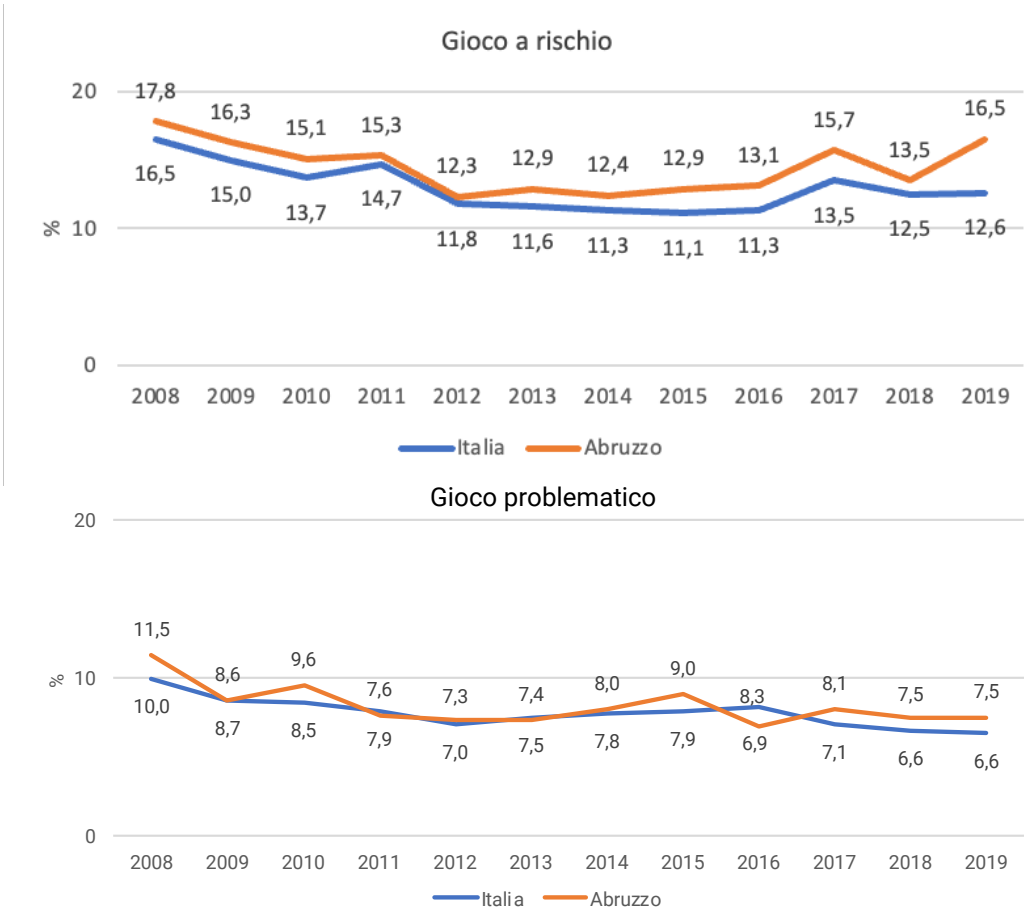
Figura 7.16: Distribuzione percentuale dei profili di giocatore tra gli studenti che hanno giocato d'azzardo nell'ultimo anno per genere e fascia di età



CASOS 2019 - Regione Abruzzo

Nel corso degli anni in Abruzzo le quote di studenti-giocatori con comportamento di gioco a rischio e problematico risultano superiori a quelle nazionali. Dopo il decremento generale registrato tra il 2008 e il 2012, la percentuale regionale di giocatori a rischio mostra un trend in aumento, a differenza di quanto rilevato a livello nazionale, fino al 2018, anno in cui tale percentuale diminuisce, per tornare a salire nettamente nel 2019. I dati relativi al gioco problematico mostrano un andamento tendenzialmente in linea con le percentuali nazionali, anche se negli ultimi anni le percentuali regionali si attestano a livelli di poco superiori al dato medio italiano.

Figura 7.17: Percentuale di studenti-giocatori nell'anno secondo i profili di comportamento di gioco



CASOS 2019 - Regione Abruzzo; CASOS (2008-2017)

Tra le province, Pescara risulta essere quella con la più alta quota di giocatori con profilo a rischio e Chieti la provincia con la maggiore quota di giocatori problematici. In tutte le aree territoriali, il rapporto di genere è fortemente sbilanciato a favore degli studenti di genere maschile.

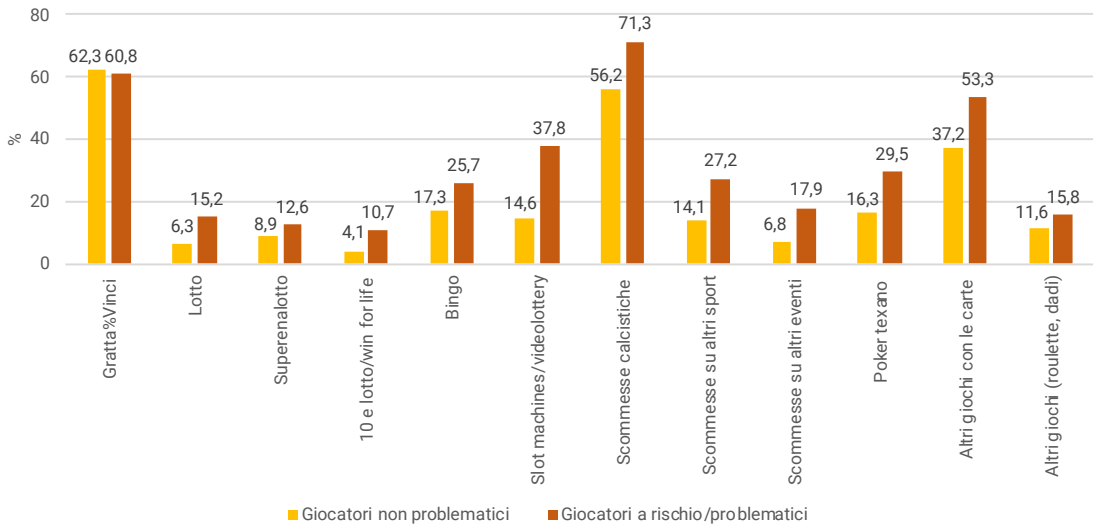
Tabella 7.9: Distribuzione percentuale per genere dei profili di giocatore tra gli studenti che hanno giocato d'azzardo nell'ultimo anno per provincia

	ANNO 2018						ANNO 2019					
	GIOCO A RISCHIO			GIOCO PROBLEMATICO			GIOCO A RISCHIO			GIOCO PROBLEMATICO		
	Totale	Maschi	Femmine	Totale	Maschi	Femmine	Totale	Maschi	Femmine	Totale	Maschi	Femmine
L'Aquila	13,4	16,1	8,0	7,4	9,6	2,8	14,5	16,7	10,2	7,3	9,5	2,9
Chieti	13,9	16,5	8,8	7,2	9,8	2,2	16,7	18,7	12,4	8,2	10,7	2,8
Pescara	13,3	15,3	9,6	6,9	9,0	3,1	18,4	21,6	13,1	7,1	9,2	3,7
Teramo	13,0	14,3	10,6	8,6	11,8	2,4	15,7	19,2	9,4	7,5	10,1	2,8

CASOS 2018-2019 - Regione Abruzzo

I giocatori con comportamento di gioco a rischio/problematico riferiscono di fare soprattutto scommesse sugli eventi calcistici e giocare ai Gratta&Vinci, seguono altri giochi con le carte e Slot machine/VLT. Il Gratta&Vinci è il gioco d'azzardo più frequentemente riferito anche dai giocatori non problematici.

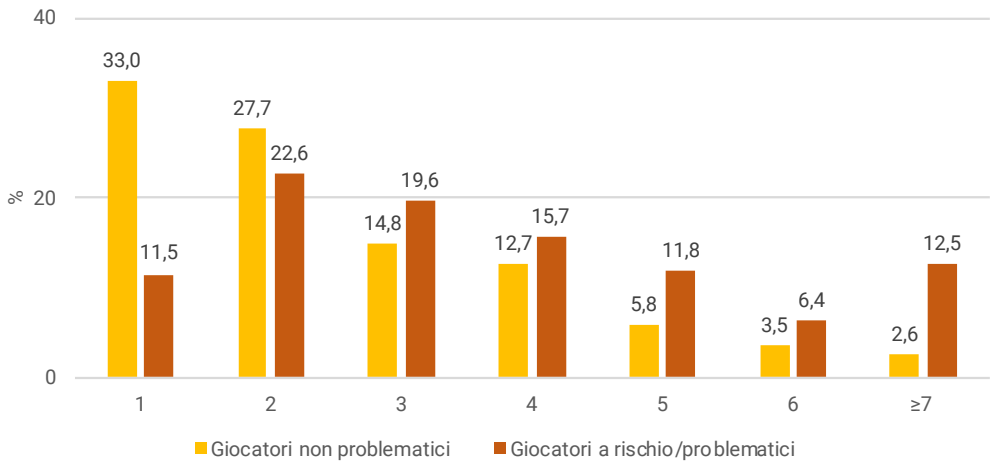
Figura 7.18: Ripensa agli ultimi 12 mesi. Quali giochi d'azzardo hai fatto? Percentuale per profilo di giocatore degli studenti*



**percentuali calcolate tra gli studenti che hanno giocato nell'ultimo anno*
CASOS 2019 – Regione Abruzzo

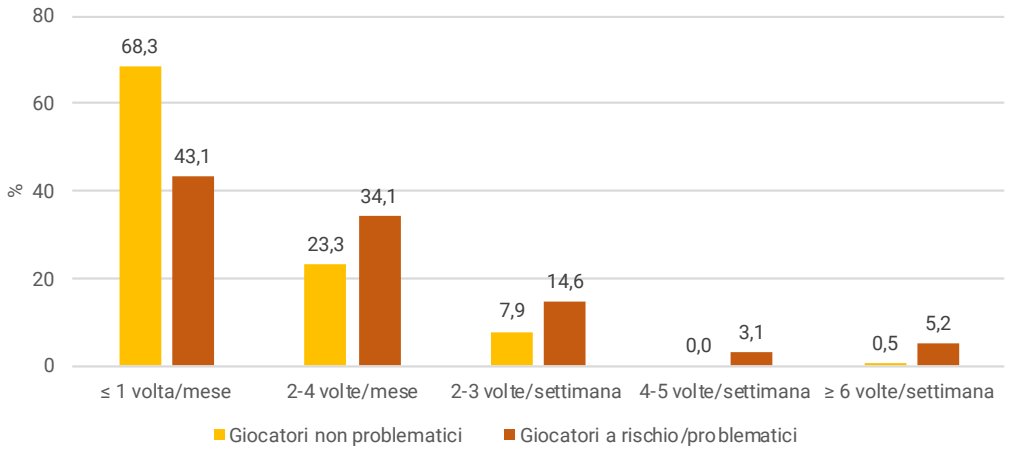
Le tipologie di giocatore si distinguono, inoltre, sia per il numero dei giochi praticati sia per la frequenza di gioco. Tra quanti hanno riferito di aver giocato d'azzardo nell'anno, il 33% dei giocatori non problematici ha praticato al massimo 1 gioco, mentre il 46% dei giocatori a rischio/problematici ne ha fatti 4 o più. Il 68% dei giocatori non problematici gioca inoltre occasionalmente, mentre per i giocatori a rischio/problematici la frequenza di gioco risulta più elevata.

Figura 7.19: Numero di tipologie di gioco d'azzardo praticate nell'anno: distribuzione percentuale per profilo di giocatore*



** percentuali calcolate tra gli studenti che hanno giocato nell'ultimo anno*
CASOS 2019 – Regione Abruzzo

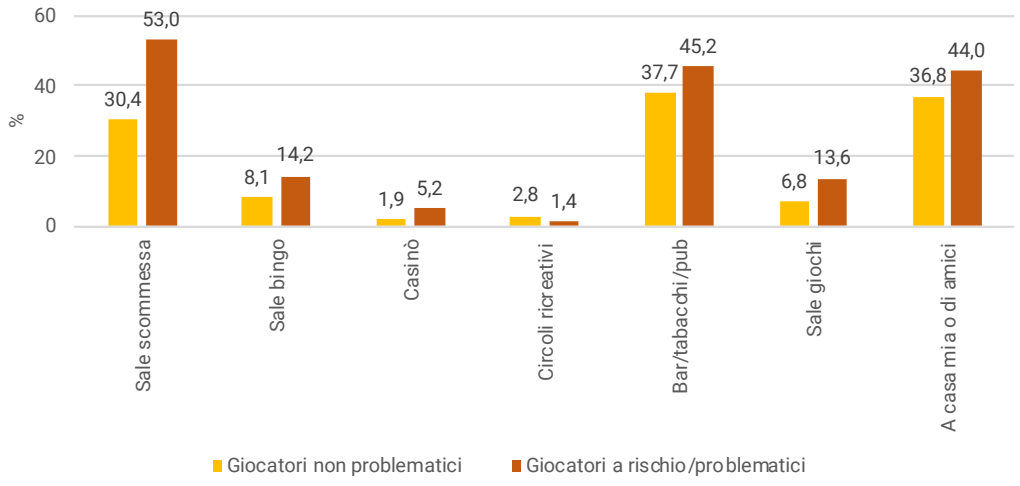
Figura 7.20: Frequenza di gioco d'azzardo praticato nell'anno: distribuzione percentuale per profilo di giocatore*



** percentuali calcolate tra gli studenti che hanno giocato nell'ultimo anno*
CASOS 2019 – Regione Abruzzo

Percentuali elevate sia di giocatori non problematici sia di quelli con comportamento di gioco a rischio/problematico riferiscono di giocare presso bar/tabacchi oppure a casa propria e/o di amici, ma tra i giocatori a rischio/problematici la maggioranza (53%) riporta di giocare presso sale scommessa.

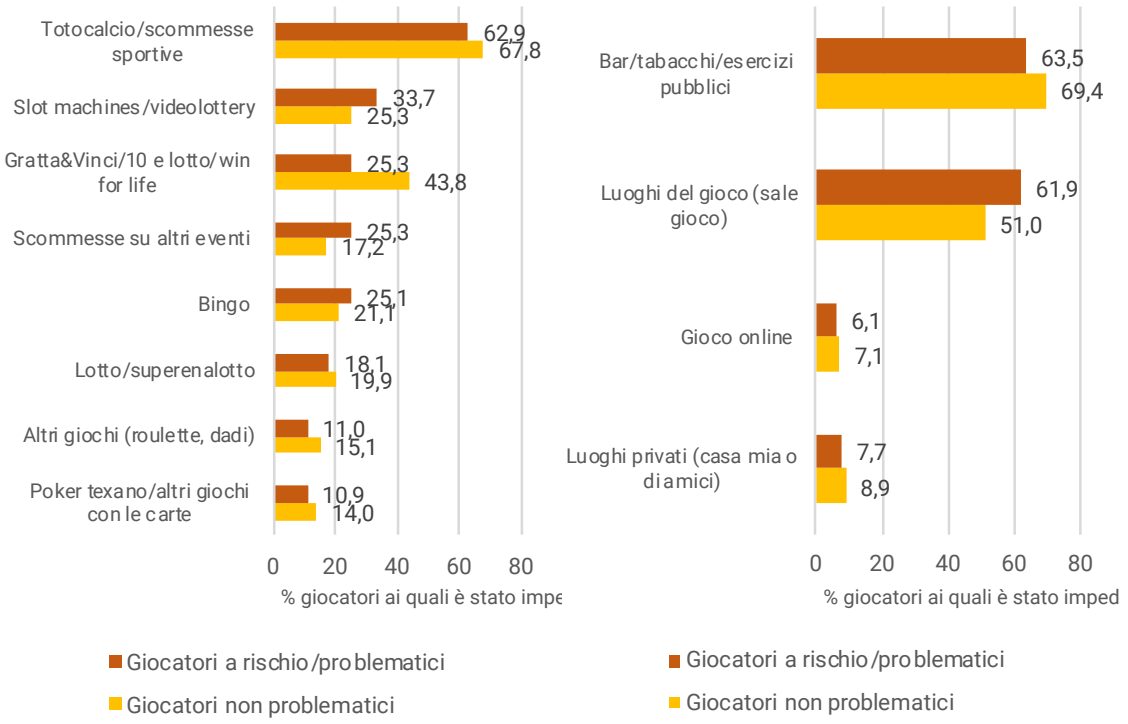
Figura 7.21: Ripensa agli ultimi 12 mesi. In quali giochi hai giocato d'azzardo (escludendo i giochi online)? Distribuzione percentuale per profilo di giocatore degli studenti*



**percentuali calcolate tra gli studenti che hanno giocato nell'ultimo anno*
CASOS 2019 – Regione Abruzzo

Il divieto di gioco ai minorenni si è verificato soprattutto presso i bar/tabacchi e i luoghi preposti al gioco (es. sale gioco, scommesse, bingo) e ha riguardato, in particolar modo, totocalcio/scommesse sportive e Slot machine/Videolottery, queste ultime vietate in percentuale superiore ai giocatori problematici. Inoltre, sono significative le quote di giocatori ai quali è stato impedito di giocare alle lotterie istantanee in quanto minorenni.

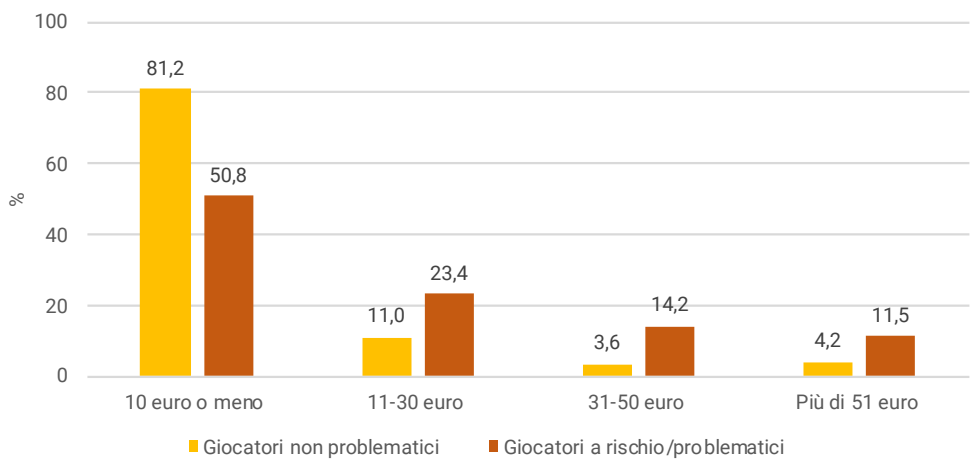
Figura 7.22: Ti è mai stato impedito, da minorenne, di praticare un gioco in denaro perché vietato ai minori?" e "… in quali contesti? Percentuale per profilo di giocatore degli studenti*



**percentuali calcolate tra gli studenti che hanno giocato nell'ultimo anno*
CASOS 2019 – Regione Abruzzo

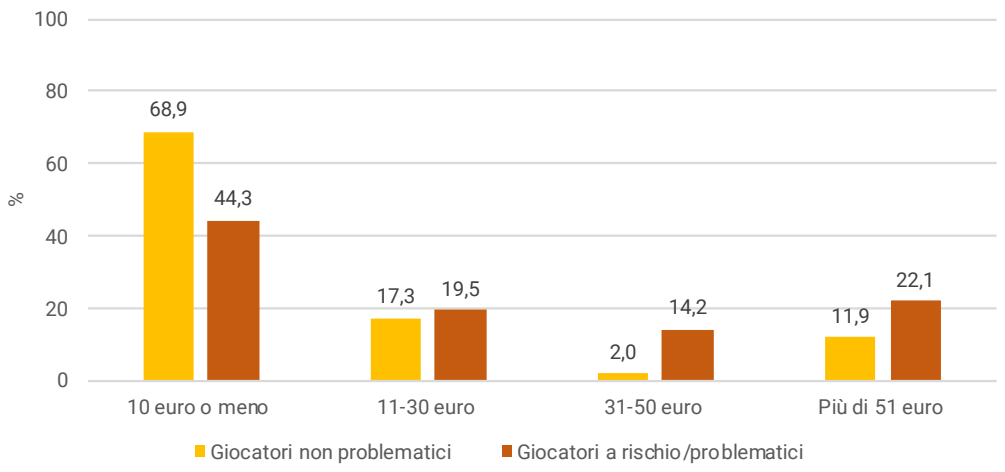
Il 65% dei giocatori non problematici e il 41% di quelli a rischio/problematici riferiscono di non aver speso soldi nel gioco d'azzardo onsite nell'ultimo mese. Tali percentuali si alzano rispettivamente all'86% e al 69% nel caso del gioco online. Tra quanti nell'ultimo mese hanno speso per il gioco d'azzardo, l'81% dei giocatori non problematici non ha speso più di 10 euro per il gioco onsite ed il 69% per il gioco online, mentre il 26% ed il 36% dei giocatori a rischio/problematici ha speso oltre 30 euro per giocare rispettivamente onsite e online.

Figura 7.23: Ripensa agli ultimi 30 giorni, quanto hai speso per il gioco d'azzardo onsite? Distribuzione percentuale per profilo di giocatore degli studenti*



**percentuali calcolate tra gli studenti che hanno giocato nell'ultimo anno*
CASOS 2019 – Regione Abruzzo

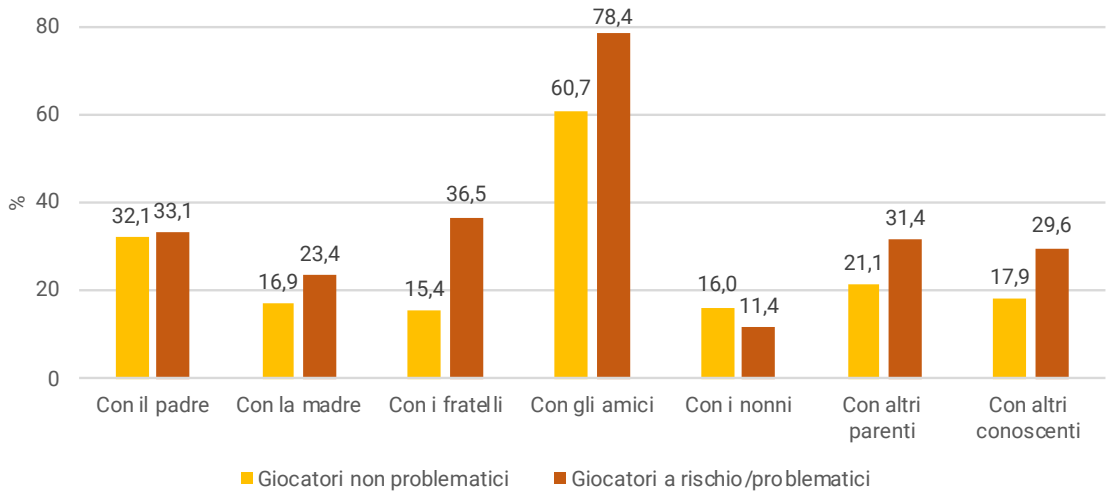
Figura 7.24: Ripensa agli ultimi 30 giorni, quanto hai speso per il gioco d'azzardo online? Distribuzione percentuale per profilo di giocatore degli studenti*



**percentuali calcolate tra gli studenti che hanno giocato nell'ultimo anno*
CASOS 2019 – Regione Abruzzo

Il 60% dei giocatori non problematici riferisce che il bilancio economico derivante dal proprio giocare d'azzardo risulta "in pari" (senza perdite né guadagni), mentre per il 27% dei giocatori a rischio/problematici riferisce un bilancio "in rosso", ha cioè perso denaro giocando. I giocatori d'azzardo a rischio/problematici, rispetto a quelli non problematici, giocano più frequentemente in compagnia di altre persone, soprattutto di amici, fratelli e del padre e altri parenti. Sostanzialmente simili risultano le quote dei giocatori non problematici e di quelli a rischio/problematici che giocano d'azzardo con il padre.

Figura 7.25: Ti è capitato di fare giochi d'azzardo con le seguenti persone? Percentuali per profilo di giocatore degli studenti*



**percentuali calcolate tra gli studenti che hanno giocato nell'ultimo anno*
CASOS 2019 – Regione Abruzzo

Emergono inoltre percentuali più elevate fra gli studenti giocatori a rischio/problematici rispetto ai non problematici per quanto riguarda l'esposizione alla pubblicità sul gioco d'azzardo per più di 3 giorni alla settimana.

Tabella 7.10: Negli ultimi 12 mesi, quanto spesso diresti che vedi/senti pubblicità sul gioco d'azzardo? Distribuzione percentuale per tipologia di giocatore degli studenti*

	GIOCATORI NON PROBLEMATICI	GIOCATORI A RISCHIO/PROBLEMATICI
Mai	7,8	7,8
Meno di 1 volta/mese	4,6	3,6
1-3 giorni/mese	16,7	10,9
1-2 giorni/settimana	23,3	14,8
Più di 3 giorni/settimana	47,6	62,9

**percentuali calcolate fra gli studenti che hanno giocato nell'ultimo anno*
CASOS 2019 - Abruzzo

Analizzando l'impatto dei singoli canali di comunicazione per tipologia di giocatore, si evidenzia che la quota di giocatori a rischio/problematici che riferisce di vedere oltre 2 giorni a settimana pubblicità sul gioco d'azzardo in TV, su Internet e sui social media risulta superiore a quella dei giocatori non problematici.

Tabella 7.11: Negli ultimi 12 mesi, quanto spesso diresti che vedi/senti pubblicità sul gioco d'azzardo? Distribuzione percentuale per tipologia di giocatore degli studenti*

		GIOCATORI	GIOCATORI
TV	**Mai**	16,7	15,3
	Meno di 1 volta/mese	13,6	13,1
	1-3 giorni/mese	19,3	16,5
	1-2 giorni/settimana	24,5	18,5
	Più di 3 giorni/settimana	25,9	36,5
Radio	**Mai**	57,5	57,1
	Meno di 1 volta/mese	21,4	17,4
	1-3 giorni/mese	8,8	18,6
	1-2 giorni/settimana	7,6	5,0
	Più di 3 giorni/settimana	4,7	1,9
Internet	**Mai**	11,0	10,1
	Meno di 1 volta/mese	6,1	8,4
	1-3 giorni/mese	19,9	10,5
	1-2 giorni/settimana	22,6	22,6
	Più di 3 giorni/settimana	40,4	48,4
Manifesti/ cartelloni	**Mai**	45,5	46,0
	Meno di 1 volta/mese	25,9	28,8
	1-3 giorni/mese	14,2	15,3
	1-2 giorni/settimana	8,6	5,6
	Più di 3 giorni/settimana	5,7	4,2
Giornali/ quotidiani/ riviste	**Mai**	45,2	33,5
	Meno di 1 volta/mese	24,5	30,5
	1-3 giorni/mese	15,6	23,4
	1-2 giorni/settimana	6,2	8,5
	Più di 3 giorni/settimana	8,5	4,1
Social media	**Mai**	21,1	17,4
	Meno di 1 volta/mese	14,3	15,1
	1-3 giorni/mese	22,4	16,4
	1-2 giorni/settimana	16,2	15,3
	Più di 3 giorni/settimana	26,0	35,8

**percentuali calcolate fra gli studenti che hanno giocato nell'ultimo anno*
CASOS 2019 - Abruzzo

7.4 Tipologie di studenti sulla base del comportamento di gioco e caratteristiche individuali e socio-familiari

Di seguito vengono analizzate e comparate alcune variabili sulla base dei diversi profili degli studenti che riferiscono di non aver mai giocato, dei giocatori con comportamento di gioco definibile "non problematico" e di quelli con comportamento "a rischio/problematico". Questi profili sono calcolati tra coloro che hanno giocato nell'anno.

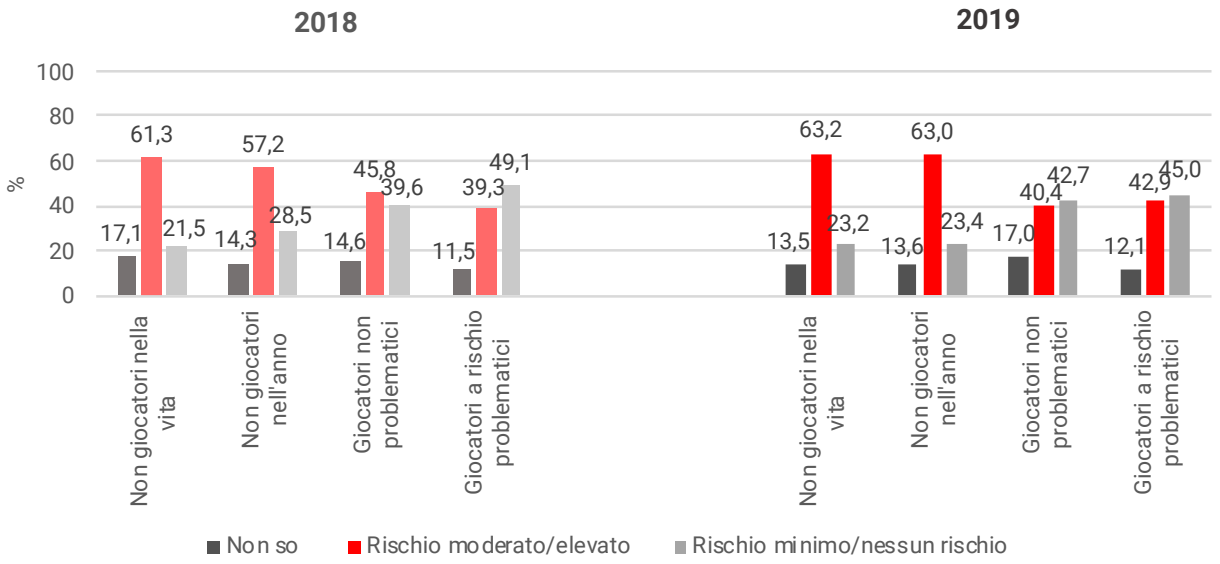
Percezione del rischio e opinioni

Sono soprattutto i giocatori a rischio/problematici a ritenere che il gioco d'azzardo comporti "nessuno/minimo rischio"; sono invece in particolare i non giocatori a considerare il gioco d'azzardo un comportamento "moderatamente/molto rischioso".

Rispetto all'anno 2018, per quanto riguarda la percezione del rischio "moderato/elevato" legato al giocare d'azzardo meno di una volta a settimana, si registrano percentuali più basse fra i giocatori non problematici (46% anno 2018; 40% anno 2019) e leggermente più alte fra i giocatori a rischio/problematici (39% anno 2018; 43% anno 2019).

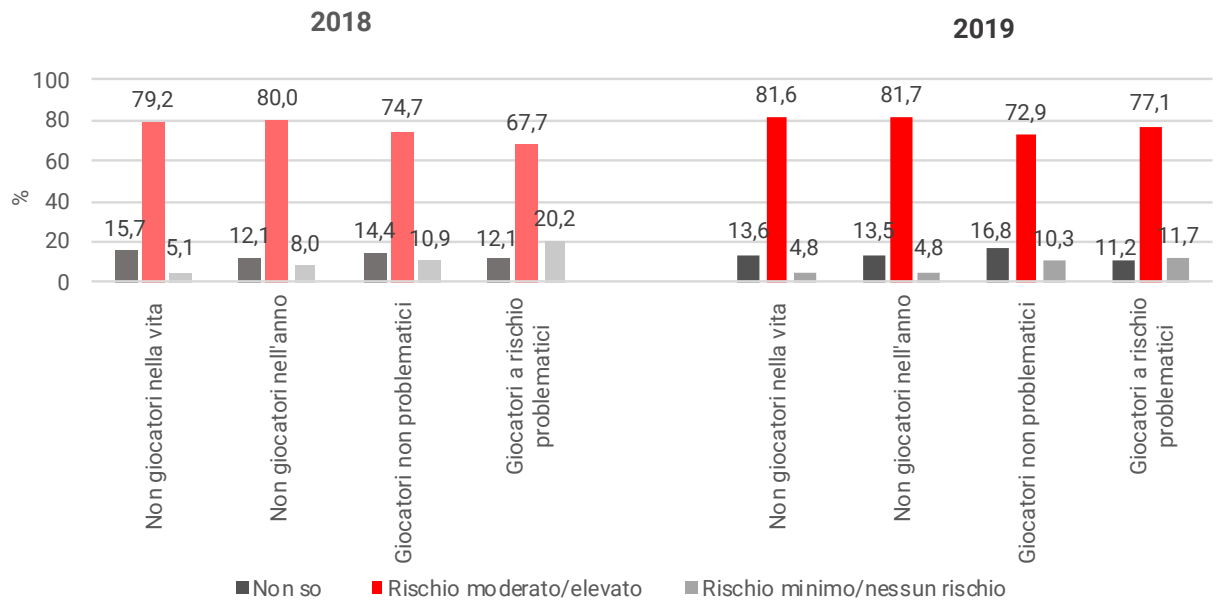
Lo stesso andamento emerge anche per quanto riguarda la percezione del rischio associata al giocare d'azzardo più di una volta a settimana, nello specifico: relativamente alla percezione del rischio moderato/elevato associato a tale comportamento di gioco, si registra una percentuale pari a 73% (75% anno 2018) fra i giocatori non problematici e al 77% (68% anno 2018) fra i giocatori a rischio/problematici.

Figura 7.25: Quanto pensi che rischino di danneggiarsi fisicamente o in altro modo, le persone che giocano d'azzardo meno di una volta a settimana? Distribuzione percentuale degli studenti sulla base del comportamento di gioco praticato



CASOS 2018-2019 - Abruzzo

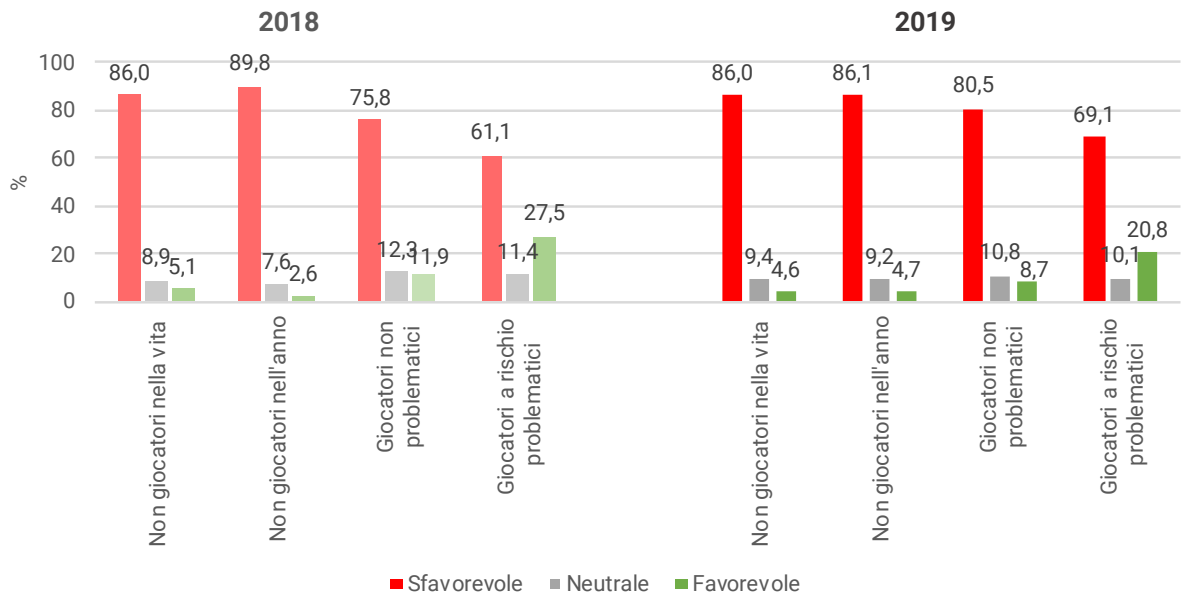
Figura 7.26: Quanto pensi che rischino di danneggiarsi fisicamente o in altro modo, le persone che giocano d'azzardo più di una volta a settimana? Distribuzione percentuale degli studenti sulla base del comportamento di gioco praticato



CASOS 2018-2019 - Abruzzo

Sulla base delle risposte fornite al test ATGS-8, che analizza la tendenza a manifestare un atteggiamento di favore, neutrale o a sfavore verso il gioco d'azzardo, si rileva che tra i "non giocatori" si registrano percentuali più alte di opinione sfavorevole, mentre i giocatori "a rischio/problematici" esprimono un'opinione favorevole nei confronti del gioco d'azzardo più frequentemente rispetto ai non giocatori e ai giocatori non problematici. A confronto con il 2018, si registra un calo tra i giocatori "a rischio/problematici" per quanto concerne l'avere un'opinione neutrale e favorevole nei confronti del gioco d'azzardo.

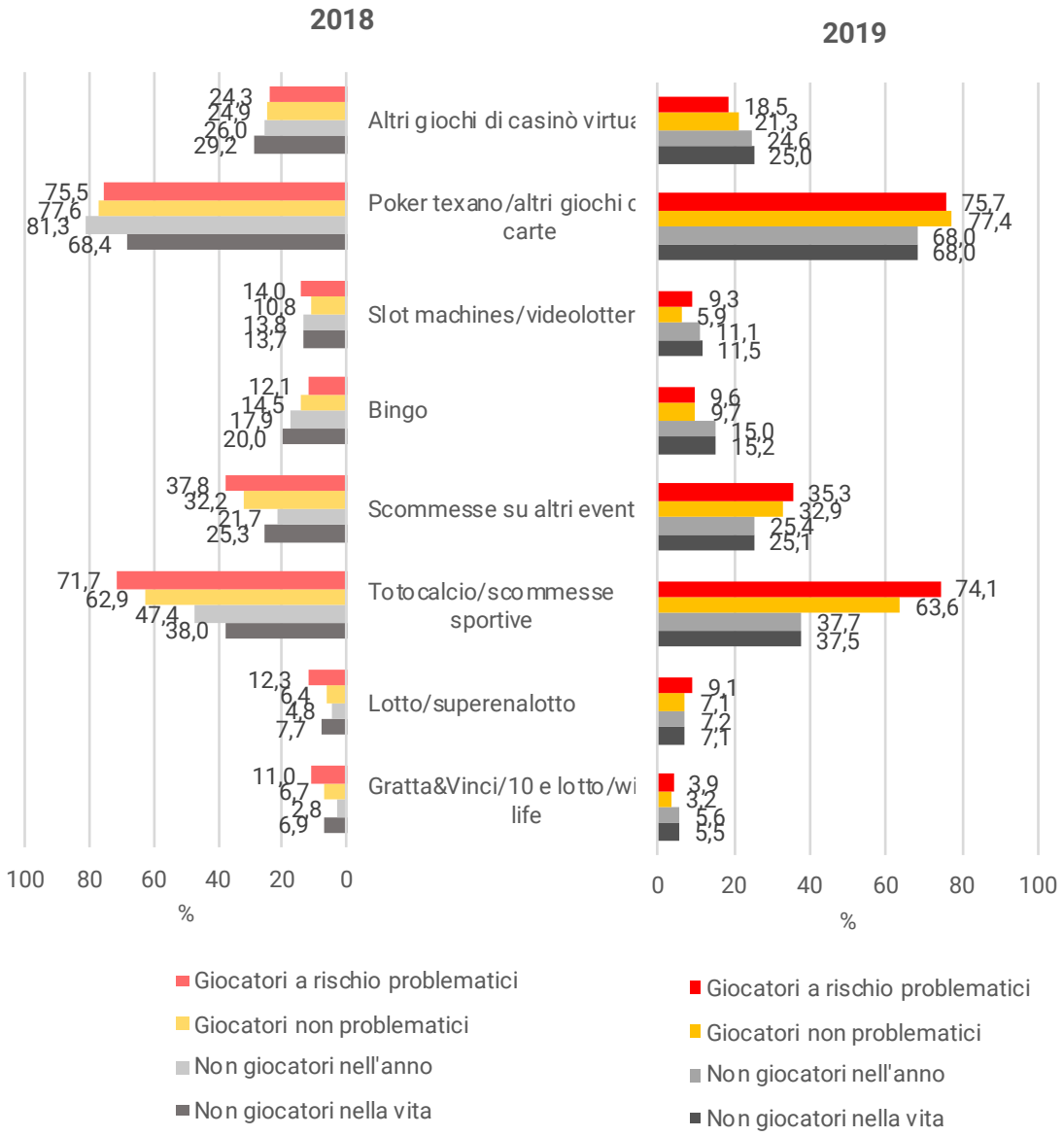
Figura 7.27: Opinioni nei confronti del gioco d'azzardo: distribuzione percentuale degli studenti sulla base del comportamento di gioco praticato rispondenti al test ATGS-8



CASOS 2018-2019 - Abruzzo

Il 18% dei non giocatori, il 10% dei giocatori non problematici e il 4% di quelli a rischio/problematici ritiene che l'abilità non conti in nessun gioco. In linea con l'anno 2018, tra i giocatori, sia non problematici sia a rischio/problematici, le quote di coloro che ritengono che l'abilità del giocatore sia determinante nel gioco del Poker texano/altri giochi con le carte, nel totocalcio/scommesse sportive e nelle scommesse su altri eventi, risultano nettamente superiori a quelle relative ai non giocatori.

Figura 7.28: Secondo te, in quali di questi giochi conta anche l'abilità del giocatore? (molto/moltissimo) Percentuale degli studenti sulla base del comportamento di gioco praticato

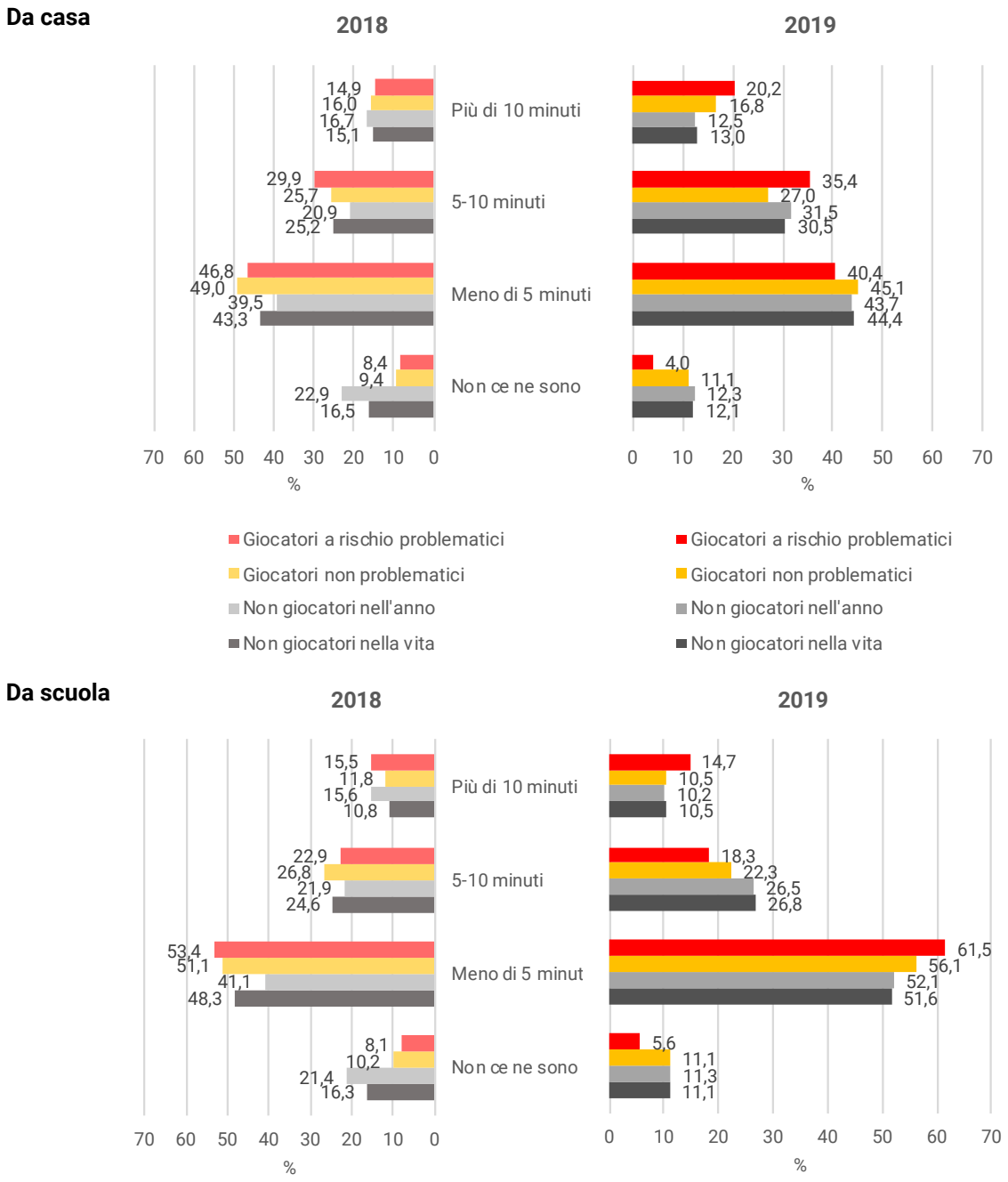


CASOS 2018-2019 - Abruzzo

Contiguità e contesto familiare

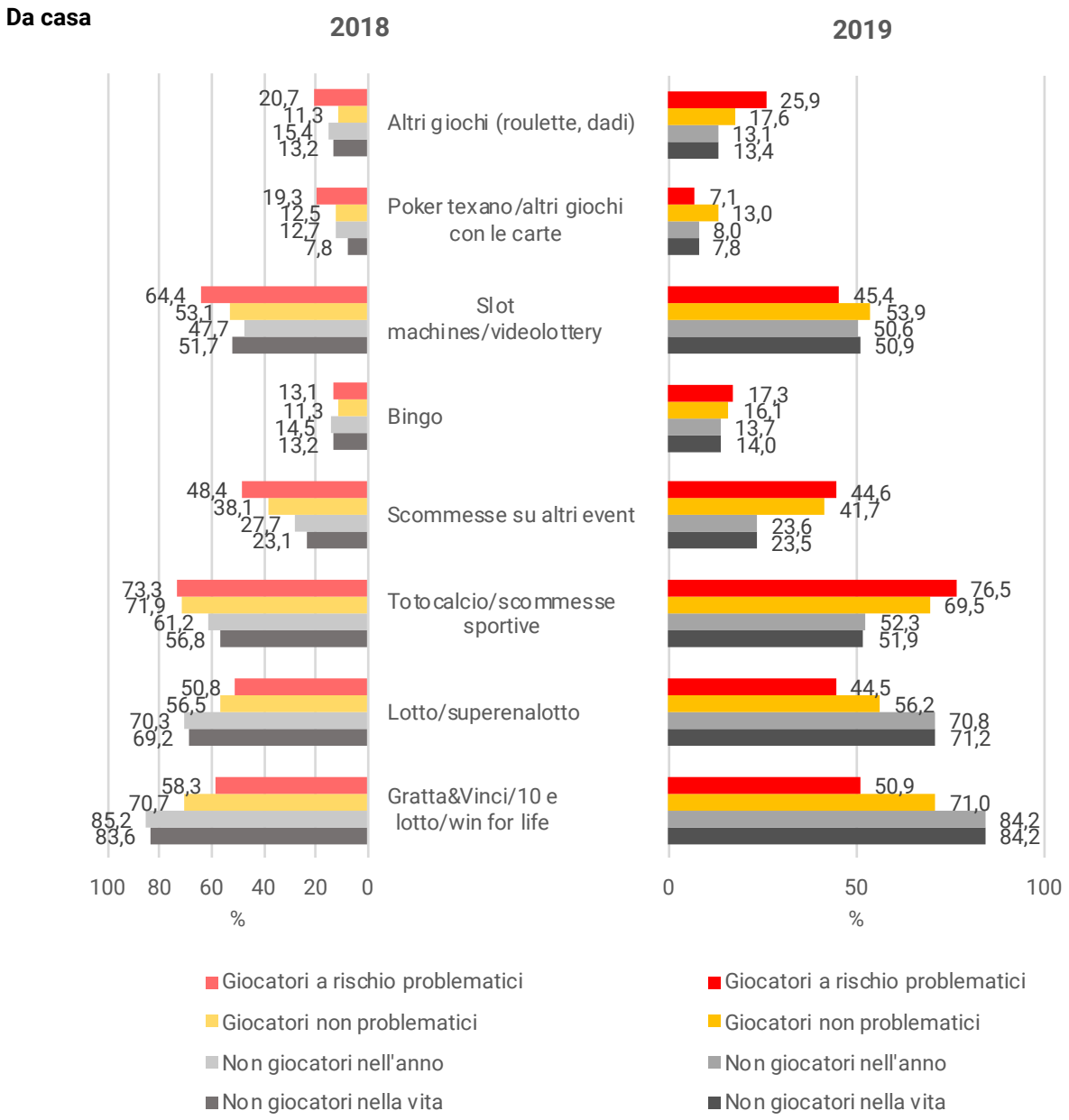
Relativamente alla presenza e alla vicinanza di luoghi di gioco all'abitazione e/o alla scuola degli intervistati, si osservano quote più elevate di quanti ne dichiarano l'assenza tra i "non giocatori", in linea con il dato 2018. I giocatori "non problematici" mostrano percentuali superiori di chi riferisce di avere luoghi di gioco a meno di 5 minuti da casa mentre, per quanto riguarda la distanza da scuola, le percentuali più alte si registrano fra i giocatori "a rischio/problematici".

Figura 7.29: Quanto dista a piedi da casa tua/da scuola il luogo più vicino dove potresti giocare? Distribuzione percentuale degli studenti sulla base del comportamento di gioco praticato



Nei luoghi di gioco raggiungibili a piedi, i giochi maggiormente disponibili sono i Gratta&Vinci, le scommesse sportive, le Slot machine/Videolottery e il Lotto/Superenalotto. Le quote di giocatori (sia non problematici, sia a rischio/problematici) che riferiscono la possibilità di fare scommesse sportive e su altri eventi risultano superiori a quelle dei non giocatori.

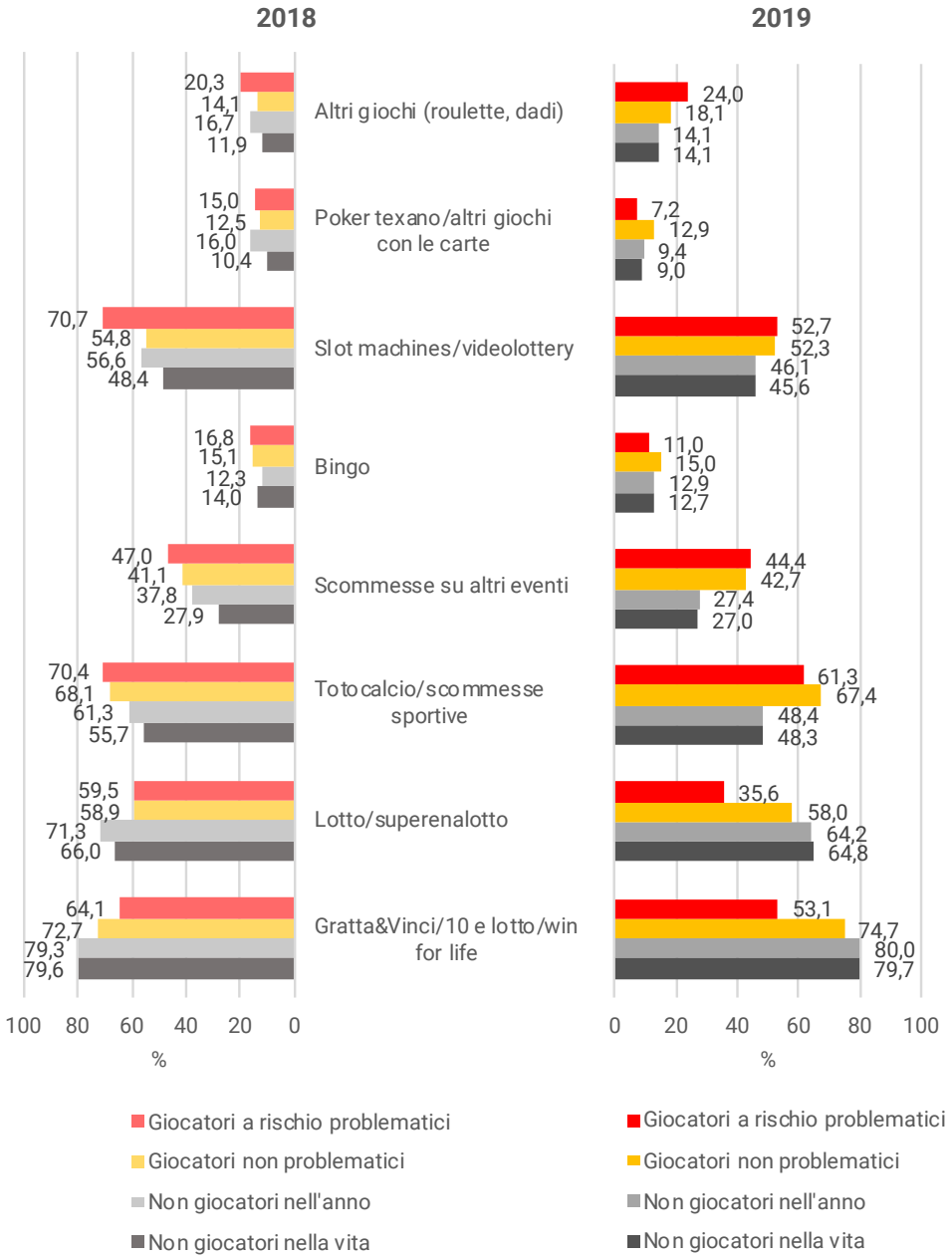
Figura 7.30: Quali giochi potresti fare in quel luogo? Percentuale degli studenti sulla base del comportamento di gioco praticato



CASOS 2018-2019 - Abruzzo

Figura 7.31: Quali giochi potresti fare in quel luogo? Percentuale degli studenti sulla base del comportamento di gioco praticato

Da scuola



CASOS 2018-2019 - Abruzzo

La contiguità fisica con il gioco d'azzardo è stata valutata anche in relazione alla presenza di persone significative che giocano d'azzardo nel contesto famigliare e/o amicale. Tra coloro che hanno risposto di avere fratelli/sorelle maggiori, si rilevano quote superiori di giocatori a rischio/problematici che riferiscono di avere nel complesso fratelli/sorelle maggiori, il padre o entrambi i genitori e la maggior parte degli amici che giocano d'azzardo.

Tabella 7.12: Qualcuno dei tuoi fratelli/sorelle maggiori, dei tuoi genitori, dei tuoi amici gioca/ha giocato d'azzardo? Distribuzione percentuale degli studenti sulla base del comportamento di gioco praticato

		Non giocatori nella vita	Non giocatori nell'anno	Giocatori non problematici	Giocatori a rischio/ problematici
Fratelli e/o sorelle maggiori	No	63,1	62,9	46,4	42,3
	Si	9,1	9,5	18,5	35,2
	Non so	5,5	5,6	8,6	8,4
Genitori	Nessuno	66,0	65,7	54,2	42,7
	Solo padre	11,9	11,7	17,6	18,0
	Solo madre	1,3	1,4	1,2	8,7
	Entrambi	6,9	7,3	12,1	18,2
	Non so	12,1	11,9	12,2	8,6
Amici	Nessuno	29,2	29,1	11,3	7,8
	Pochi/alcuni	39,5	39,8	55,4	43,0
	La maggior parte/tutti	5,4	5,2	21,3	43,2
	Non so	25,9	25,8	12,0	5,9
	No	63,1	62,9	46,4	42,3

CASOS 2019 - Abruzzo

Tra coloro che li hanno, i "non giocatori" riferiscono più frequentemente di ritenere che i propri genitori o altri adulti di riferimento imporrebbero il divieto di giocare, mentre tra i giocatori (non problematici e a rischio/problematici) si osservano quote superiori di ragazzi che ritengono che i propri genitori sarebbero indifferenti relativamente al comportamento di gioco o si limiterebbero a sconsigliarlo.

Tabella 7.13: Come pensi reagirebbero i tuoi genitori e altri adulti importanti per te (nonni, zii, compagni dei tuoi genitori...) se sapessero che spendi soldi per giocare d'azzardo? Distribuzione percentuale degli studenti sulla base del comportamento di gioco praticato

		Non giocatori nella vita	Non giocatori nell'anno	Giocatori non problematici	Giocatori a rischio/
PADRE	Non me lo permetterebbe	74,3	73,8	40,5	44,3
	Me lo sconsiglierebbe	14,0	13,8	36,0	32,5
	Sarebbe indifferente	3,4	4,1	10,2	12,9
	Lo approverebbe	0,0	0,0	3,5	4,5
	Non so	6,9	6,8	8,0	3,2
MADRE	Non me lo permetterebbe	77,9	77,3	45,2	50,5
	Me lo sconsiglierebbe	13,4	14,3	35,4	31,4
	Sarebbe indifferente	1,9	1,8	10,0	13,2
	Lo approverebbe	0,0	0,0	1,3	2,5
	Non so	5,7	5,6	6,5	1,7
ALTRI ADULTI SIGNIFICATIVI	Non me lo permetterebbe	50,5	50,7	31,4	35,1
	Me lo sconsiglierebbe	30,3	29,4	37,7	35,5
	Sarebbe indifferente	5,6	5,6	13,1	17,7
	Lo approverebbe	0,2	0,3	1,3	0,7
	Non so	12,5	13,0	13,9	10,2

CASOS 2019 - Abruzzo

Relativamente allo status socio-economico e alla percezione della condizione economica familiare, fra i giocatori (non problematici e a rischio/ problematici), rispetto ai non giocatori, si registrano quote minori di status socio-economico riferito come alto.

Tabella 7.13: Come pensi reagirebbero i tuoi genitori e altri adulti importanti per te (nonni, zii, compagni dei tuoi genitori...) se sapessero che spendi soldi per giocare d'azzardo? Distribuzione percentuale degli studenti sulla base del comportamento di gioco praticato

		Non giocatori nella vita	Non giocatori nell'anno	Giocatori non problematici	Giocatori a rischio/ problematici
Status socio-economico familiare (FAS)	Basso	0,8	1,0	2,7	0,7
	Medio	6,9	6,8	8,8	20,1
	Alto	92,3	92,2	88,4	79,2
Status occupazionale padre	Lavoratore dipendente	53,7	54,1	50,1	57,4
	lavoratore autonomo	29,2	28,7	26,4	22,4
	Casalingo/altro	5,7	5,7	7,5	5,6
	Non lavora (disoccupato/ pensionato/inabile al lavoro)	5,5	5,5	9,2	7,6
	Non so	2,1	2,4	1,1	0,7
Status occupazionale madre	Lavoratrice dipendente	38,1	39,0	38,5	36,7
	lavoratrice autonomo	16,2	16,0	15,1	10,6
	Casalinga/altro	32,3	31,8	34,8	32,9
	Non lavora (disoccupata/ pensionata/inabile al lavoro)	8,6	8,1	5,1	6,8
	Non so	1,3	1,3	0,9	5,9
Scolarità padre	Completamento elementari o meno	1,5	1,9	2,1	1,2
	Qualche classe delle medie inferiori	4,0	4,1	3,5	1,0
	Completato le medie inferiori	12,8	12,6	17,1	19,6
	Qualche classe delle medie superiori	21,9	21,4	20,3	15,7
	Completato le medie superiori/ qualche anno di Università	26,0	27,2	32,0	36,5
	Completato Università	26,8	25,8	15,4	22,3
	Non so	3,6	3,6	6,2	2,6
Scolarità madre	Completamento elementari o meno	0,6	0,7	2,1	0,0
	Qualche classe delle medie inferiori	1,7	1,6	1,8	0,5
	Completato le medie inferiori	13,4	13,0	16,0	17,4
	Qualche classe delle medie superiori	17,8	17,4	15,9	15,7
	Completato le medie superiori/ qualche anno di Università	30,3	30,2	39,2	36,1
	Completato Università	30,2	30,9	17,4	22,8
	Non so	2,8	3,0	4,1	2,8
Altra casa/ famiglia (es. genitori separati)	No	85,9	86,0	84,3	87,2
	Si	14,1	14,0	15,7	12,8

CASOS 2019 - Abruzzo

Per quanto riguarda il monitoraggio genitoriale, tra i giocatori a rischio/problematici si rilevano quote superiori di studenti che riferiscono di avere genitori che non si interessano di dove e con chi trascorrono la sera e/o il sabato sera così come di non sentirsi affettivamente ed emotivamente supportati dai genitori.

Tabella 7.14: Caratteristiche familiari: distribuzione percentuale degli studenti sulla base del comportamento di gioco praticato

		Non giocatori nella vita	Non giocatori nell'anno	Giocatori non problematici	Giocatori a rischio/ problematici
Genitori che monitorano le attività il sabato sera	**Sempre/abbastanza spesso**	90,3	90,2	87,5	78,6
	Qualche volta/in genere non sanno	9,7	9,8	12,5	21,4
Genitori che sanno con chi/dove trascorrono la sera	**Quasi sempre/spesso**	55,7	54,4	56,5	62,9
	Qualche volta/di rado/quasi mai	44,3	45,6	43,5	37,1
Avere genitori che fissano regole dentro/ fuori casa	**Quasi sempre/spesso**	88,7	88,7	85,0	79,0
	Qualche volta/di rado/quasi mai	11,3	11,3	15,0	21,0
Sentirsi affettivamente sostenuto dai genitori	**Quasi sempre/spesso**	84,1	83,4	82,8	77,5
	Qualche volta/di rado/quasi mai	15,9	16,6	17,2	22,5

CASOS 2019 - Abruzzo

Aspetti individuali

Il questionario ha rilevato anche informazioni relative alla soddisfazione degli studenti nei rapporti personali e nei confronti di se stessi, nonché delle proprie condizioni di salute ed economiche.

Rispetto agli altri gruppi, tra i giocatori definibili a rischio/problematici emergono percentuali più alte in relazione alla soddisfazione del rapporto con la propria madre, con gli amici e con sé stessi.

Tabella 7.15: Caratteristiche individuali: distribuzione percentuale degli studenti sulla base del comportamento di gioco praticato

		Non giocatori nella vita	Non giocatori nell'anno	Giocatori non problematici	Giocatori a rischio/ problematici
RAPPORTO CON LA MADRE	Molto soddisfatto/soddisfatto	87,1	86,9	87,1	75,0
	Né soddisfatto/né insoddisfatto	6,8	6,5	5,4	15,1
	Non tanto/per niente soddisfatto	5,3	5,7	6,1	9,9
	Non c'è questa persona	0,8	1,0	1,4	0,0
RAPPORTO CON LA MADRE	Molto soddisfatto/soddisfatto	76,2	76,4	80,9	70,7
	Né soddisfatto/né insoddisfatto	9,5	9,4	7,2	16,4
	Non tanto/per niente soddisfatto	11,0	10,8	9,9	10,3
	Non c'è questa persona	3,3	3,4	2,1	2,7
RAPPORTO CON FRATELLI/ SORELLE	Molto soddisfatto/soddisfatto	71,3	70,1	69,8	80,1
	Né soddisfatto/né insoddisfatto	9,3	9,7	8,5	9,4
	Non tanto/per niente soddisfatto	6,9	7,2	5,7	6,1
	Non c'è questa persona	12,5	13,0	15,9	4,3
RAPPORTO CON GLI AMICI	Molto soddisfatto/soddisfatto	83,3	82,9	91,9	84,4
	Né soddisfatto/né insoddisfatto	8,8	9,2	4,7	4,6
	Non tanto/per niente soddisfatto	6,9	6,9	2,2	8,7
	Non c'è questa persona	1,0	0,9	1,2	2,3
RAPPORTO CON SE STESSI	Molto soddisfatto/soddisfatto	61,9	61,6	73,5	60,9
	Né soddisfatto/né insoddisfatto	17,2	16,9	15,6	22,6
	Non tanto/per niente	20,9	21,4	10,8	16,5
PROPRIE CONDIZIONI DI SALUTE	Molto soddisfatto/soddisfatto	83,4	83,0	88,1	75,3
	Né soddisfatto/né insoddisfatto	7,6	7,4	9,9	13,9
	Non tanto/per niente soddisfatto	9,0	9,5	2,0	10,8
CONDIZIONE ECONOMICA FAMIGLIARE	Molto soddisfatto/soddisfatto	66,8	66,5	70,5	70,4
	Né soddisfatto/né insoddisfatto	22,2	22,3	17,8	19,1
	Non tanto/per niente soddisfatto	11,0	11,3	11,7	10,5

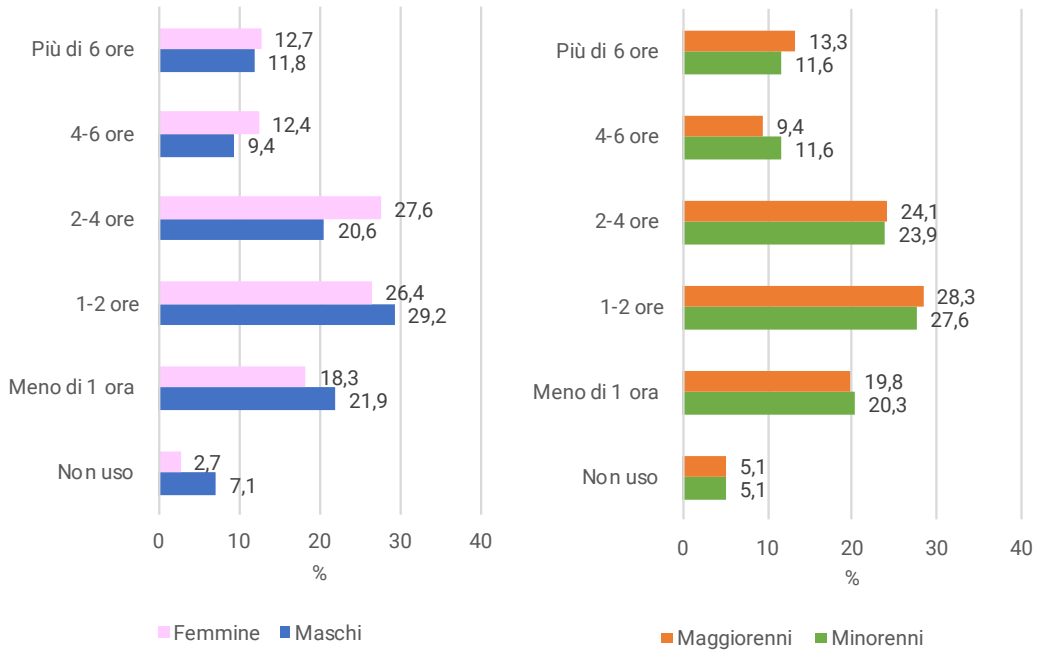
CASOS 2019 - Abruzzo

8. INTERNET TRA GLI STUDENTI

8.1 Diffusione, contesti e ambiti di utilizzo

Il 75% degli studenti riferisce di utilizzare Internet, almeno 1 ora, in un giorno qualsiasi di scuola, mostrando tra le ragazze le quote superiori di chi naviga in Internet per più di 4 ore (25%; M=21%).

Figura 8.1: Quante ore passi, in media, in un giorno di scuola a svolgere attività in Internet? Distribuzione percentuale per genere e fascia di età



CASOS 2019 - Abruzzo

Il 90% degli studenti riferisce di usare Internet nei giorni di scuola per chattare e/o partecipare ai social network e l'80% per fare ricerche e/o leggere quotidiani, in particolare le ragazze e i maggiorenni, il 64% lo fa per ascoltare/scaricare musica, vedere video, film ecc. e il 26% per accedere a siti specificamente rivolti ad adulti; in quest'ultimo caso sono soprattutto i ragazzi a farlo. Sono il 19% gli studenti che si dedicano a giochi di abilità (come ad es. Texas Hold'em o Sudoku), mentre il 43% a giochi di ruolo, in particolar modo i ragazzi e gli studenti minorenni.

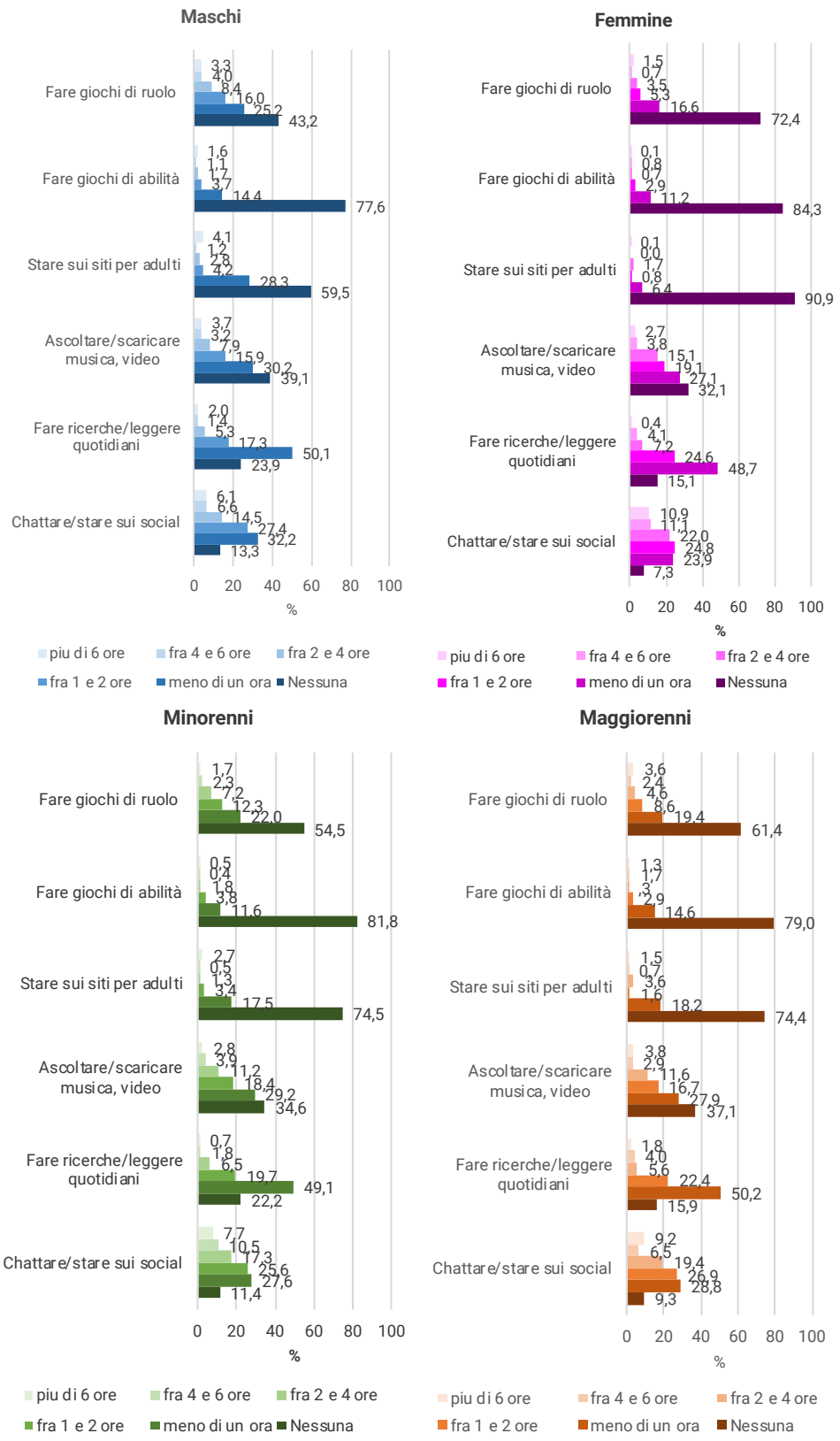
Tabella 8.1: Quali attività in un giorno di scuola svolgi in Internet? Distribuzione percentuale per genere e fascia di età

	TOTALE	*GENERE*		*FASCE DI ETÀ*	
		Maschi	**Femmine**	***15-17 anni***	***18-19 anni***
Chattare, stare sui social	*86,7*	*92,7*	*88,6*	*90,7*	*89,5*
Fare ricerche/leggere quotidiani	*76,1*	*84,9*	*77,8*	*84,1*	*80,4*
Ascoltare/scaricare musica, video	*60,9*	*67,9*	*65,4*	*62,9*	*64,3*
Stare sui siti per adulti	*40,5*	*9,1*	*25,5*	*25,6*	*25,5*
Fare giochi di abilità	*22,4*	*15,7*	*18,2*	*21,0*	*19,3*
Fare giochi di ruolo	*56,8*	*27,6*	*45,5*	*38,6*	*42,7*

CASOS 2019 - Abruzzo

Le attività svolte in Internet dalla maggior parte degli studenti e per il maggior numero di ore giornaliere sono “chattare/stare sui social”, soprattutto le ragazze, e “ascoltare/scaricare musica, video ecc.”.

Figura 8.2: Quante ore passi, in media, in un giorno di scuola a svolgere le seguenti attività? Distribuzione percentuale per genere e fascia di età



8.2 Tipologie di utilizzatori di Internet

Sulla base del test di screening SPIUT, il 9% degli studenti risulta "utilizzatore compulsivo" di Internet, soprattutto le ragazze (Maschi 8%; Femmine 10%) e i minorenni (Minorenni=10%; Maggiorenni=8%).

Il 26% degli utilizzatori compulsivi utilizza quotidianamente Internet per 6 ore o più per fare una o più attività (chattare/stare sui social, giocare, leggere/cercare informazioni, ascoltare/scaricare musica, video ecc.), quota che risulta superiore a quella rilevata tra gli utilizzatori non compulsivi (11%), così come superiore risulta la quota di utilizzatori compulsivi con un andamento scolastico medio/basso, che riferiscono di avere genitori che non monitorano le attività del sabato sera e/o che non si sentono affettivamente ed emotivamente sostenuti dai propri genitori.

Tabella 8.2: Caratteristiche di contesto e familiari: distribuzione percentuale degli studenti utilizzatori di Internet

		Utilizzatori non compulsivi	*Utilizzatori compulsivi*
Ore quotidiane trascorse a navigare in Internet	***Nessuna***	*5,2*	*4,4*
	meno di un ora	*21,1*	*8,7*
	fra 1 e 2 ore	*29,2*	*18,2*
	fra 2 e 4 ore	*23,7*	*24,6*
	fra 4 e 6 ore	*9,6*	*18,6*
	più di 6 ore	*11,2*	*25,5*
Andamento scolastico	***Ottimo/buono***	*54,9*	*42,3*
	Medio/basso	*45,1*	*57,7*
Avere genitori che fissano regole dentro/fuori casa	***Quasi sempre/spesso***	*56,7*	*51,6*
	Qualche volta/di rado/quasi mai	*43,3*	*48,4*
Avere genitori che sanno con chi/dove trascorrono la sera	***Quasi sempre/spesso***	*86,6*	*79,7*
	Qualche volta/di rado/quasi mai	*13,4*	*20,3*
Avere genitori che monitorano i figli il sabato sera	***Quasi sempre/spesso***	*88,4*	*86,2*
	Qualche volta/di rado/quasi mai	*11,6*	*13,8*
Sentirsi affettivamente sostenuti dai genitori	***Quasi sempre/spesso***	*84,2*	*69,0*
	Qualche volta/di rado/quasi mai	*15,8*	*31,0*

CASOS 2019 - Abruzzo

Quote superiori di utilizzatori compulsivi di Internet si rilevano tra coloro che si sentono insoddisfatti delle relazioni familiari e amicali, con sé stessi, della propria salute e/o della condizione economica familiare.

Tabella 8.3: Caratteristiche di contesto e familiari: distribuzione percentuale degli studenti utilizzatori di Internet

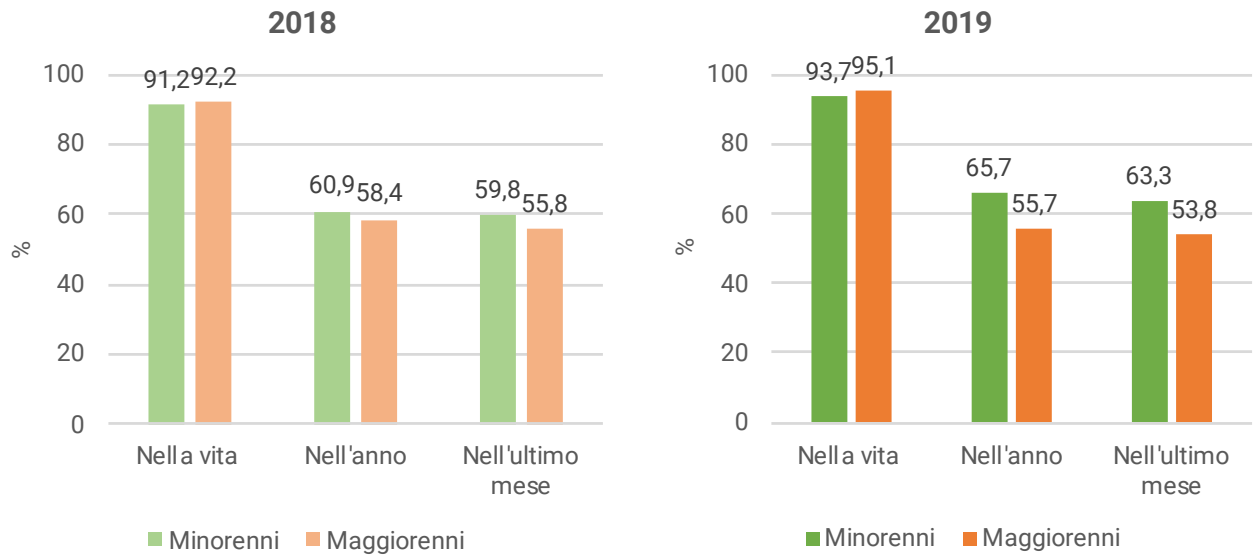
		Utilizzatori non compulsivi	Utilizzatori compulsivi
Essere soddisfatti del rapporto con la madre	Molto soddisfatto/soddisfatto	87,4	77,5
	Né soddisfatto/né insoddisfatto	6,9	13,5
	Non tanto/per niente soddisfatto	5,7	9,0
Essere soddisfatti del rapporto con il padre	Molto soddisfatto/soddisfatto	80,9	67,8
	Né soddisfatto/né insoddisfatto	9,9	10,0
	Non tanto/per niente soddisfatto	9,2	22,1
Essere soddisfatto del rapporto con i fratelli/ sorelle	Molto soddisfatto/soddisfatto	84,0	62,8
	Né soddisfatto/né insoddisfatto	10,0	14,2
	Non tanto/per niente soddisfatto	6,0	23,0
Essere soddisfatto del rapporto con gli amici	Molto soddisfatto/soddisfatto	88,0	76,3
	Né soddisfatto/né insoddisfatto	6,9	12,0
	Non tanto/per niente soddisfatto	5,0	11,7
Essere soddisfatti del rapporto con sé stessi	Molto soddisfatto/soddisfatto	66,8	43,1
	Né soddisfatto/né insoddisfatto	16,6	23,5
	Non tanto/per niente	16,6	33,3
Essere soddisfatti delle proprie condizioni di salute	Molto soddisfatto/soddisfatto	84,9	65,4
	Né soddisfatto/né insoddisfatto	8,3	20,9
	Non tanto/per niente soddisfatto	6,9	13,7
Essere soddisfatti della condizione finanziaria famigliare	Molto soddisfatto/soddisfatto	68,6	53,9
	Né soddisfatto/né insoddisfatto	21,2	18,4
	Non tanto/per niente soddisfatto	10,2	27,7

CASOS 2019 - Abruzzo

9. GAMING TRA GLI STUDENTI

Il 94% degli studenti abruzzesi (92% nell'anno 2018) almeno una volta nella vita ha giocato ai videogame e/o a giochi che in genere si fanno da soli, con o contro altri giocatori, utilizzando PC, tablet, smartphone, console, anche senza essere connessi a Internet. Il 62% (60% anno 2018) lo ha fatto nei 12 mesi antecedenti la somministrazione del questionario e il 59% (58% anno 2018) negli ultimi 30 giorni, in particolare gli studenti di genere maschile. Nel 2019, rispetto al precedente anno, si registrano percentuali più alte fra le studentesse per quanto riguarda il gioco ai videogame nella vita, nell'anno e nell'ultimo mese.

Figura 9.1: Prevalenze (%) di gioco ai videogame per genere e fascia di età



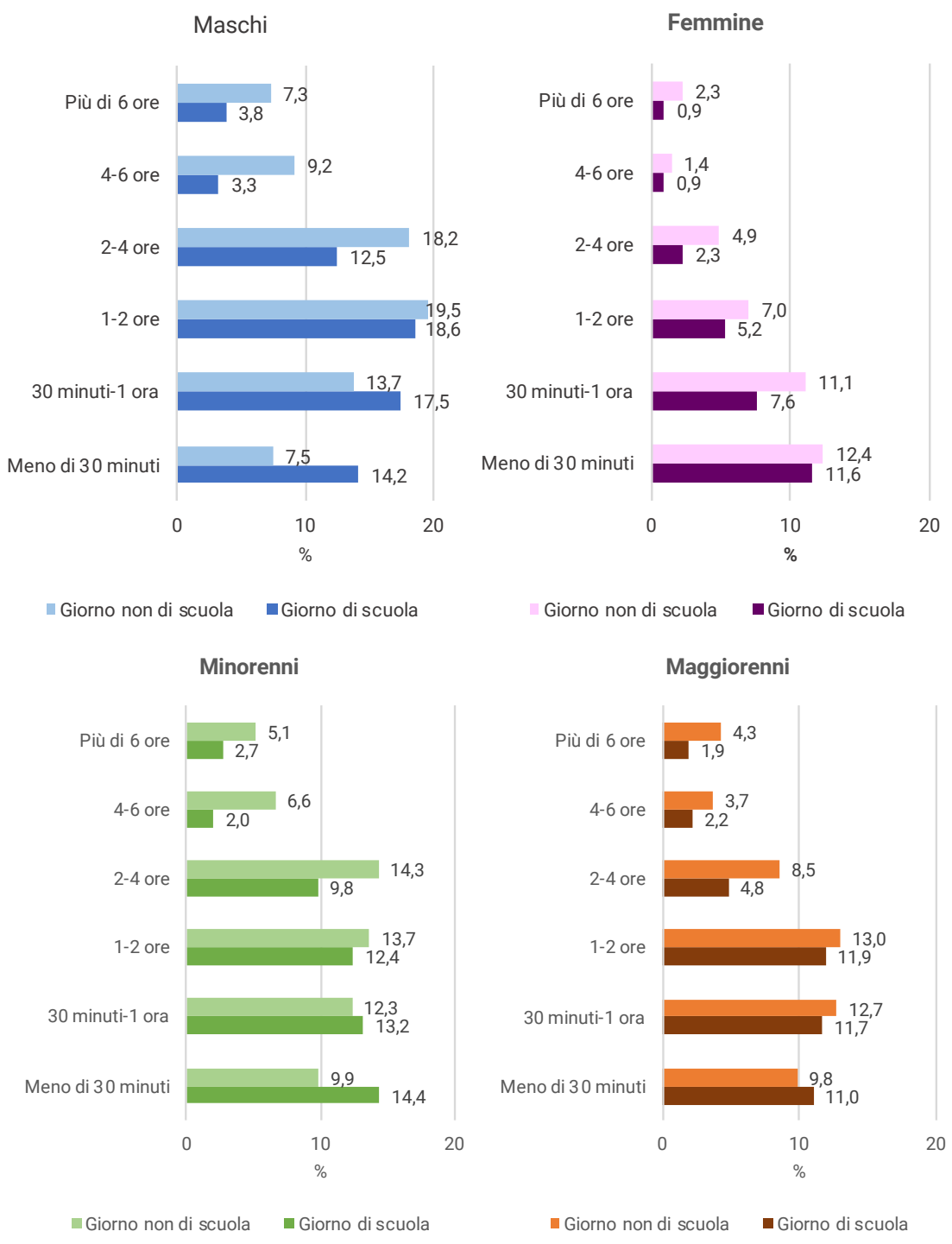
CASOS 2019 - Abruzzo

Nell'ultimo mese, il 50% e il 42% dei rispondenti riferisce di non aver giocato ai videogame rispettivamente nei giorni di scuola e non di scuola.

Tra coloro che riferiscono di aver giocato nell'ultimo mese, la metà degli studenti riferisce di aver giocato ai videogame nei giorni di scuola e il 58% nei giorni non di scuola, soprattutto i ragazzi.

Gli studenti di genere maschile passano anche mediamente più ore a giocare rispetto alle ragazze, soprattutto nei giorni non di scuola, durante i quali il 7% dei ragazzi gioca più 4 ore, contro il 2% delle coetanee.

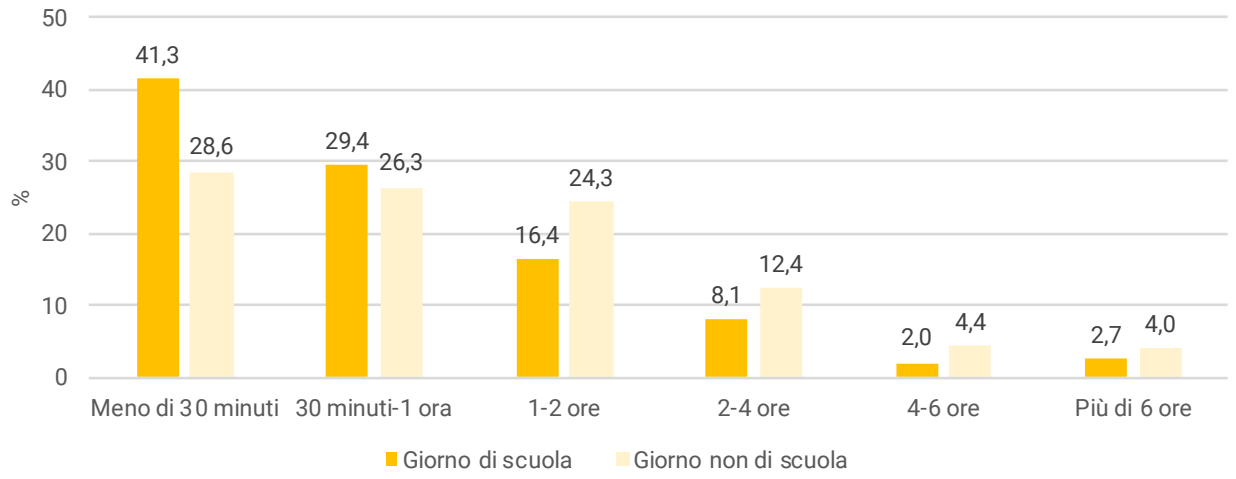
Figura 9.2: Pensa agli ultimi 30 giorni. Quante ore al giorno in media giochi ai videogame nei giorni in cui vai a scuola/nei giorni in cui non vai a scuola? Distribuzione percentuale degli studenti giocatori di videogame nell'anno per genere e fascia di età



CASOS 2019 - Abruzzo

Prendendo in considerazione la durata media di una sessione di gioco senza interruzioni, gli studenti nei giorni di scuola giocano maggiormente per sessioni brevi, al massimo di due ore (giorni di scuola: 87%; giorni non di scuola: 79%), mentre nei giorni extra-scolastici la durata delle sessioni di gioco si allunga: il 21% degli studenti gioca per più di due ore consecutive nei giorni non di scuola e il 13% nei giorni di scuola.

Figura 9.3: Quanto tempo in media giochi a ogni sessione di gioco senza interruzioni nei giorni in cui vai a scuola/nei giorni in cui non vai a scuola? Distribuzione percentuale degli studenti giocatori di videogame nell'anno

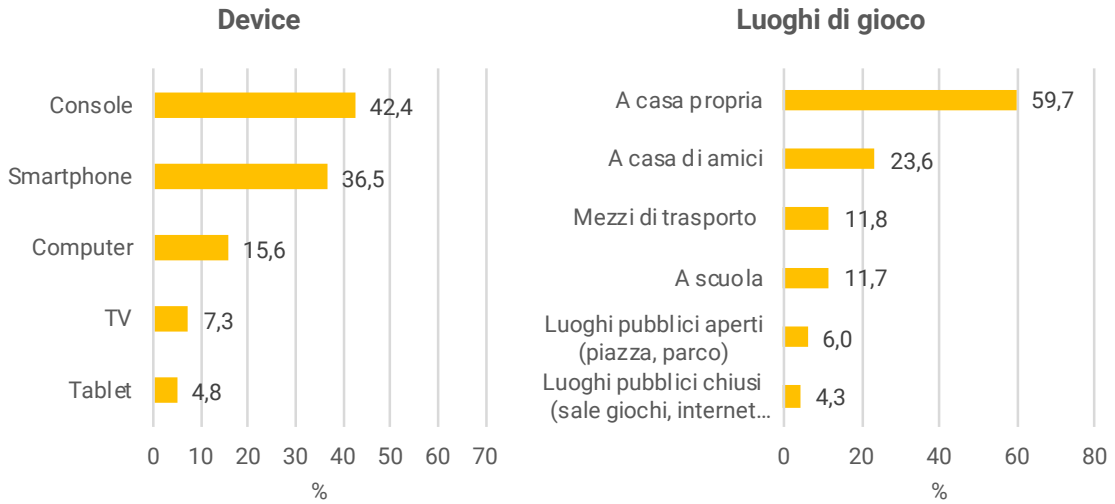


CASOS 2019 - Abruzzo

I device maggiormente utilizzati dai giocatori di videogame sono la console (42%), lo smartphone (37%) e il computer fisso o portatile (16%); seguono la TV (7%) e il tablet (5%).

La maggior parte degli studenti gioca ai videogame soprattutto a casa propria (60%) o di amici (24%); il 12% gioca sui mezzi pubblici e il 12% a scuola. Mediamente, nell'ultimo anno, il 71% degli studenti giocatori non ha speso soldi per giocare ai videogame; il 15%, invece, ha speso mensilmente fra i 6 e i 50 euro e il 9% ne ha spesi 50 o più.

Figura 9.4: Cosa utilizzi di solito quando giochi ai videogame e dove ti trovi di solito quando giochi ai videogame? Percentuale degli studenti giocatori di videogame nell'anno



CASOS 2019 - Abruzzo

CONCLUSIONI

Negli ultimi 20 anni il gioco d'azzardo ha fatto registrare un vorticoso aumento dei volumi economici, sia sul territorio italiano, sia in maniera diffusa nei diversi territori regionali, e anche se gli ultimi dati resi disponibili dall'Agenzia dei Monopoli mostrano una lieve flessione dei volumi di gioco per l'anno 2019, la dimensione del fenomeno tratteggiata dai dati economici non consente di abbassare il livello di attenzione sul monitoraggio dei comportamenti a rischio e sulle possibili conseguenze socio-sanitarie. Sebbene nella classifica delle regioni che hanno fatto registrare le raccolte maggiori l'Abruzzo si collochi in una posizione centrale, con quasi 2 miliardi di euro nel 2019, guardando ai valori di raccolta pro capite il dato abruzzese risulta in assoluto il più alto per il secondo anno consecutivo. Il carattere multidimensionale del fenomeno richiede un approccio integrato, capace di rilevare le prevalenze di gioco e le variazioni nel tempo, mettere in luce gli aspetti di problematicità dei comportamenti di gioco, nonché la percezione dei rischi e le false credenze che rendono il panorama dell'azzardo estremamente complesso.

Il dato abruzzese di prevalenza di gioco nel 2019, pari al 48%, risulta di poco superiore al dato nazionale rilevato nel 2017 (42%), ma se giocare d'azzardo rimane spesso un evento ludico occasionale e controllato, in alcuni casi può invece sfociare in un comportamento problematico, arrivando a rappresentare una vera e propria dipendenza comportamentale. Nella popolazione residente abruzzese è pari al 5,1% nel 2019 la quota di giocatori che per urgenza di giocare, frequenza di gioco e indebitamento risultano avere un comportamento di gioco a rischio moderato/severo di problematicità. Tra gli studenti tale prevalenza raggiunge quota 8% con valori più elevati tra gli studenti di genere maschile.

In considerazione del divieto di gioco agli under 18, i risultati dello studio CASOS mettono inoltre in evidenza una diffusione del comportamento di gioco tra la popolazione minorenne che merita un'attenta riflessione e sono indicativi della necessità di mantenere un costante monitoraggio su una popolazione sensibile come quella adolescente. Tanto più che la valutazione della percezione dei rischi e del pensiero comune legati all'azzardo, rivelano come siano ampiamente diffuse false credenze che vedono ad esempio nell'abilità del giocatore un criterio valutativo delle possibilità di vincita, laddove, di fatto, il gioco d'azzardo consiste in una scommessa di denaro su di un evento il cui esito dipende completamente dal caso.

Al fine di offrire un quadro comprensivo del fenomeno, non si possono poi tralasciare le diverse variabili che influenzano i comportamenti legati al gioco d'azzardo, tra le quali, oltre a fattori individuali come le opinioni riguardanti il gioco d'azzardo stesso, si annoverano anche fattori ambientali come la prossimità e la facilità di accesso ai luoghi di gioco, i fattori relazionali legati al rapporto con i genitori e al controllo parentale e infine le politiche nazionali e locali in merito all'azzardo.

In conclusione, i risultati del presente studio offrono non solo una fotografia approfondita della diffusione del gioco d'azzardo e delle sue forme più problematiche sul territorio regionale, ma possono anche diventare un supporto empirico volto a costruire risposte sempre più efficaci di policy e salute pubblica per tutti i soggetti a diverso titolo coinvolti nella gestione di un fenomeno che, essendo soggetto a continue trasformazioni, deve essere sottoposto a periodiche e programmate attività di monitoraggio.

NOTE METODOLOGICHE GAPS

Lo studio: obiettivi generale e specifici

La rilevazione **GAPS Abruzzo (Gambling Adult Population Survey)**, finanziata dalla Regione Abruzzo nell'ambito del Piano regionale 2016-2017 contro il Gioco d'Azzardo Patologico e condotto dal Laboratorio di Epidemiologia e Ricerca sui Servizi Sanitari afferente all'Istituto di Fisiologia Clinica del CNR (Consiglio Nazionale delle Ricerche), sulla popolazione di 18-80 anni è stata condotta attraverso l'invio postale di un questionario auto-somministrato, strutturato e anonimo, a un campione di residenti selezionato sulla base della strategia di campionamento dettagliata oltre in questa sezione.

Lo strumento di rilevazione

Lo strumento di rilevazione, appositamente progettato nell'ambito dello studio, consiste in un questionario cartaceo le cui modalità di somministrazione e raccolta sono tali da garantire il completo anonimato dei partecipanti. Il tempo mediamente impiegato per la compilazione del questionario è stato di 45-50 minuti.

Il questionario, che contiene alcuni test di screening per la valutazione di specifiche caratteristiche personali e familiari e di eventuali comportamenti problematici correlati alla pratica del *gambling*, si articola nelle seguenti sezioni:

Condizione socio-demografica

- 13 item riguardanti gli aspetti anagrafici e sociali dei rispondenti (genere, età, origine, lingua parlata in famiglia, tempo di residenza, stato civile, scolarità, stato occupazionale, reddito).

Occupazione

- 5 item relativi alla condizione e all'ambito lavorativi.

Famiglia e Salute

- 8 item relativi alla composizione familiare, allo stato di benessere (rilevato tramite il test *Who-5 Well Being Index*), disturbi del sonno.

Videogiochi (*gaming*)

- 6 item riguardanti le abitudini all'uso di videogame e la spesa per giocare ai videogame.

Gioco d'Azzardo (*gambling*)

- 8 item riguardanti le abitudini al gioco d'azzardo e la contiguità con altri giocatori.

Gioco d'Azzardo ONSITE

- 8 item relativi al gioco d'azzardo praticato in luoghi fisici (frequenza, tipologia, pattern e setting di gioco, distanza da luoghi di gioco fisici).

Gioco d'Azzardo ONLINE

- 6 item relativi al gioco d'azzardo praticato online (frequenza, tipologia, pattern e setting di gioco).

Gioco d'azzardo (onsite e online)

- 28 item riguardanti il gioco d'azzardo in generale, la spesa sostenuta per giocare e il bilancio economico (attivo/passivo), il grado di problematicità del comportamento di gioco (rilevato tramite il test di screening CPGI - *Canadian Problem Gambling Index* adattato e validato a livello nazionale - Ferris & Wynne, 2001; Colasante et al., 2013), percezione del rischio e credenze, conoscenza e rispetto della normativa sul gioco d'azzardo, opinioni sul gioco d'azzardo.

Consumo di sostanze

- 6 item relativi alle abitudini all'uso di sostanze (alcol, tabacco, sigarette elettroniche).

Consumo di sostanze illegali

- 17 item relativi alle abitudini all'uso di sostanze illegali (cannabis, cannabis sintetica, cocaina/crack, oppiacei/oppioidi, stimolanti sintetici, allucinogeni, nuove sostanze psicoattive e farmaci).

Servizi Socio-Sanitari territoriali

- 3 item riguardanti la conoscenza dei Servizi Socio-Sanitari territoriali dedicati per la gestione delle dipendenze.

Opinioni e comportamenti a rischio

- 5 item relativi a percezione del rischio correlato al consumo di sostanze, compresenza di comportamenti a rischio, livello di stress.

Piano di campionamento e reclutamento dei partecipanti

La popolazione target dello studio è costituita dai soggetti di 18-80 anni residenti nei Comuni della regione Abruzzo.

Il piano di campionamento è basato sulla strategia standardizzata utilizzata nell'ambito dello studio nazionale IPSAD®, condotto da IFC-CNR sulla popolazione generale dal 2001-2002, e di cui il presente studio rappresenta uno specifico approfondimento.

Il piano di campionamento prevede più fasi. In una prima fase i Comuni sono stati suddivisi in comuni capoluogo e comuni non capoluogo.

I comuni non capoluogo sono stati suddivisi rispetto alla popolazione residente, distinguendo tra comuni fino a 10.000 abitanti e comuni di dimensioni superiori. Rispetto ai comuni non capoluogo, per ogni provincia ed entro le diverse soglie di popolazione residente, sono stati estratti con probabilità proporzionale alla dimensione demografica uno o più Comuni, in base alla dimensione demografica complessiva dell'area territoriale, nonché in base alla distribuzione geografica e alla zona altimetrica di appartenenza dei Comuni sul territorio.

Sono stati quindi selezionati 39 Comuni con caratteristiche tali da poter rappresentare in maniera omogenea la Regione Abruzzo.

Le anagrafi dei Comuni campionati sono state quindi contattate e invitate a inviare le proprie liste anagrafiche, quelli che non hanno potuto fornire le liste sono stati sostituiti da altro comune estratto casualmente dal medesimo strato. Nella seconda fase del campionamento, all'interno delle liste anagrafiche ricevute i residenti sono stati estratti per genere e fascia di età, ed entro ogni strato i nominativi sono stati campionati in maniera casuale semplice a quota variabile.

Invio, somministrazione e raccolta questionari

Le procedure di spedizione e raccolta dei questionari ricalcano quelle standardizzate adottate nell'ambito dello studio nazionale IPSAD® e sono volte a garantire l'assoluto anonimato. Alle persone selezionate nel campione di studio è stata inviata una busta nominativa contente una lettera di presentazione dello studio, il questionario anonimo da compilare, una cartolina postale nominativa pre-affrancata. Il questionario cartaceo e la busta pre-affrancata di restituzione non contengono alcun segno identificativo e le risposte fornite non possono essere ricondotte al rispondente. La cartolina nominativa pre-affrancata ha seguito una procedura di restituzione indipendente e svincolata da quella del questionario, mirata a raccogliere informazioni in merito alla volontà di aderire o meno allo studio e, nel caso di rifiuto, le relative motivazioni (ad es. "non ho tempo", "non mi interessa"). La cartolina, inoltre, ha svolto un'ulteriore importante funzione nella fase successiva di svolgimento dello studio, consistente in un secondo invio del questionario alle persone appartenenti al campione che, non avendo inviato la cartolina postale pre-affrancata, non hanno espresso l'intenzione a partecipare o meno allo studio.

Acquisizione, verifica e analisi di affidabilità del database

L'acquisizione delle risposte ai questionari cartacei è stata effettuata da operatori CNR con l'utilizzo di una specifica strumentazione denominata *Optical Character Recognition - OCR*.

La tecnologia OCR consente di acquisire automaticamente le informazioni "scritte" (su documenti cartacei) attraverso un'opportuna conversione dei dati basata sul riconoscimento ottico dei caratteri: a tale proposito è stata fondamentale e prioritaria la fase di standardizzazione del questionario, ovvero la progettazione di un Template Cartaceo in cui le informazioni scritte, da acquisire come dati, sono state definite in "aree di lettura" comprensibili allo scanner e relativo programma OCR; ad esempio,

occorre definire se un dato è a scelta singola fra più opzioni, se è a scelta multipla, se prevede la scrittura di caratteri in stampatello o a mano libera. In fase di progettazione sono stati definiti gli ancoraggi, elementi grafici solitamente posizionati ai margini della pagina cartacea, che consentano al software OCR di riconoscere l'orientamento del testo (basso/alto). Tutte le aree del questionario contenenti dati da leggere con OCR sono state tracciate, definendo se si tratta di un singolo valore da acquisire o di valori multipli. In caso di risposte di tipo testuale, sono state utilizzate delle caselle singole (una casella per carattere) in modo da assicurare una corretta lettura automatica del testo. Inoltre, è stata definita la percentuale di annerimento delle caselle, in caso di risposte da barrare/cerchiare, affinché vengano prese in considerazione solo le risposte valide (crocette, puntini, cerchi), scartando le risposte segnate e poi annerite ulteriormente o segnate con "No".

Le fasi del processo di lavorazione con OCR prevedono lo *scanning* delle informazioni presenti (*scan*), l'interpretazione dei dati riconosciuti (*interpret*) e la verifica della bontà degli stessi (*verify*), effettuata mediante PC monitorati da operatori. Per il processo di verifica della qualità dei dati, viene estratto un campione di questionari compilati da acquisire nuovamente allo scanner e da sottoporre alle fasi di lavorazione OCR. Se i risultati dell'output della seconda acquisizione OCR sono congruenti con quelli della prima acquisizione, il controllo qualità si ritiene eseguito con successo.

Al fine di ridurre il numero delle variabili "*not valid*" e identificare i falsi *missing*, spesso generati da un eccessivo/insufficiente annerimento delle caselle presenti nel questionario cartaceo, vengono verificati i valori di risposta acquisiti su set di variabili, risalendo dai valori dell'output dati elettronico alla corrispondente scannerizzazione del questionario.

L'output finale (*transfer*) viene restituito nei formati elettronici standard, idonei all'importazione su database e alla elaborazione mediante i più diffusi applicativi di analisi statistica (SAS, SPSS ecc.).

Analisi dei dati

Una volta ottenuto il set preliminare di dati, prima di procedere con le elaborazioni statistiche, sono state verificate la consistenza e la completezza delle risposte fornite, la presenza di errori e/o di incongruenze interne (ad es. risposte sistematiche o risposte incompatibili tra due o più domande) e si è proceduto alla pulizia del dato. Il processo di correzione e/o imputazione delle variabili è stato estremamente contenuto e ispirato a un criterio di prudenza che non ha dato luogo ad alcuno stravolgimento dei dati di partenza. Le analisi statistiche sono state condotte applicando una procedura di ponderazione basata su una post-stratificazione per genere ed età, in accordo con la distribuzione della popolazione a livello regionale.

NOTE METODOLOGICHE CASOS

Lo studio: obiettivi generale e specifici

Lo studio **CASOS (Consumi d'Azzardo: Studio Osservazionale fra gli Studenti)**, condotto dal Laboratorio di Epidemiologia e Ricerca sui Servizi Sanitari afferente all'Istituto di Fisiologia Clinica del CNR (Consiglio Nazionale delle Ricerche) per conto dalla Regione Abruzzo, ha avuto l'obiettivo di rilevare la diffusione e le caratteristiche del gioco d'azzardo (*gambling*) nella popolazione studentesca di 15-19 anni frequentante gli istituti scolastici secondari di II grado della regione Abruzzo, nonché analizzare i profili di giocatori, pattern e *setting* di gioco.

Lo strumento di rilevazione

Lo strumento di rilevazione, appositamente progettato nell'ambito dello studio, consiste in un questionario cartaceo auto-somministrato anonimo, le cui modalità di somministrazione e raccolta sono tali da garantire il completo anonimato dei partecipanti. Il tempo mediamente impiegato per la compilazione del questionario è stato di 45-50 minuti.

Il questionario, somministrato agli studenti in un *setting* del tutto simile a quello di un compito in classe, contiene alcuni test di screening per la valutazione di specifiche caratteristiche personali e familiari e di eventuali comportamenti problematici correlati alla pratica del *gambling*. L'articolazione del questionario prevede le seguenti sezioni:

Aspetti demografici, sociali, familiari e ambientali

- Aspetti socio-anagrafici: genere, età, area di residenza
- Aspetti familiari: lingua/e parlata in famiglia, percezione della condizione economica familiare e status socio-
  economico familiare. Quest'ultimo aspetto è stato rilevato attraverso:
  - livello dei consumi familiari (scala Family Affluence Scale - FAS (Currie et al., 2008) composta di
  6 items che, attraverso la rilevazione della presenza di beni comuni, quali auto, computer, camera singola, vacanze,
  permette di ottenere delle misure proxy sul benessere economico e sul livello di agiatezza familiare);
  - status sociale familiare, rilevato attraverso il livello di istruzione dei genitori;
  - status occupazionale dei genitori
- Grado di soddisfazione per sé stesso, per i rapporti familiari, amicali e sociali e percezione del supporto e del controllo parentale.

Tempo libero e contesto scolastico

- Attività/hobby svolti durante il tempo libero;
- Andamento scolastico;
- Assenze scolastiche;
- Partecipazione ad attività di prevenzione dei comportamenti a rischio e/o di promozione del benessere.

Gioco d'azzardo

- Frequenza di gioco nella vita e nei 12 mesi precedenti lo svolgimento dello studio;
- Setting di gioco: tipologie di gioco praticate negli ultimi 12 mesi, luoghi di gioco, strumenti e account utilizzati (per gioco on line), tempo trascorso;
- Conoscenza della normativa sul gioco d'azzardo;
- Percezione del rischio e credenze;
- Atteggiamenti e opinioni sul gioco d'azzardo: tale ambito è stato analizzato attraverso la scala 8-item Attitudes Towards Gambling Scale - ATGS-8 (Orford et al., 2007). Lo strumento, composto di 8 items, utilizza una scala di risposta a 5 punti, da "Fortemente in disaccordo" a "Fortemente in accordo" e, sulla base del punteggio totale ottenuto, delinea un atteggiamento verso il gioco tendenzialmente "Neutro", "Favorevole" o "Sfavorevole" verso il gioco;
- Grado di problematicità del comportamento di gioco: è stata utilizzata la versione

specificatamente rivolta agli adolescenti del test South Oaks Gambling Screen - Revised for Adolescent - SOGS-RA (Winters et al., 1993; Poulin 2003), validata a livello nazionale (Colasante et al., 2013). Il test di screening, che fa riferimento al gioco praticato nell'ultimo anno, si compone di 12 items riguardanti il senso di colpa, perdita di controllo, 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. Per uno degli item del test la scala di risposta è a 4 punti da "Mai" a "Sempre", mentre i restanti 11 items sono a risposta dicotomica ("No", "Sì"). Il punteggio finale, che risulta compreso tra 0 e 12, delinea tre livelli di problematicità del comportamento di gioco: un punteggio inferiore o uguale a 1 indica un gioco "non problematico", cosiddetto "sociale", un punteggio compreso tra 2 e 3 indica un comportamento "a rischio", mentre un punteggio uguale o superiore a 4 "problematico";

- Disponibilità e accessibilità all'offerta di gioco (distanza media dai luoghi di gioco e offerta di gioco);
- Esposizione ai messaggi pubblicitari;
- Impatto della pubblicità sul comportamento di gioco: per lo studio di tale ambito è stato utilizzato il test di screening, non validato a livello nazionale, *Impact of Gambling Advertising Questionnaire* - IGAQ (Hanss et al., 2015), composto di 9 items volti a valutare l'impatto dei messaggi pubblicitari su tre dimensioni correlate al gioco: coinvolgimento, conoscenze e consapevolezza. La scala di risposta al test adattata è a 5 punti che vanno da "Fortemente in disaccordo" a "Fortemente in accordo";
- Spesa sostenuta per giocare e percezione del bilancio economico (attivo/passivo);
- Contiguità: avere amici/genitori/fratelli/familiare che giocano e percezione di un loro eventuale gioco eccessivo .

Uso di Internet

- Tempo mediamente trascorso in Internet in un giorno di scuola/in un giorno non di scuola degli ultimi 30 giorni (arco temporale che definisce il comportamento corrente);
- Uso compulsivo di Internet: tale aspetto è stato rilevato utilizzando il test di screening *Short Problematic Internet Use Test* – SPIUT, validato a livello nazionale (Siciliano et al., 2015), composto da 6 items riguardanti 4 fattori: perdita di controllo, preoccupazione/salienza, conflitto, sintomi di astinenza/coping. Le alternative di risposta vengono fornite utilizzando una scala di Likert a 5 punti che vanno da "Mai" a "Molto spesso". Il punteggio ottenuto delinea due tipologie di utilizzatore di Internet: "non compulsivo" e "compulsivo". Sia per il test di screening SPIUT, che per altri noti questionari standardizzati che indagano la problematicità d'uso di internet, non esiste un cut off in letteratura in quanto non ci sono ancora studi con popolazione clinica. Nella validazione Italiana dello SPIUT i punteggi del questionario sono correlati positivamente con le ore passate in internet.

Videogiochi (G*aming*)

- Frequenza di gioco nella vita e nei 12 mesi precedenti lo svolgimento dello studio;
- Pattern e setting di gioco: frequenza media giornaliera, strumenti utilizzati per giocare (smartphone, tablet, PC, TV, console), luoghi di gioco, spesa sostenuta.

Comportamenti a rischio

- Frequenza di consumo nella vita, nei 12 mesi e nei 30 giorni precedenti lo svolgimento dello studio di sostanze legali e illegali;
- Consumo problematico di cannabis: è stato rilevato utilizzando il test di screening CAST (*Cannabis Abuse Screening Test*), un test d'autovalutazione rispetto al proprio consumo di cannabis (Legleye et al., 2007), validato a livello nazionale (Bastiani et al., 2013). Lo strumento, che è composto da 6 items riguardanti il comportamento d'uso o eventuali esperienze problematiche vissute a causa dell'utilizzo della sostanza, misura la frequenza di determinati

eventi nei dodici mesi precedenti all'intervista con una scala di risposta di Likert a 5 punti (da "Mai" a "Molto spesso"). Il punteggio previsto dalla versione italiana (CAST-MCA) risulta compreso tra 0 e 24 e un punteggio uguale o superiore a 7 indica un "Consumo problematico di cannabis".

Piano di campionamento e reclutamento dei partecipanti

La popolazione target dello studio è costituita dagli studenti di 15-19 anni frequentati gli istituti di istruzione secondaria di II grado della regione Abruzzo.
Il piano di campionamento ha richiesto la ricognizione degli istituti scolastici secondari di II grado presenti sul territorio regionale e la raccolta del numero di studenti frequentanti gli istituti stessi. Per ottenere il campione rappresentativo della popolazione target, è stato quindi effettuato un campionamento stratificato a più stadi. Primo stadio "la provincia", secondo stadio il tipo di scuola "statale/paritaria", terzo stadio la "collocazione geografica dell'istituto" (dentro e fuori il capoluogo di provincia), quarto stadio "la tipologia di istituto" (liceo, professionale, tecnico). Su ogni strato sono stati campionati gli istituti e in ogni istituto è stato selezionato un intero corso di studio (dalla 1 alla 5 classe).

La numerosità campionaria di studenti è tale da essere rappresentativa della popolazione studentesca e da soddisfare i requisiti di precisione dei risultati fissati a priori. I dirigenti scolastici e/o i docenti referenti degli istituti scolastici selezionati sono stati contattati telefonicamente dal personale IFC-CNR specificatamente formato e, a seguito della presentazione delle finalità e delle modalità di svolgimento dello studio, sono stati invitati a prenderne parte inviando sia l'adesione formale sia il numero previsto di studenti coinvolti.
Gli istituti scolastici che avevano dichiarato la non disponibilità a partecipare sono stati sostituiti da altri istituti appartenenti alla stessa tipologia scolastica.

Le informazioni relative alle scuole contattate e a quelle arruolate (n.24 per la rilevazione 2018; n.18 per la rilevazione 2019) sono state inserite in uno specifico database contenente, oltre ai dati anagrafici della scuola, anche quelli relativi ai contatti intercorsi e, nel caso di adesione, alla data di arruolamento e, successivamente, alle fasi di svolgimento dello studio (classi coinvolte, numero di studenti previsti, eventuali difficoltà emerse durante la somministrazione dei questionari ecc.).

Invio, somministrazione e raccolta questionari

La somministrazione del questionario, che ha occupato un'ora scolastica, è stata svolta da un docente della classe; agli studenti è stato comunicato che la partecipazione era volontaria e del tutto anonima.
Il numero di questionari compilati e considerati validi è di 2.100 per la rilevazione 2018 e di 1.300 per la rilevazione 2019.

L'analisi della qualità delle informazioni raccolte è stata effettuata applicando alcuni criteri per l'esclusione dei questionari "non affidabili", o relativi a fasce di età esterne al target dello studio (15-19 anni). Inizialmente sono stati esclusi i questionari relativi a studenti con età inferiore a 15 anni (63) e maggiore di 19 anni (79).
Successivamente, sono stati esclusi dal dataset finale i questionari relativi a studenti che non avevano compilato nessuna domanda relativa al gioco d'azzardo. Una volta ottenuto il set completo di dati, prima di procedere con le elaborazioni statistiche, è stata verificata la consistenza e la completezza delle risposte fornite, la presenza di errori e/o di incongruenze interne (ad es. risposte sistematiche (per esempio aver risposto sempre allo stesso item in colonna) o risposte incompatibili tra due o più domande (ad es. non aver giocato nella vita e aver giocato nell'anno).

Le analisi statistiche sono state condotte applicando una procedura di ponderazione basata su una post-stratificazione per genere, età e provincia in accordo con la distribuzione della popolazione scolarizzata a livello regionale.

INDICE DELLE TABELLE

Le caratteristiche del campione GAPS 2019 - Abruzzo **91**

Tabella 1. Distribuzione percentuale dei rispondenti per genere e fasce di età 91
Tabella 2. Lingua parlata in famiglia: distribuzione percentuale per genere e fasce di età 91
Tabella 3. Caratteristiche familiari: distribuzione percentuale per genere e fasce di età 91
Tabella 4. Caratteristiche personali: distribuzione percentuale per genere e fasce di età 92
Tabella 5. Titolo di studio conseguito: distribuzione percentuale per genere e fasce di età 92
Tabella 6. Reddito personale (lordo) annuo: distribuzione percentuale per genere e fasce di età 92

La percezione sui servizi sanitari territoriali **93**

Tabella 7. Livello di informazione sulle modalità di accesso ai Servizi Sanitari territoriali generali: distribuzione percentuale per genere e fasce di età 93
Tabella 8. Livello di informazione sulle modalità di accesso ai Servizi Sanitari territoriali specifici per le Dipendenze patologiche (SerD): distribuzione percentuale per genere e fasce di età 93

Gioco d'azzardo **94**

Tabella 9. Tipologie di gioco disponibili nel luogo di gioco più vicino: percentuale dei rispondenti per genere e fasce di età 94
Tabella 10. Conoscenza dei limiti di età per giocare d'azzardo: distribuzioni percentuali dei rispondenti per genere e fasce di età 94
Tabella 11. Livello di propensione verso le normative applicabili al gioco d'azzardo: distribuzione percentuale per genere e fasce di età 95
Tabella 12. Rischio attribuito al giocare d'azzardo (più o meno di una volta a settimana): distribuzione percentuale per genere e fasce di età 95
Tabella 13. Atteggiamento espresso verso il gioco d'azzardo: distribuzione percentuale per genere e fasce di età 96
Tabella 14. Possibilità di diventare ricchi giocando d'azzardo: percentuali per genere e fasce di età 96
Tabella 15. Esposizione alla pubblicità sul gioco d'azzardo secondo il canale pubblicitario: percentuali, per genere e fasce di età 96
Tabella 16. Presenza di familiari/parenti/conoscenti che giocano/hanno giocato d'azzardo: percentuali per genere e fasce di età 96
Tabella 17. Prevalenze di gioco d'azzardo nella vita a livello provinciale, per genere e fasce di età 97
Tabella 18. Prevalenze di gioco d'azzardo negli ultimi 12 mesi a livello provinciale, per genere e fasce di età 97
Tabella 19. Tipologie di gioco praticate durante l'anno: percentuali dei giocatori nell'anno, per genere e fasce di età 97
Tabella 20. Spesa sostenuta per il gioco d'azzardo negli ultimi 30 giorni: distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno per genere e fasce di età 97
Tabella 21. Bilancio derivante dal gioco d'azzardo praticato: distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno per genere e fasce di età 98
Tabella 22. Somme perse o vinte al gioco: distribuzione percentuale dei giocatori che hanno perso ('In rosso') e vinto ('In attivo') 98
Tabella 23. Metodo di pagamento per il gioco d'azzardo: percentuali dei giocatori per genere e fasce di età 98
Tabella 24. Impatto percepito del metodo di pagamento 'carta di credito' sul proprio gioco d'azzardo: percentuali dei giocatori per genere e fasce di età 98

Gioco d'azzardo ONSITE **99**

Tabella 25. Prevalenze gioco d'azzardo praticato ONSITE nella vita, a livello provinciale, per genere e fasce di età 99
Tabella 26. Prevalenze gioco d'azzardo praticato ONSITE negli ultimi 12 mesi, a livello provinciale, per genere e fasce di età 99
Tabella 27. Luoghi di gioco ONSITE frequentati negli ultimi 12 mesi: percentuali dei giocatori per genere e fasce di età 99
Tabella 28. Tipologie di gioco praticate ONSITE durante l'anno percentuali dei giocatori per genere e fasce di età 100
Tabella 29. Tempo medio giornaliero trascorso a giocare d'azzardo ONSITE: distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno, per genere e fasce di età 100
Tabella 30. Tempo disposto a impiegare per raggiungere un luogo dove giocare d'azzardo ONSITE: distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno, per genere e fasce di età 100

Gioco d'azzardo ONLINE 101

Tabella 32. Prevalenze gioco d'azzardo praticato ONLINE nella vita, a livello provinciale, per genere e fasce di età 101
Tabella 33. Prevalenze gioco d'azzardo praticato ONLINE negli ultimi 12 mesi, a livello provinciale, per genere e fasce di età 101
Tabella 34. Device utilizzati per giocare ONLINE: percentuali dei giocatori nell'ultimo anno per genere e fasce di età 101
Tabella 35. Tipologie di gioco praticate ONLINE: percentuali dei giocatori nell'ultimo anno per genere e fasce di età 102
Tabella 36. Frequenza di sessioni di gioco ONLINE di oltre 2 ore consecutive: distribuzione percentuale dei giocatori nell'ultimo anno per genere e fasce di età 102
Tabella 37. Luoghi di gioco ONLINE: percentuali dei giocatori nell'ultimo anno per genere e fasce di età 102

Gioco d'azzardo PROFILI DI RISCHIO 103

Tabella 38. Profili di rischio: percentuali dei giocatori nell'ultimo anno per provincia 103
Tabella 39. Profili di rischio e tipologie di gioco praticato: percentuali dei giocatori nell'ultimo anno 103
Tabella 40. Profili di rischio e numero di giochi praticati: percentuali dei giocatori nell'ultimo anno 104
Tabella 41. Profili di rischio e frequenza di gioco: distribuzione percentuale dei giocatori nell'ultimo anno 104
Tabella 42. Profili di rischio e luoghi di gioco ONSITE frequentati: percentuali dei giocatori nell'ultimo anno 104
Tabella 43. Profili di rischio e tempo medio giornaliero trascorso a giocare d'azzardo ONSITE: distribuzione percentuale dei giocatori nell'ultimo anno 105
Tabella 44. Profili di rischio e tempo disposti a impiegare per raggiungere un luogo dove giocare ONSITE: distribuzione percentuale dei giocatori nell'ultimo anno secondo i profili di rischio e il tempo 105
Tabella 45. Distribuzione percentuale dei giocatori ONLINE nell'ultimo anno secondo il numero di volte in cui hanno giocato per più di 2 ore consecutive in una sola occasione, per profili di rischio 105
Tabella 46. Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio e il bilancio derivante dal gioco d'azzardo praticato 105
Tabella 47. Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio e il metodo di pagamento per il gioco d'azzardo 106
Tabella 48. Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio e l'impatto percepito del metodo di pagamento 'carta di credito' o 'bonifico' sul proprio gioco d'azzardo 106
Tabella 49. Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio e l'atteggiamento espresso verso il gioco d'azzardo 106
Tabella 50. Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio e il rischio attribuito al gioco d'azzardo, meno o più di 1 volta a settimana 107
Tabella 51. Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio e la conoscenza dei limiti di età per giocare d'azzardo, ONLINE e ONSITE 107
Tabella 52. Percentuali dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio e l'abilità attribuita al giocatore per tipologie di gioco 107
Tabella 53. Percentuali dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio e la possibilità di diventare ricchi giocando d'azzardo 108
Tabella 54. Percentuali dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio e le opinioni rispetto al gioco d'azzardo 108
Tabella 55. Percentuali dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio e la contiguità con persone che giocano d'azzardo 109
Tabella 56. Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio e lo stato civile 109
Tabella 57. Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio e il titolo di studio conseguito 109
Tabella 58. Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio e lo stato occupazionale 110
Tabella 59. Percentuali dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio e il consumo di sostanze concomitante al gioco, ONLINE e ONSITE 110
Tabella 60. Percentuali dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio e la frequenza di problemi a casa, al lavoro, finanziari 110

Gaming 111

Tabella 61. Prevalenze di gaming negli ultimi 12 mesi, a livello di zona-distretto, per genere e fasce di età 111
Tabella 62. Distribuzione percentuale dei giocatori di videogame negli ultimi 12 mesi secondo quanti hanno speso soldi in questo ambito di gioco, per genere e fasce di età 111
Tabella 63. Percentuali dei giocatori di videogame che hanno speso soldi per questo ambito di gioco negli

ultimi 12 mesi secondo le motivazioni di spesa 111
Tabella 64. Percentuali dei giocatori di videogame che hanno speso soldi per questo ambito di gioco negli ultimi 12 mesi secondo l'entità della spesa negli ultimi 30 giorni 111
Tabella 65. Percentuali dei giocatori di videogame che hanno speso soldi per questo ambito di gioco negli ultimi 12 mesi secondo la frequenza di spesa nell'ultimo anno 112

Le caratteristiche del campione CASOS - Abruzzo 113

Tabella 66. Distribuzione percentuale degli studenti secondo la tipologia di zona di residenza, per genere e fasce di età 113
Tabella 67. Distribuzione percentuale degli studenti secondo la lingua principale parlata in famiglia, per genere e fasce di età 113
Tabella 68. Distribuzione percentuale degli studenti secondo l'andamento scolastico medio riferito, per genere e fasce di età 113
Tabella 69. Distribuzione percentuale degli studenti secondo i giorni di scuola persi negli ultimi 30 giorni, secondo la motivazione, per genere e fasce di età 114
Tabella 70. Percentuale degli studenti che hanno riferito di aver partecipato ad attività/interventi di prevenzione dei comportamenti a rischio, per tipologia di attività/intervento, per genere e fasce di età 114

Disponibilità, conoscenze, percezione del rischio, opinioni e credenze 115

Tabella 71. Distribuzione percentuale degli studenti secondo la distanza da un luogo di gioco da casa e da scuola. Anni 2018 e 2019 115
Tabella 72. Distribuzione percentuale degli studenti secondo la distanza da un luogo di gioco e le tipologie di gioco che si possono trovare nei luoghi più vicini a casa e a scuola. Anni 2018 e 2019 115
Tabella 73. Percentuale degli studenti secondo la conoscenza del divieto di gioco ai minorenni per tipologia di gioco, per genere e fasce di età. Anni 2018 e 2019 116
Tabella 74. Percentuale di studenti secondo la conoscenza del divieto di gioco ai minorenni per tipologia di gioco, tra gli studenti che hanno partecipato o meno ad attività di prevenzione sul gioco d'azzardo. Anni 2018 e 2019 116
Tabella 75. Percentuale degli studenti a conoscenza delle normative/regolamentazioni emanate dal proprio comune, secondo la tipologia di regolamentazione, per genere e fasce di età. Anni 2018-2019 117
Tabella 76. Distribuzione percentuale degli studenti secondo il grado rischio attribuito al giocare meno e più di 1 volta la settimana. Anni 2018 e 2019 117
Tabella 77. Percentuale degli studenti secondo il livello di rischio economico attribuito al gioco per tipologia di gioco, per genere e fasce di età. Anni 2018-2019 118
Tabella 78. Percentuale degli studenti secondo la convinzione che conti l'abilità del giocatore secondo le tipologie di gioco, per genere e fasce di età. Anni 2018 e 2019 120
Tabella 79. Percentuale degli studenti secondo la convinzione che qualcuno possa diventare ricco giocando, per genere e fasce di età. Anni 2018 e 2019 120

Gioco d'azzardo tra gli studenti di 15-17 anni 121

Tabella 80. Prevalenza degli studenti che riferiscono di aver giocato d'azzardo durante l'anno, in Italia e in Abruzzo. Anni 2008-2019 121
Tabella 81. Distribuzione percentuale degli studenti che hanno giocato d'azzardo nell'ultimo anno secondo la frequenza di gioco, per genere e fasce di età 121
Tabella 82. Proporzione degli studenti che hanno giocato d'azzardo nell'ultimo anno secondo le tipologie di giochi d'azzardo giocati, per genere e fasce di età 121
Tabella 83. Proporzione degli studenti che hanno giocato d'azzardo nell'ultimo anno secondo i luoghi di gioco frequentati per giocare (escludendo i giochi online), per genere e fasce di età 122

Pattern di gioco tra gli studenti di 15-19 anni 123

Tabella 84. Prevalenza di gioco d'azzardo online tra gli studenti nell'ultimo anno 123
Tabella 85. Proporzione degli studenti che hanno giocato d'azzardo nell'ultimo anno secondo la tipologia di device utilizzati per giocare 123
Tabella 86. Proporzione degli studenti che hanno giocato d'azzardo nell'ultimo anno secondo il luogo solitamente utilizzato per giocare 123
Tabella 87. Proporzione degli studenti che hanno giocato d'azzardo online nell'ultimo anno secondo la tipologia di gioco 123
Tabella 88. Proporzione degli studenti che hanno giocato d'azzardo nell'ultimo anno secondo il tipo di account utilizzato per giocare 124
Tabella 89. Proporzione degli studenti che hanno giocato d'azzardo nell'ultimo anno secondo la spesa per l'azzardo negli ultimi 30 giorni, per il gioco insite e per il gioco online 124

Il gioco d'azzardo problematico tra gli studenti di 15-19 anni 125

Tabella 90. Percentuale degli studenti che riferiscono di aver giocato d'azzardo durante l'anno secondo i profili di rischio del comportamento di gioco, in Italia e in Abruzzo. Anni 2008-2019 125
Tabella 91. Distribuzione percentuale per genere e fasce di età dei profili di giocatore tra gli studenti che hanno giocato d'azzardo nell'ultimo anno. Anni 2018 e 2019 125
Tabella 92. Percentuali per profilo di giocatore secondo i giochi praticati negli ultimi 12 mesi 125
Tabella 93. Percentuali per profilo di giocatore secondo il numero di giochi praticati negli ultimi 12 mesi 126
Tabella 94. Percentuali per profilo di giocatore secondo i luoghi di gioco frequentati negli ultimi 12 mesi 126
Tabella 95. Percentuali per profilo di giocatore secondo l'impedimento a giocare nel corso della vita in quanto minorenne, per tipologia di gioco e per luoghi di gioco 126
Tabella 96. Percentuali per profilo di giocatore secondo la spesa per giocare negli ultimi 30 giorni, per gioco onsite e gioco online 127
Tabella 97. Percentuali per profilo di giocatore secondo il proprio bilancio da gioco d'azzardo percepito negli ultimi 12 mesi 127
Tabella 98. Percentuali per profilo di giocatore secondo l'aver giocato d'azzardo con altre persone 127

Percezioni e caratteristiche a confronto tra gruppi di studenti 128

Tabella 99. Quanto pensi che rischino di danneggiarsi fisicamente o in altro modo, le persone che fanno le seguenti cose? Distribuzione percentuale degli studenti sulla base del comportamento di gioco. Anni 2018 e 2019 128
Tabella 100. Percentuale degli studenti secondo la convinzione che conti l'abilità del giocatore secondo le tipologie di gioco Distribuzione percentuale degli studenti sulla base del comportamento di gioco. Anni 2018 e 2019 128
Tabella 101. Opinioni nei confronti del gioco d'azzardo: distribuzione percentuale degli studenti sulla base del comportamento di gioco praticato rispondenti al test ATGS-8. Anni 2018 e 2019 129
Tabella 102. Quanto dista a piedi da casa tua/dalla tua scuola il luogo più vicino dove potresti giocare? Distribuzione percentuale degli studenti sulla base del comportamento di gioco. Anni 2018 e 2019 129
Tabella 103. Quali giochi potresti fare in quel luogo vicino a casa? Percentuale degli studenti sulla base del comportamento di gioco. Anni 2018 e 2019 130
Tabella 104. Quali giochi potresti fare in quel luogo vicino a scuola? Percentuale degli studenti sulla base del comportamento di gioco. Anni 2018 e 2019 130

Internet tra gli studenti di 15-19 anni 131

Tabella 105. Distribuzione percentuale degli studenti secondo le ore spese mediamente in Internet in un tipico giorno di scuola, per genere e fasce di età 131
Tabella 106. Percentuale degli studenti secondo le ore spese mediamente in Internet in un tipico giorno di scuola secondo la tipologia di attività online, per genere e fasce di età 131

Gaming tra gli studenti di 15-19 anni 132

Tabella 107. Prevalenza di gioco ai videogame nella vita, nell'anno e nell'ultimo mese, per genere e fasce di età. Anni 2018 e 2019 132
Tabella 108. Distribuzione percentuale degli studenti che negli ultimi 12 mesi hanno riferito di aver giocato ai videogame secondo le ore trascorse in media a giocare negli ultimi 30 giorni, nei giorni di scuola e nei giorni non di scuola, per genere e fasce di età 132
Tabella 109. Distribuzione percentuale per genere e fasce di età dei profili di utilizzo di Internet tra gli studenti 132
Tabella 110. Distribuzione percentuale degli studenti che hanno giocato ai videogame negli ultimi 12 mesi secondo il tempo speso in media a giocare per ogni sessione di gioco senza interruzioni, nei giorni di scuola e nei giorni non di scuola 133
Tabella 111. Distribuzione percentuale degli studenti che negli ultimi 12 mesi hanno riferito di aver giocato ai videogame secondo la spesa sostenuta negli ultimi 30 giorni, per genere e fasce di età 133
Tabella 112. Distribuzione percentuale degli studenti che negli ultimi 12 mesi hanno riferito di aver giocato ai videogame secondo il Device utilizzato e i luoghi di gioco 133

Le caratteristiche del campione GAPS 2019 - Abruzzo

Tabella 1. Distribuzione percentuale dei rispondenti per genere e fasce di età

		Totale	Sesso	
			Maschi	Femmine
Fasce di età	*18-40*	29,7	24,5	35,2
	41-60	41,3	40,3	42,4
	61-80	29,0	35,2	22,4
Totale	*18-80*		51,7	48,3

GAPS 2019 - Regione Abruzzo

Tabella 2. Lingua parlata in famiglia: distribuzione percentuale per genere e fasce di età

	Totale	Sesso		Fasce di età		
		Maschi	*Femmine*	*18-40*	*41-60*	*61-80*
Lingua italiana	99,1	100,0	98,2	99,3	99,0	98,9
Lingua inglese/tedesca	2,6	2,8	2,3	2,9	2,9	2,0
Lingua francese	2,1	1,2	3,0	2,4	1,5	2,4
Lingua spagnola/portoghese	1,4	1,8	1,0	1,8	1,4	0,9
Altra lingua	0,5	0,6	0,4	0,2	0,7	0,5
Lingua slava	0,4	0,1	0,7	0,2	0,5	0,6
Lingua rumena	0,4	0	0,8	0,7	0,3	0,3
Lingua albanese	0,2	0,2	0,2	0,2	0,2	0,2
Lingua araba	0	0,1	0	0	0,1	0
Lingua senegalese/ghanese/nigeriana	0	0,1	0	0	0,1	0
Lingua cinese	0	0	0	0	0	0
Lingua indiana/filippina	0	0	0	0	0	0

GAPS 2019 - Regione Abruzzo

Tabella 3. Caratteristiche familiari: distribuzione percentuale per genere e fasce di età

		Totale	Sesso		Fasce di età		
			Maschi	*Femmine*	*18-40*	*41-60*	*61-80*
Stato civile	*Single*	13,6	12,3	14,8	11,2	14,4	15,2
	Con coniuge/convivente	65,8	65,2	66,3	43,3	75,7	77,9
	Con genitori e/o parenti	17,6	18,8	16,5	36,7	9,9	6,0
	Con amici/conoscenti	2,8	3,3	2,2	8,3	0	0,3
	Struttura pubblica/privata	0,3	0,4	0,1	0,5	0	0,5
Figli	No	34,4	37,9	30,9	70,7	22,1	9,5
	Sì	65,6	62,1	69,1	29,3	77,9	90,5

GAPS 2019 - Regione Abruzzo

Tabella 4. Caratteristiche personali: distribuzione percentuale per genere e fasce di età

		Totale	Sesso		Fasce di età		
			Maschi	*Femmine*	*18-40*	*41-60*	*61-80*
Difficoltà a dormire	***No***	61,5	64,5	58,6	61,7	60,9	61,8
	Sì	38,5	35,5	41,4	38,3	39,1	38,2
Ore dormite a notte in media	***Meno di 5 ore***	6,5	6,0	7,1	1,5	7,1	11,7
	5-6 ore	26,7	27,7	25,7	23,2	26,2	32,4
	6-7 ore	41,3	43,1	39,5	42,7	43,7	35,2
	7-8 ore	23,2	21,4	25,0	29,7	21,7	17,6
	Piu di 8 ore	2,3	1,9	2,8	2,8	1,3	3,2

GAPS 2019 - Regione Abruzzo

Tabella 5. Titolo di studio conseguito: distribuzione percentuale per genere e fasce di età

	Totale	Sesso		Fasce di età		
		Maschi	*Femmine*	*18-40*	*41-60*	*61-80*
Nessuno - Licenza elementare	3,2	1,6	4,7	0	0,4	10,9
Medie inferiori	9,2	10,0	8,3	4,4	8,8	15,1
Qualifica triennale – Diploma/ Maturità	44,8	46,5	43,2	41,2	48,0	44,6
Laurea triennale - Laurea magistrale	35,6	35,7	35,4	46,7	33,6	25,3
Post Laurea	7,3	6,2	8,3	7,7	9,3	4,1

GAPS 2019 - Regione Abruzzo

Tabella 6. Reddito personale (lordo) annuo: distribuzione percentuale per genere e fasce di età

	Totale	Sesso		Fasce di età		
		Maschi	*Femmine*	*18-40*	*41-60*	*61-80*
0 euro	19,5	12,0	26,8	33,8	12,3	12,9
Fino a 15.000 euro	29,8	24,6	34,9	34,5	26,6	29,0
Fino a 36.000 euro	39,0	45,7	32,4	27,5	45,3	43,3
Fino a 70.000 euro	9,8	14,5	5,2	3,4	13,3	12,0
Oltre 70.000 euro	1,9	3,2	0,6	0,7	2,4	2,8

GAPS 2019 - Regione Abruzzo

La percezione sui servizi sanitari territoriali

Tabella 7. Livello di informazione sulle modalità di accesso ai Servizi Sanitari territoriali generali: distribuzione percentuale per genere e fasce di età

	Totale	Sesso		Fasce di età		
		Maschi	*Femmine*	*18-40*	*41-60*	*61-80*
Per nulla	10,8	12,6	9,1	11,2	12,0	9,0

Poco	40,9	43,4	38,4	46,8	37,9	37,2
Abbastanza	43,1	39,7	46,5	37,6	43,9	49,1
Molto	5,2	4,3	6,1	4,4	6,2	4,7

GAPS 2019 - Regione Abruzzo

Tabella 8. Livello di informazione sulle modalità di accesso ai Servizi Sanitari territoriali specifici per le Dipendenze patologiche (SerD): distribuzione percentuale per genere e fasce di età

	Totale	**Sesso**		**Fasce di età**		
		Maschi	***Femmine***	***18-40***	***41-60***	***61-80***
Per nulla	30,4	29,8	31,0	28,4	31,8	31,0
Poco	45,7	48,6	42,9	53,4	41,7	42,3
Abbastanza	21,3	19,3	23,3	15,2	23,5	25,0
Molto	2,6	2,3	2,9	3,0	2,9	1,7

GAPS 2019 - Regione Abruzzo

Gioco d'azzardo

Tabella 9. Tipologie di gioco disponibili nel luogo di gioco più vicino: percentuale dei rispondenti per genere e fasce di età

	Totale	**Sesso**		**Fasce di età**		
		Maschi	***Femmine***	***18-40***	***41-60***	***61-80***
Gratta e vinci	94,7	92,4	97,0	95,1	95,0	94,3

Lotto / Superenalotto	88,6	87,1	90,1	89,1	88,1	88,9
10 e lotto / Win for Life	73,5	73,4	73,6	81,1	76,0	61,2
Totocalcio / totogol	66,4	65,9	67,0	65,6	69,4	63,5
Slot machine	51,2	54,5	48,0	60,7	50,8	40,8
Scommesse sportive o su altri eventi	49,7	55,6	43,7	61,5	48,2	37,3
Videolottery	21,1	25,6	16,5	28,7	19,4	14,1
Bingo	12,2	13,2	11,3	13,5	12,4	10,3
Poker texano / altri giochi con le carte	5,9	7,8	3,9	7,9	5,6	3,5
Altri giochi	3,1	3,1	3,0	4,2	2,7	2,2

GAPS 2019 - Regione Abruzzo

Tabella 10. Conoscenza dei limiti di età per giocare d'azzardo: distribuzioni percentuali dei rispondenti per genere e fasce di età

		Totale	**Sesso**		**Fasce di età**		
			Maschi	***Femmine***	***18-40***	***41-60***	***61-80***
Divieto ai minori gioco ONLINE	***Minori di 14 anni***	10,0	7,7	12,3	8,9	8,3	13,4
	Minori di 16 anni	4,3	3,4	5,1	5,3	3,2	4,6
	Minori di 18 anni	59,6	67,5	51,8	68,9	63,6	42,1
	Non è vietato	5,5	5,2	5,7	6,0	4,2	6,7
	Non so	20,7	16,2	25,2	11,0	20,7	33,2
Divieto ai minori gioco ONSITE	***Minori di 14 anni***	8,8	6,8	10,7	7,4	7,7	11,8
	Minori di 16 anni	6,0	5,4	6,6	7,8	4,8	6,1
	Minori di 18 anni	65,9	72,8	59,0	73,4	69,0	51,4
	Non è vietato	4,0	3,5	4,5	3,5	3,6	5,3
	Non so	15,4	11,4	19,2	7,9	15,0	25,4

GAPS 2019 - Regione Abruzzo

Tabella 11. Livello di propensione verso le normative applicabili al gioco d'azzardo: distribuzione percentuale, per genere e fasce di età

		Totale	**Sesso**		**Fasce di età**		
			Maschi	***Femmine***	***18-40***	***41-60***	***61-80***
Porre limiti geografici e temporali all'offerta di gioco in denaro	***Per nulla***	10,4	11,7	9,1	9,4	11,0	10,9
	Poco	11,8	15,5	8,0	15,6	11,8	6,6
	Abbastanza	31,4	33,7	29,2	42,3	27,4	23,9
	Molto	46,4	39,1	53,7	32,7	49,8	58,6
Collocare gli	***Per nulla***	1,9	2,3	1,5	1,4	1,8	2,6

Collocare gli apparecchi di gioco in denaro lontano dalle scuole	***Poco***	3,0	4,2	1,7	4,4	2,8	1,5
	Abbastanza	10,8	12,0	9,5	16,9	9,4	4,9
	Molto	84,4	81,5	87,3	77,3	86,0	91,0
Collocare gli apparecchi di gioco in denaro lontano dai Bancomat	***Per nulla***	3,6	5,1	2,0	3,1	4,5	2,8
	Poco	7,2	10,3	4,2	8,3	7,3	5,4
	Abbastanza	17,3	18,9	15,7	23,7	15,2	11,6
	Molto	71,9	65,7	78,1	65,0	72,9	80,2
Collocare gli apparecchi di gioco in denaro lontano dalle stazioni	***Per nulla***	5,3	7,6	2,9	6,2	5,7	3,3
	Poco	12,9	16,7	9,2	17,1	13,0	7,1
	Abbastanza	23,4	23,9	22,9	29,2	21,4	19,0
	Molto	58,4	51,9	65,0	47,5	59,9	70,6
Disciplinare gli orari di funzionamento delle slot machine	***Per nulla***	4,6	6,5	2,7	5,3	4,9	3,5
	Poco	6,4	7,4	5,3	7,9	6,2	4,1
	Abbastanza	21,6	24,1	19,2	26,0	18,9	20,2
	Molto	67,4	62,0	72,8	60,8	70,0	72,2
Vietare la pubblicità del gioco d'azzardo	***Per nulla***	3,5	4,8	2,2	5,5	2,7	2,3
	Poco	9,4	11,3	7,4	14,9	8,8	2,4
	Abbastanza	16,9	19,1	14,6	24,0	14,9	11,3
	Molto	70,3	64,7	75,8	55,5	73,6	84,0
Obbligare i commercianti del gioco a percorsi di formazione specifici	***Per nulla***	3,5	4,1	2,8	4,5	2,7	3,4
	Poco	9,1	10,9	7,4	13,8	7,9	5,2
	Abbastanza	21,9	24,2	19,6	28,2	19,9	16,5
	Molto	65,5	60,8	70,2	53,5	69,5	74,8

GAPS 2019 - Regione Abruzzo

Tabella 12. Rischio attribuito al giocare d'azzardo (più o meno di una volta a settimana): distribuzione percentuale, per genere e fasce di età

		Totale	**Sesso**		**Fasce di età**		
			Maschi	***Femmine***	***18-40***	***41-60***	***61-80***
Giocare meno di una volta a settimana	***Nessun rischio***	13,1	15,2	11,1	16,1	13,1	9,7
	Rischio minimo	32,2	35,5	28,9	39,3	31,5	24,0
	Rischio moderato	27,4	26,1	28,8	27,3	29,0	25,4
	Rischio elevato	19,1	15,1	23,1	13,9	17,9	27,6
	Non so	8,1	8,0	8,2	3,4	8,5	13,3
Giocare più di una volta a settimana	***Nessun rischio***	1,0	1,2	0,9	0,6	1,5	1,0
	Rischio minimo	5,6	6,5	4,7	6,3	6,4	3,6
	Rischio moderato	19,2	21,7	16,7	25,7	17,2	13,6
	Rischio elevato	68,1	64,8	71,4	64,7	68,4	72,2
	Non so	6,1	5,8	6,3	2,7	6,5	9,7

GAPS 2019 - Regione Abruzzo

Tabella 13. Atteggiamento espresso verso il gioco d'azzardo: distribuzione percentuale, per genere e fasce di età

	Totale	**Sesso**		**Fasce di età**		
		Maschi	***Femmine***	***18-40***	***41-60***	***61-80***
Sfavorevole	95,4	93,6	97,2	95,4	95,3	95,9
Neutrale	2,0	2,2	1,7	2,1	1,7	2,0
Favorevole	2,6	4,1	1,1	2,4	3,0	2,1

GAPS 2019 - Regione Abruzzo

Tabella 14. Possibilità di diventare ricchi giocando d'azzardo: percentuali, per genere e fasce di età

	Totale	Sesso		Fasce di età		
		Maschi	Femmine	18-40	41-60	61-80
Impossibile	42,9	38,7	47,1	34,3	44,8	50,8
Sì se bravo	13,2	18,0	8,5	24,3	8,4	6,0
Sì se fortunato	48,5	49,8	47,3	49,4	50,5	45,3

GAPS 2019 - Regione Abruzzo

Tabella 15. Esposizione alla pubblicità sul gioco d'azzardo secondo il canale pubblicitario: percentuali, per genere e fasce di età

		Totale	Sesso		Fasce di età		
			Maschi	Femmine	18-40	41-60	61-80
Pubblicità sul gioco in TV	***Mai***	14,5	10,5	18,5	9,1	11,5	25,5
	Meno di 1 volta al mese	13,8	12,2	15,2	10,4	14,1	16,7
	1 o più volte al mese	71,8	77,3	66,3	80,4	74,3	57,9
Pubblicità sul gioco in radio	***Mai***	52,9	45,6	60,3	46,3	51,0	64,7
	Meno di 1 volta al mese	17,5	20,6	14,2	20,2	17,6	13,3
	1 o più volte al mese	29,7	33,8	25,4	33,5	31,4	22,0
Pubblicità sul gioco su internet	***Mai***	18,5	12,4	24,7	7,4	16,6	37,5
	Meno di 1 volta al mese	9,1	7,8	10,3	6,1	10,8	10,9
	1 o più volte al mese	72,5	79,8	64,9	86,5	72,6	51,6
Pubblicità sul gioco su manifesti/ cartelloni	***Mai***	40,4	33,1	47,9	35,2	37,6	52,5
	Meno di 1 volta al mese	24,4	26,3	22,4	26,0	26,2	18,7
	1 o più volte al mese	35,2	40,6	29,7	38,8	36,2	28,8
Pubblicità sul gioco su giornali/ quotidiani/ riviste	***Mai***	30,4	24,1	36,8	27,1	27,2	40,3
	Meno di 1 volta al mese	22,6	21,7	23,5	22,7	24,2	19,5
	1 o più volte al mese	47,0	54,2	39,7	50,2	48,6	40,3
Pubblicità sul gioco su social media	***Mai***	27,6	21,0	34,2	16,8	26,8	44,6
	Meno di 1 volta al mese	14,5	13,9	15,1	13,4	16,9	12,1
	1 o più volte al mese	57,9	65,0	50,7	69,8	56,3	43,2

GAPS 2019 - Regione Abruzzo

Tabella 16. Presenza di familiari/parenti/conoscenti che giocano/hanno giocato d'azzardo: percentuali, per genere e fasce di età

	Totale	Sesso		Fasce di età		
		Maschi	Femmine	18-40	41-60	61-80
Nessuno	63,9	63,8	63,9	52,1	63,6	77,8
Partner	7,3	2,8	11,6	7,4	9,2	4,4
Madre/padre	9,3	9,6	8,9	17,9	7,6	1,7
Amici	11,2	13,1	9,3	18,0	9,7	5,1
Figli	2,8	2,8	2,9	0,2	3,5	5,1
Parenti	12,8	12,9	12,8	18,5	13,0	6,2
Conoscenti	14,3	14,7	13,8	20,7	13,8	7,7

GAPS 2019 - Regione Abruzzo

Tabella 17. Prevalenze gioco d'azzardo nella vita a livello provinciale, per genere e fasce di età

	Totale	Sesso		Fasce di età		
		Maschi	Femmine	18-40	41-60	61-80
L'Aquila	72,5	78,4	66,5	80,6	77,6	56,3
Teramo	73,3	80,8	66,0	84,5	76,0	55,9
Pescara	73,2	78,8	68,0	81,5	77,2	57,9
Chieti	70,5	77,7	63,4	79,9	71,4	58,8
REGIONE Abruzzo	68,6	78,9	65,9	81,6	75,3	57,3

Tabella 18. Prevalenze gioco d'azzardo negli ultimi 12 mesi a livello provinciale, per genere e fasce di età

	Totale	Sesso		Fasce di età		
		Maschi	Femmine	18-40	41-60	61-80
L'Aquila	50,7	59,1	42,3	57,5	55,4	36,7
Teramo	46,4	55,4	37,6	49,5	52,5	34,0
Pescara	49,0	55,7	42,6	59,1	49,4	36,7
Chieti	46,5	54,9	38,4	51,7	47,3	39,9
REGIONE Abruzzo	48,0	56,0	40,2	54,2	50,9	37,0

GAPS 2019 - Regione Abruzzo

Tabella 19. Tipologie di gioco praticate durante l'anno: percentuali dei giocatori nell'anno, per genere e fasce di età

	Totale	Sesso		Fasce di età		
		Maschi	Femmine	18-40	41-60	61-80
Gratta e vinci	73,4	65,2	84,7	68,2	75,0	81,7
Lotto	29,2	26,7	32,6	21,3	36,1	33,8
Superenalotto	42,1	45,3	37,4	28,7	47,7	59,4
10 e lotto / Win for Life	14,7	15,7	13,2	15,4	14,5	13,3
Totocalcio/totogol	4,8	6,8	2,0	6,2	2,9	4,8
Bingo	6,1	5,9	6,3	10,1	3,5	0,6
Slot machine	6,9	10,0	2,4	10,8	3,8	2,3
Videolottery	2,0	3,5	0	3,6	0,7	1,0
Scommesse sportive	27,9	41,1	9,2	42,9	17,3	9,3
Scommesse su altri eventi	3,1	4,6	1,1	5,3	1,1	2,4
Poker texano	7,3	10,4	3,0	13,4	2,2	0,6
Altri giochi con le carte	15,2	15,7	14,5	21,1	7,9	16,2
Altri giochi (roulette, dadi)	3,7	4,5	2,7	6,1	1,4	1,8
Scommesse virtuali	3,3	5,3	0,4	5,5	1,9	0

GAPS 2019 - Regione Abruzzo

Tabella 20. Spesa sostenuta per il gioco d'azzardo negli ultimi 30 giorni: distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno, per genere e fasce di età

	Totale	Sesso		Fasce di età		
		Maschi	Femmine	18-40	41-60	61-80
0 euro	36,6	35,9	38,1	37,2	39,2	30,7
1-10 euro	46,1	42,1	54,3	44,6	44,3	52,4
11-50 euro	10,2	12,2	6,3	8,0	9,2	15,0
51-90 euro	3,2	4,2	1,3	2,3	5,1	1,0
91-200 euro	1,7	2,5	0	2,9	1,6	0
201-500 euro	1,4	2,1	0	3,4	0	0,9
501-1000 euro	0,8	1,2	0	1,6	0,5	0

GAPS 2019 - Regione Abruzzo

Tabella 21. Bilancio derivante dal gioco d'azzardo praticato: distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno, per genere e fasce di età

	Totale	Sesso		Fasce di età		
		Maschi	Femmine	18-40	41-60	61-80
In pari	35,7	26,3	51,6	33,1	36,6	39,3
In rosso	56,6	65,9	40,8	58,2	57,0	53,2
In attivo	7,7	7,8	7,6	8,7	6,4	7,5

GAPS 2019 - Regione Abruzzo

Tabella 22. Somme perse o vinte al gioco: distribuzione percentuale dei giocatori che hanno perso ('In rosso') e vinto ('In attivo')

	Situazione complessiva	
	In rosso	***In attivo***
Meno di 50 euro	79,0	48,1
Tra 50-100 euro	11,2	7,9
Tra 100-200 euro	2,7	20,9
Tra 200-500 euro	2,8	14,4
Oltre 500 euro	4,3	8,6

GAPS 2019 - Regione Abruzzo

Tabella 23. Metodo di pagamento per il gioco d'azzardo: percentuali dei giocatori, per genere e fasce di età

	Totale	**Sesso**		**Fasce di età**		
		Maschi	***Femmine***	***18-40***	***41-60***	***61-80***
Carta di credito	9,8	12,5	4,8	14,2	7,7	2,2
Bonifico	0,3	0,4	0	0,6	0	0
Contanti	93,9	92,6	96,3	91,9	94,4	97,8

GAPS 2019 - Regione Abruzzo

Tabella 24. Impatto percepito del metodo di pagamento 'carta di credito' sul proprio gioco d'azzardo: percentuali dei giocatori, per genere e fasce di età

	Totale	**Sesso**		**Fasce di età**		
		Maschi	***Femmine***	***18-40***	***41-60***	***61-80***
Non ha alcun impatto sulla spesa	77,0	72,7	85,3	68,9	82,6	86,0
Fa aumentare la cifra spesa	18,8	21,8	13,0	24,0	16,1	11,1
Fa diminuire la cifra spesa	4,2	5,5	1,7	7,1	1,3	2,9

GAPS 2019 - Regione Abruzzo

Gioco d'azzardo ON SITE

Tabella 25. Prevalenze gioco d'azzardo praticato ONSITE nella vita, a livello di zona-distretto, per genere e fasce di età

	Totale	Sesso		Fasce di età		
		Maschi	Femmine	18-40	41-60	61-80
L'Aquila	69,2	75,4	62,9	76,5	75,5	52,2
Teramo	70,6	77,8	63,5	82,8	72,3	53,5
Pescara	68,7	74,3	63,5	77,2	71,7	54,7
Chieti	67,7	74,9	60,7	77,0	68,3	56,7
REGIONE Abruzzo	69,1	75,7	62,6	78,4	71,8	54,5

GAPS 2019 - Regione Abruzzo

Tabella 26. Prevalenze gioco d'azzardo praticato ONSITE negli ultimi 12 mesi, a livello di zona-distretto, per genere e fasce di età

	Totale	Sesso		Fasce di età		
		Maschi	Femmine	18-40	41-60	61-80
L'Aquila	48,8	56,6	41,0	54,6	54,6	34,6
Teramo	44,9	53,1	36,8	48,7	50,4	32,3
Pescara	45,0	50,3	40,1	53,5	45,2	35,0
Chieti	44,3	51,5	37,3	49,6	45,2	37,3
REGIONE Abruzzo	45,7	52,8	38,7	51,5	48,6	35,0

GAPS 2019 - Regione Abruzzo

Tabella 27. Luoghi di gioco ONSITE frequentati negli ultimi 12 mesi: percentuali dei giocatori, per genere e fasce di età

	Totale	Sesso		Fasce di età		
		Maschi	Femmine	18-40	41-60	61-80
Sale scommessa	12,0	18,4	3,4	22,4	7,4	2,2
Sale bingo	2,6	2,4	2,7	6,1	0,7	0
Casinò	1,7	1,9	1,4	4,0	0,3	0
Circoli ricreativi	0,9	1,1	0,7	1,5	0	1,7
Bar/tabacchi/pub	57,5	55,0	60,8	53,6	62,8	53,4
Sale giochi	1,7	3,0	0	3,4	1,2	0
A casa propria o di amici	13,2	14,3	11,6	23,6	8,0	4,9

GAPS 2019 - Regione Abruzzo

Tabella 28. Tipologie di gioco praticate ONSITE durante l'anno percentuali dei giocatori, per genere e fasce di età

	Totale	Sesso		Fasce di età		
		Maschi	Femmine	18-40	41-60	61-80
Gratta e vinci	74,8	66,3	86,2	70,2	76,6	81,4

Lotto	30,1	27,8	33,1	22,3	36,1	36,4
Superenalotto	42,9	46,0	38,4	29,6	47,9	60,9
10 e lotto / Win for Life	14,4	15,4	13,0	15,9	13,6	12,4
Totocalcio/totogol	4,6	6,6	1,7	5,7	3,0	4,3
Bingo	5,8	5,9	5,7	10,4	2,7	0
Slot machine	6,9	10,1	2,6	11,0	3,6	2,5
Videolottery	2,0	3,5	0,0	3,8	0,4	1,2
Scommesse sportive	26,8	39,4	9,3	41,9	15,9	8,5
Scommesse su altri eventi	2,5	3,8	0,8	3,8	1,2	2,6
Poker texano	6,0	8,7	2,3	11,2	1,9	0
Altri giochi con le carte	14,6	15,8	13,1	21,1	8,2	11,1
Altri giochi (roulette, dadi)	3,5	4,1	2,8	5,6	1,5	2,0
Scommesse virtuali	2,9	5,1	0,0	5,0	1,6	0

GAPS 2019 - Regione Abruzzo

Tabella 29. Tempo medio giornaliero trascorso a giocare d'azzardo ONSITE: distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno, per genere e fasce di età

	Totale	**Sesso**		**Fasce di età**		
		Maschi	***Femmine***	***18-40***	***41-60***	***61-80***
Meno di 30 minuti	93,6	92,0	96,1	91,3	95,3	94,6
Tra 30 minuti e 1 ora	3,4	3,8	2,7	4,6	3,6	0
Più di 1 ora	3,0	4,2	1,3	4,1	1,1	5,4

GAPS 2019 - Regione Abruzzo

Tabella 30. Tempo disposto a impiegare per raggiungere un luogo dove giocare d'azzardo ONSITE: distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno, per genere e fasce di età

	Totale	**Sesso**		**Fasce di età**		
		Maschi	***Femmine***	***18-40***	***41-60***	***61-80***
Meno di 10 minuti	91,2	90,6	91,8	91,8	91,1	90,6
10-30 minuti	6,7	7,1	6,3	6,0	7,1	6,8
Più di 30 minuti	2,1	2,3	1,9	2,1	1,8	2,6

GAPS 2019 - Regione Abruzzo

Gioco d'azzardo ONLINE

Tabella 32. Prevalenze gioco d'azzardo praticato ONLINE nella vita, a livello provinciale, per genere e fasce di età

	Totale	Sesso		Fasce di età		
		Maschi	Femmine	18-40	41-60	61-80
L'Aquila	9,8	12,7	7,0	14,5	7,7	7,4
Teramo	10,6	15,5	5,8	15,6	10,1	5,3
Pescara	12,6	17,8	7,8	19,9	11,3	5,9
Chieti	10,7	14,8	6,8	15,6	9,3	7,1
REGIONE Abruzzo	10,9	15,1	5,4	16,4	9,6	6,5

GAPS 2019 - Regione Abruzzo

Tabella 33. Prevalenze gioco d'azzardo praticato ONLINE negli ultimi 12 mesi, a livello provinciale, per genere e fasce di età

	Totale	Sesso		Fasce di età		
		Maschi	Femmine	18-40	41-60	61-80
L'Aquila	6,7	9,8	3,5	9,0	5,5	5,5
Teramo	7,2	11,5	2,9	10,6	6,2	4,5
Pescara	8,5	12,7	4,5	13,6	6,8	4,8
Chieti	7,3	10,9	3,8	10,1	6,2	5,8
REGIONE Abruzzo	7,4	11,2	3,8	10,8	6,2	5,2

GAPS 2019 - Regione Abruzzo

Tabella 34. Device utilizzati per giocare ONLINE: percentuali dei giocatori nell'ultimo anno, per genere e fasce di età

	Totale	Sesso		Fasce di età		
		Maschi	Femmine	18-40	41-60	61-80
Smartphone	39,7	45,4	20,5	56,8	31,0	6,4
Tablet	30,3	36,5	9,5	6,6	10,2	0,0
Computer fisso o portatile	6,6	6,4	7,6	38,4	25,2	14,6
TV	0	0	0	0	0	0
Console	0	0	0	0	0	0

GAPS 2019 - Regione Abruzzo

Tabella 35. Tipologie di gioco praticate ONLINE: percentuali dei giocatori nell'ultimo anno, per genere e fasce di età

	Totale	Sesso		Fasce di età		
		Maschi	Femmine	18-40	41-60	61-80
Gratta e vinci	36,4	30,7	57,2	21,1	38,3	82,6
Lotto	13,8	12,2	19,6	5,6	28,0	17,8
Superenalotto	21,8	21,9	21,2	11,3	36,6	31,9
10 e lotto / Win for Life	10,2	10,2	10,2	4,1	21,3	11,8
Totocalcio/totogol	4,8	4,9	4,5	5,7	2,9	5,5
Bingo	7,6	6,8	10,6	5,8	13,4	3,4
Slot machine	14,8	18,4	0	17,0	16,5	3,4
Videolottery	4,0	5,0	0	4,3	5,8	0
Scommesse sportive	63,7	73,0	25,0	79,3	55,9	18,6
Scommesse su altri eventi	9,0	10,2	4,5	14,6	2,9	0
Poker texano	21,3	23,2	13,9	27,8	15,0	3,4
Altri giochi con le carte	18,0	13,7	33,9	15,7	8,7	44,6
Altri giochi (roulette, dadi)	8,6	10,8	0	9,7	5,8	3,4
Scommesse virtuali	9,0	10,0	4,8	14,5	2,8	0

GAPS 2019 - Regione Abruzzo

Tabella 36. Frequenza di sessioni di gioco ONLINE di oltre 2 ore consecutive: distribuzione percentuale dei giocatori nell'ultimo anno, per genere e fasce di età

	Totale	Sesso		Fasce di età		
		Maschi	Femmine	18-40	41-60	61-80
Mai	87,4	85,1	96,1	85,8	82,9	100,0
1-5 volte	8,7	9,9	3,9	10,0	11,3	0
6-19 volte	0,7	0,9	0	0	2,3	0
20 o più volte	3,2	4,1	0	4,2	3,5	0

GAPS 2019 - Regione Abruzzo

Tabella 37. Luoghi di gioco ONLINE: percentuali dei giocatori nell'ultimo anno, per genere e fasce di età

	Totale	Sesso		Fasce di età		
		Maschi	Femmine	18-40	41-60	61-80
A casa propria	58,2	67,9	27,2	73,5	54,1	23,9
A casa di amici	4,3	4,7	2,9	7,7	1,9	0
A scuola, lavoro	7,3	9,5	0	6,9	11,9	0
Luoghi pubblici chiusi (sale giochi, Internet point, bar)	3,2	4,2	0	5,1	2,3	0
Luoghi pubblici aperti (piazza, parco)	3,1	4,1	0	5,1	1,9	0
Sui mezzi di trasporto (tram, autobus, metropolitana, treno, auto)	1,5	2,0	0	3,2	0	0

GAPS 2019 - Regione Abruzzo

Gioco d'azzardo PROFILI DI RISCHIO

Tabella 38. Profili di rischio: percentuali dei giocatori nell'ultimo anno per provincia*

	Profili di rischio		
	Non a rischio	***Rischio minimo***	***Rischio moderato/ severo***
L'Aquila	84,3	10,7	5,0
Teramo	85,6	8,9	5,5
Pescara	83,9	11,4	4,7
Chieti	84,6	10,0	5,4
REGIONE Abruzzo	86,1	10,1	3,8

*Il profilo di rischio è calcolato sulla base del test di screening CPGI (Canadian Problem Gambling Index - Ferris & Wynne, 2001a; b) adattato e validato a livello nazionale (Colasante et al., 2013). Le categorie "rischio moderato" e "rischio severo" sono accorpate in "rischio moderato/severo" per ragioni di significatività statistica

GAPS 2019 - Regione Abruzzo

Tabella 39. Profili di rischio e tipologie di gioco praticato: percentuali dei giocatori nell'ultimo anno*

	Italia (2017)			Abruzzo (2019)		
	Profili di rischio			Profili di rischio		
	Non a rischio	***Rischio minimo***	***Rischio moderato/ severo***	***Non a rischio***	***Rischio minimo***	***Rischio moderato/ severo***
Gratta e vinci	72,7	64,3	68,1	73,5	66,9	82,9
Lotto	27,5	31,1	41,0	27,7	36,5	40,9
Superenalotto	46,0	34,4	42,7	40,6	42,2	64,5
10 e lotto / Win for Life	12,6	18,3	29,2	11,0	28,5	45,8
Totocalcio/Totogol	5,0	9,1	14,1	4,1	4,0	10,3
Bingo	5,1	12,4	19,8	4,4	12,5	17,6
Slot machines	4,1	11,3	36,6	3,4	9,3	49,2
Videolottery	n.a	n.a	n.a	0,6	2,0	23,7
Scommesse sportive	26,3	59,6	67,8	25,4	33,2	56,4
Scommesse su altri eventi	2,4	12,7	28,4	2,4	7,2	6,3
Poker texano	7,9	20,1	20,1	5,4	15,6	19,8
Altri giochi con le carte	16,3	22,8	17,7	12,7	25,5	23,6
Altri giochi (roulette, dadi)	3,2	11,4	11,1	1,9	12,0	15,1
Scommesse virtuali	n.a	n.a	n.a	2,3	7,4	11,6

*Il profilo di rischio è calcolato sulla base del test di screening CPGI (Canadian Problem Gambling Index - Ferris & Wynne, 2001a; b) adattato e validato a livello nazionale (Colasante et al., 2013). Le categorie "rischio moderato" e "rischio severo" sono accorpate in "rischio moderato/severo" per ragioni di significatività statistica. Fonte: GAPS 2019 - Regione Abruzzo; IPSAD®2017

GAPS 2019 - Regione Abruzzo

Tabella 40. Profili di rischio e numero di giochi praticati: percentuali dei giocatori nell'ultimo anno*

	Profili di rischio		
	Non a rischio	***Rischio minimo***	***Rischio moderato/severo***
1 gioco	44,0	29,9	9,6
2 giochi	31,8	17,0	18,9
3 giochi	16,0	22,8	10,5
4 giochi	5,0	21,0	11,3
5 giochi	1,4	4,8	25,8
6 giochi	0,6	1,2	4,7
7 giochi	0,9	0	8,9
8 giochi	0,4	0	5,4
9 giochi	0	0	2,8
10 giochi	0	3,3	2,0

*Il profilo di rischio è calcolato sulla base del test di screening CPGI (Canadian Problem Gambling Index - Ferris & Wynne, 2001a; b) adattato e validato a livello nazionale (Colasante et al., 2013). Le categorie "rischio moderato" e "rischio severo" sono accorpate in "rischio moderato/severo" per ragioni di significatività statistica

GAPS 2019 - Regione Abruzzo

Tabella 41. Profili di rischio e frequenza di gioco: distribuzione percentuale dei giocatori nell'ultimo anno*

	Profili di rischio		
	Non a rischio	***Rischio minimo***	***Rischio moderato/severo***
1-5 volte	72,9	64,7	8,1
6-19 volte	16,3	20,8	13,0
20 o più volte	10,9	14,5	78,9

*Il profilo di rischio è calcolato sulla base del test di screening CPGI (Canadian Problem Gambling Index - Ferris & Wynne, 2001a; b) adattato e validato a livello nazionale (Colasante et al., 2013). Le categorie "rischio moderato" e "rischio severo" sono accorpate in "rischio moderato/severo" per ragioni di significatività statistica

GAPS 2019 - Regione Abruzzo

Tabella 42. Profili di rischio e luoghi di gioco ONSITE frequentati: percentuali dei giocatori nell'ultimo anno*

	Profili di rischio		
	Non a rischio	***Rischio minimo***	***Rischio moderato/severo***
Sale scommessa	9,7	14,6	36,8
Sale bingo	1,7	5,2	12,9
Casinò	1,1	5,0	4,8
Circoli ricreativi	0	3,9	9,7
Bar/tabacchi/pub	55,3	53,3	65,1
Sale giochi	0,5	2,3	23,3
Casa propria o di amici	11,5	21,1	13,8

*Il profilo di rischio è calcolato sulla base del test di screening CPGI (Canadian Problem Gambling Index - Ferris & Wynne, 2001a; b) adattato e validato a livello nazionale (Colasante et al., 2013). Le categorie "rischio moderato" e "rischio severo" sono accorpate in "rischio moderato/severo" per ragioni di significatività statistica

GAPS 2019 - Regione Abruzzo

Tabella 43. Profili di rischio e tempo medio giornaliero trascorso a giocare d'azzardo ONSITE: distribuzione percentuale dei giocatori nell'ultimo anno*

	Profili di rischio		
	Non a rischio	***Rischio minimo***	***Rischio moderato/severo***
Meno di 30 minuti	97,0	87,6	58,3
30 minuti - 1 ora	1,9	4,5	23,3
1 - 2 ore	0,6	4,4	6,5
Più di 2 ore	0,6	3,5	11,9

*Il profilo di rischio è calcolato sulla base del test di screening CPGI (Canadian Problem Gambling Index - Ferris & Wynne, 2001a; b) adattato e validato a livello nazionale (Colasante et al., 2013). Le categorie "rischio moderato" e "rischio severo" sono accorpate in "rischio moderato/severo" per ragioni di significatività statistica

GAPS 2019 - Regione Abruzzo

Tabella 44. Profili di rischio e tempo disposti a impiegare per raggiungere un luogo dove giocare ONSITE: distribuzione percentuale dei giocatori nell'ultimo anno secondo i profili di rischio e il tempo*

	Profili di rischio		
	Non a rischio	***Rischio minimo***	***Rischio moderato/severo***
Meno di 10 minuti	92,3	84,3	61,6
10 - 30 minuti	6,5	14,4	25,8
Più di 30 minuti	1,2	1,2	12,6

*Il profilo di rischio è calcolato sulla base del test di screening CPGI (Canadian Problem Gambling Index - Ferris & Wynne, 2001a; b) adattato e validato a livello nazionale (Colasante et al., 2013). Le categorie "rischio moderato" e "rischio severo" sono accorpate in "rischio moderato/severo" per ragioni di significatività statistica

GAPS 2019 - Regione Abruzzo

*Tabella 45. Distribuzione percentuale dei giocatori ONLINE nell'ultimo anno secondo il numero di volte in cui hanno giocato per più di 2 ore consecutive in una sola occasione, per profili di rischio**

	Profili di rischio		
	Non a rischio	***Rischio minimo***	***Rischio moderato/severo***
Mai	96,0	90,7	65,8
1-5 volte	3,1	4,8	24,8
6-19 volte	0	0	3,8
20 o più volte	0,9	4,6	5,6

*Il profilo di rischio è calcolato sulla base del test di screening CPGI (Canadian Problem Gambling Index - Ferris & Wynne, 2001a; b) adattato e validato a livello nazionale (Colasante et al., 2013). Le categorie "rischio moderato" e "rischio severo" sono accorpate in "rischio moderato/severo" per ragioni di significatività statistica

GAPS 2019 - Regione Abruzzo

Tabella 46. Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio e il bilancio derivante dal gioco d'azzardo praticato*

	Profili di rischio		
	Non a rischio	***Rischio minimo***	***Rischio moderato/ severo***
In pari	39,0	25,8	11,5
In rosso	53,1	70,0	76,5
In attivo	7,9	4,2	12,0

*Il profilo di rischio è calcolato sulla base del test di screening CPGI (Canadian Problem Gambling Index - Ferris & Wynne, 2001a; b) adattato e validato a livello nazionale (Colasante et al., 2013). Le categorie "rischio moderato" e "rischio severo" sono accorpate in "rischio moderato/severo" per ragioni di significatività statistica

GAPS 2019 - Regione Abruzzo

Tabella 47. Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio e il metodo di pagamento per il gioco d'azzardo*

	Profili di rischio		
	Non a rischio	***Rischio minimo***	***Rischio moderato/ severo***
Carta di credito	8,4	18,2	15,0
Bonifico	0,3	0	0
Contanti	94,3	87,4	97,9

*Il profilo di rischio è calcolato sulla base del test di screening CPGI (Canadian Problem Gambling Index - Ferris & Wynne, 2001a; b) adattato e validato a livello nazionale (Colasante et al., 2013). Le categorie "rischio moderato" e "rischio severo" sono accorpate in "rischio moderato/severo" per ragioni di significatività statistica

GAPS 2019 - Regione Abruzzo

Tabella 48. Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio e l'impatto percepito del metodo di pagamento 'carta di credito' o 'bonifico' sul proprio gioco d'azzardo*

	Profili di rischio		
	Non a rischio	***Rischio minimo***	***Rischio moderato/ severo***
Non ha alcun impatto sulla spesa	76,8	63,4	37,5
Fa aumentare la cifra spesa	20,9	15,7	62,5
Fa diminuire la cifra spesa	2,3	20,9	0,0

*Il profilo di rischio è calcolato sulla base del test di screening CPGI (Canadian Problem Gambling Index - Ferris & Wynne, 2001a; b) adattato e validato a livello nazionale (Colasante et al., 2013). Le categorie "rischio moderato" e "rischio severo" sono accorpate in "rischio moderato/severo" per ragioni di significatività statistica

GAPS 2019 - Regione Abruzzo

Tabella 49. Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio e l'atteggiamento^ espresso verso il gioco d'azzardo*

	Profili di rischio		
	Non a rischio	***Rischio minimo***	***Rischio moderato/ severo***
Sfavorevole	93,8	93,3	86,3
Neutrale	1,9	3,1	3,4
Favorevole	4,4	3,5	10,3

*Il profilo di rischio è calcolato sulla base del test di screening CPGI (Canadian Problem Gambling Index - Ferris & Wynne, 2001a; b) adattato e validato a livello nazionale (Colasante et al., 2013). Le categorie "rischio moderato" e "rischio severo" sono accorpate in "rischio moderato/severo" per ragioni di significatività statistica
^Calcolato sulla base del test *Attitudes Towards Gambling Scale* - ATGS-8 (Orford et al., 2007) che utilizza una scala di risposta a 5 punti, da "Fortemente in disaccordo" a "Fortemente in accordo"

GAPS 2019 - Regione Abruzzo

Tabella 50. Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio e il rischio attribuito al gioco d'azzardo, meno o più di 1 volta a settimana*

		Profili di rischio		
		Non a rischio	***Rischio minimo***	***Rischio moderato/ severo***
Giocare d'azzardo meno di una volta a settimana	***Nessun rischio***	22,3	15,1	9,5
	Rischio minimo	40,4	48,2	35,7
	Rischio moderato	22,9	25,9	34,1
	Rischio elevato	9,2	7,1	12,9
	Non so	5,2	3,7	7,9
Giocare d'azzardo più di una volta a settimana	***Nessun rischio***	2,1	1,0	0
	Rischio minimo	10,0	7,4	6,9
	Rischio moderato	25,1	26,8	28,3
	Rischio elevato	58,4	63,1	59,7
	Non so	4,4	1,6	5,1

*Il profilo di rischio è calcolato sulla base del test di screening CPGI (Canadian Problem Gambling Index - Ferris & Wynne, 2001a; b) adattato e validato a livello nazionale (Colasante et al., 2013). Le categorie "rischio moderato" e "rischio severo" sono accorpate in "rischio moderato/severo" per ragioni di significatività statistica

GAPS 2019 - Regione Abruzzo

Tabella 51. Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio e la conoscenza dei limiti di età per giocare d'azzardo, ONLINE e ONSITE*

		Profili di rischio		
		Non a rischio	***Rischio minimo***	***Rischio moderato/ severo***
Divieto ai minori gioco ONLINE	***Minori di 14 anni***	8,6	5,5	0
	Minori di 16 anni	3,5	6,4	2,7
	Minori di 18 anni	66,0	74,1	71,5
	Non è vietato	5,2	1,0	17,8
	Non so	16,8	13,0	8,0
Divieto ai minori gioco ON SITE	***Minori di 14 anni***	8,5	4,5	0
	Minori di 16 anni	7,0	3,8	2,0
	Minori di 18 anni	68,2	79,6	80,9
	Non è vietato	3,6	6,6	14,7
	Non so	12,8	5,5	2,4

*Il profilo di rischio è calcolato sulla base del test di screening CPGI (Canadian Problem Gambling Index - Ferris & Wynne, 2001a; b) adattato e validato a livello nazionale (Colasante et al., 2013). Le categorie "rischio moderato" e "rischio severo" sono accorpate in "rischio moderato/severo" per ragioni di significatività statistica

GAPS 2019 - Regione Abruzzo

Tabella 52. Percentuali dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio e l'abilità attribuita al giocatore per tipologie di gioco*

	Profili di rischio		
	Non a rischio	***Rischio minimo***	***Rischio moderato/ severo***
Gratta e vinci/10 e Lotto/Win for Life	0,6	1,7	2,7
Lotto/Superenalotto	2,5	5,5	5,8
Totocalcio/totogol/scommesse sportive	47,6	62,1	63,4
Scommesse su altri eventi	25,7	31,1	27,8
Bingo	0,7	1,0	0,0
Slot machine	1,6	1,0	2,7
Videolottery	0	0	0
Poker texano/altri giochi con le carte	50,9	65,6	60,5
Altri giochi	3,7	4,8	4,8
Scommesse virtuali	6,2	3,3	2,7
Nessuno	29,7	16,5	15,6

*Il profilo di rischio è calcolato sulla base del test di screening CPGI (Canadian Problem Gambling Index - Ferris & Wynne, 2001a; b) adattato e validato a livello nazionale (Colasante et al., 2013). Le categorie "rischio moderato" e "rischio severo" sono accorpate in "rischio moderato/severo" per ragioni di significatività statistica

GAPS 2019 - Regione Abruzzo

Tabella 53. Percentuali dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio e la possibilità di diventare ricchi giocando d'azzardo*

	Profili di rischio		
	Non a rischio	***Rischio minimo***	***Rischio moderato/severo***
Impossibile	36,5	37,4	26,2
Sì se bravo	14,7	16,7	15,0
Sì se fortunato	54,5	51,9	64,9

*Il profilo di rischio è calcolato sulla base del test di screening CPGI (Canadian Problem Gambling Index - Ferris & Wynne, 2001a; b) adattato e validato a livello nazionale (Colasante et al., 2013). Le categorie "rischio moderato" e "rischio severo" sono accorpate in "rischio moderato/severo" per ragioni di significatività statistica

GAPS 2019 - Regione Abruzzo

Tabella 54. Percentuali dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio e le opinioni rispetto al gioco d'azzardo*

		Profili di rischio		
		Non a rischio	***Rischio minimo***	***Rischio moderato/ severo***
Porre limiti geografici e temporali all'offerta di gioco in denaro	***Per nulla***	12,2	11,2	8,1
	Poco	14,7	21,2	28,8
	Abbastanza	36,0	36,5	39,0
	Molto	37,2	31,1	24,0
Collocare gli apparecchi di gioco in denaro lontano dalle scuole	***Per nulla***	2,0	0	2,0
	Poco	3,8	4,3	12,6
	Abbastanza	11,8	18,4	11,9
	Molto	82,4	77,3	73,5
Collocare gli apparecchi di gioco in denaro lontano dai Bancomat	***Per nulla***	4,5	4,1	7,3
	Poco	8,9	8,2	8,2
	Abbastanza	17,9	26,2	28,3
	Molto	68,6	61,5	56,2
Collocare gli apparecchi di gioco in denaro lontano dalle Stazioni	***Per nulla***	7,0	9,0	8,2
	Poco	15,5	17,7	29,2
	Abbastanza	26,6	29,8	22,8
	Molto	51,0	43,6	39,9
Disciplinare gli orari di funzionamento delle slot machines	***Per nulla***	5,2	3,5	2,9
	Poco	8,0	6,2	12,6
	Abbastanza	21,7	26,1	17,7
	Molto	65,1	64,1	66,8
Vietare la pubblicità del gioco d'azzardo	***Per nulla***	3,3	4,6	5,5
	Poco	10,8	18,1	13,2
	Abbastanza	19,8	24,5	24,0
	Molto	66,1	52,9	57,3
Obbligare i commercianti del gioco a percorsi di formazione specifici	***Per nulla***	4,0	2,7	2,9
	Poco	10,3	11,0	4,5
	Abbastanza	22,7	25,8	22,3
	Molto	63,0	60,4	70,3

*Il profilo di rischio è calcolato sulla base del test di screening CPGI (Canadian Problem Gambling Index - Ferris & Wynne, 2001a; b) adattato e validato a livello nazionale (Colasante et al., 2013). Le categorie "rischio moderato" e "rischio severo" sono accorpate in "rischio moderato/severo" per ragioni di significatività statistica

GAPS 2019 - Regione Abruzzo

Tabella 55. Percentuali dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio e la contiguità con persone che giocano d'azzardo illegalmente*

	Profili di rischio		
	Non a rischio	***Rischio minimo***	***Rischio moderato/ severo***
Conosci una o più persone che praticano giochi illegali	10,5	9,3	22,9
Hai mai praticato giochi illegali	6,9	5,9	15,6

*Il profilo di rischio è calcolato sulla base del test di screening CPGI (Canadian Problem Gambling Index - Ferris & Wynne, 2001a; b) adattato e validato a livello nazionale (Colasante et al., 2013). Le categorie "rischio moderato" e "rischio severo" sono accorpate in "rischio moderato/severo" per ragioni di significatività statistica

GAPS 2019 - Regione Abruzzo

Tabella 56. Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio e lo stato civile*

	Profili di rischio		
	Non a rischio	***Rischio minimo***	***Rischio moderato/ severo***
Celibe/nubile	30,7	50,3	49,8
Coniugato/a - unito/a civilmente	58,7	41,0	50,2
Separato/a - divorziato/a	8,5	4,3	0,0
Vedovo/a	2,1	4,4	0,0

*Il profilo di rischio è calcolato sulla base del test di screening CPGI (Canadian Problem Gambling Index - Ferris & Wynne, 2001a; b) adattato e validato a livello nazionale (Colasante et al., 2013). Le categorie "rischio moderato" e "rischio severo" sono accorpate in "rischio moderato/severo" per ragioni di significatività statistica

GAPS 2019 - Regione Abruzzo

Tabella 57. Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio e il titolo di studio conseguito*

	Profili di rischio		
	Non a rischio	***Rischio minimo***	***Rischio moderato/ severo***
Nessuno	0	0	0
Elementari	2,4	1,7	0
Medie inferiori	9,2	11,9	25,9
Qualifica superiore (3 anni)	4,6	5,0	9,9
Diploma/maturità	43,7	36,0	49,7
Laurea breve (3 anni)	9,3	11,3	4,8
Laurea	24,9	26,5	7,7
Post laurea	5,8	7,6	2,0

*Il profilo di rischio è calcolato sulla base del test di screening CPGI (Canadian Problem Gambling Index - Ferris & Wynne, 2001a; b) adattato e validato a livello nazionale (Colasante et al., 2013). Le categorie "rischio moderato" e "rischio severo" sono accorpate in "rischio moderato/severo" per ragioni di significatività statistica

GAPS 2019 - Regione Abruzzo

Tabella 58. Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio e lo stato occupazionale*

	Profili di rischio		
	Non a rischio	***Rischio minimo***	***Rischio moderato/severo***
Occupato	61,4	60,5	56,9
In cerca di nuova occupazione	9,8	7,8	23,3
In cerca di prima occupazione	1,6	2,8	0
Casalingo/a	8,3	6,6	2,2
Studente	5,9	12,0	10,1
Inabile al lavoro	0,3	0	0
Ritirato dal lavoro	15,0	11,4	15,7

*Il profilo di rischio è calcolato sulla base del test di screening CPGI (Canadian Problem Gambling Index - Ferris & Wynne, 2001a; b) adattato e validato a livello nazionale (Colasante et al., 2013). Le categorie "rischio moderato" e "rischio severo" sono accorpate in "rischio moderato/severo" per ragioni di significatività statistica

GAPS 2019 - Regione Abruzzo

Tabella 59. Percentuali dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio e il consumo di sostanze concomitante al gioco, ONLINE e ONSITE*

		Profili di rischio		
		Non a rischio	***Rischio minimo***	***Rischio moderato/severo***
Gioco ON SITE	***Sigarette***	2,6	3,4	31,4
	Alcolici	1,7	4,8	17,8
	Cannabis	0	1,4	0
	Nessuna	96,7	93,2	68,0
Gioco ONLINE	***Sigarette***	1,2	1,0	26,9
	Alcolici	0,5	0	5,8
	Cannabis	0,2	0	0
	Nessuna	98,6	99,0	73,1

*Il profilo di rischio è calcolato sulla base del test di screening CPGI (Canadian Problem Gambling Index - Ferris & Wynne, 2001a; b) adattato e validato a livello nazionale (Colasante et al., 2013). Le categorie "rischio moderato" e "rischio severo" sono accorpate in "rischio moderato/severo" per ragioni di significatività statistica

GAPS 2019 - Regione Abruzzo

Tabella 60. Percentuali dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio e la frequenza di problemi a casa, al lavoro, finanziari*

		Profili di rischio		
		Non a rischio	***Rischio minimo***	***Rischio moderato/severo***
Problemi a casa	***Mai***	18,7	17,2	12,2
	A volte	58,0	50,8	52,5
	Spesso/quasi sempre	23,3	32,0	35,3
Problemi al lavoro	***Mai***	26,2	26,6	27,4
	A volte	46,8	42,5	32,1
	Spesso/quasi sempre	27,0	30,8	40,5
Problemi finanziari	***Mai***	41,7	36,4	21,4
	A volte	41,3	40,9	43,7
	Spesso/quasi sempre	17,0	22,7	34,9

*Il profilo di rischio è calcolato sulla base del test di screening CPGI (Canadian Problem Gambling Index - Ferris & Wynne, 2001a; b) adattato e validato a livello nazionale (Colasante et al., 2013). Le categorie "rischio moderato" e "rischio severo" sono accorpate in "rischio moderato/severo" per ragioni di significatività statistica

GAPS 2019 - Regione Abruzzo

Gaming

*Tabella 61. Prevalenze di gaming negli ultimi 12 mesi, a livello di zona-distretto, per genere e fasce di età**

	Totale	Sesso		Fasce di età		
		Maschi	Femmine	18-40	41-60	61-80
L'Aquila	32,4	35,3	29,7	49,2		22,3
Teramo	31,7	33,4	29,9	47,4		22,0
Pescara	32,3	35,2	29,7	52,1		21,8
Chieti	34,2	36,9	31,7	51,3		25,0
REGIONE Abruzzo	33,4	34,1	32,6	52,3	29,7	16,4

*Data la scarsa numerosità dei rispondenti, i risultati sono stratificati nelle fasce di età 18-44 anni e 45-84 anni

GAPS 2019 - Regione Abruzzo

Tabella 62. Distribuzione percentuale dei giocatori di videogame negli ultimi 12 mesi secondo quanti hanno speso soldi in questo ambito di gioco, per genere e fasce di età

		Sesso		Fasce di età		
	Totale	Maschi	Femmine	18-40	41-60	61-80
No	91,5	88,4	94,5	86,3	94,1	98,4
Sì	8,5	11,6	5,5	13,7	5,9	1,6

GAPS 2019 - Regione Abruzzo

Tabella 63. Percentuali dei giocatori di videogame che hanno speso soldi per questo ambito di gioco negli ultimi 12 mesi secondo le motivazioni di spesa

	Totale tra chi ha speso nei videogame
Per aumentare in modo significativo le possibilità di vincita	16,0
Per aumentare il tempo di gioco	11,8
Per far continuare il gioco/partita in corso	14,2
Per avanzare di livello	16,9
Per acquistare gadget/optional aggiuntivi	37,8
Per supportare la comunità del gioco	19,2

GAPS 2019 - Regione Abruzzo

Tabella 64. Percentuali dei giocatori di videogame che hanno speso soldi per questo ambito di gioco negli ultimi 12 mesi secondo l'entità della spesa negli ultimi 30 giorni

	Totale tra chi ha speso nei videogame
Meno di 5 euro	72,5
5-10 euro	14,1
11-20 euro	5,7
21-50 euro	5,6
Più di 50 euro	2,1

GAPS 2019 - Regione Abruzzo

Tabella 65. Percentuali dei giocatori di videogame che hanno speso soldi per questo ambito di gioco negli ultimi 12 mesi secondo l'entità della spesa nell'ultimo anno

	Totale tra chi ha speso nei videogame
Tutti i giorni	6,7
Quasi ogni giorno	8,3
Più volte alla settimana	12,0
Una volta alla settimana	5,5
Alcune volte al mese	14,7
Una volta al mese	11,0
Un paio di volte anno	41,8
Non lo so	0

GAPS 2019 - Regione Abruzzo

Le caratteristiche del campione CASOS - Abruzzo

Tabella 66. Distribuzione percentuale degli studenti secondo la tipologia di zona di residenza, per genere e fasce di età

	Totale	Sesso	
		Maschi	Femmine
Urbana	30,6	26,2	35,3
Semi Urbana	18,5	21,4	15,3
Semi Rurale	38,2	38,6	37,8
Rurale	12,7	13,7	11,6

CASOS 2019 - Regione Abruzzo

Tabella 67. Distribuzione percentuale degli studenti secondo la lingua principale parlata in famiglia, per genere e fasce di età

	Totale	Sesso		Fasce di età	
		Maschi	Femmine	15-17	18-19
Italiana	97,7	97,8	97,6	97,8	97,6
Spagnola/Portoghese	3,2	2,8	3,7	3,7	2,6
Inglese/Tedesca	6,4	5,8	7,0	6,5	6,1
Francese	1,7	1,8	1,5	1,6	1,7
Slava	1,5	1,9	1,1	1,9	0,9
Cinese	0,9	0,8	1,1	1,3	0,3
Araba	0,7	0,7	0,7	0,7	0,8
Indiana/Filippina	0,2	0,2	0,1	0,1	0,3
Senegalese/Ghanese/ Nigeriana	0,1	0,2	0	0,1	0,2
Albanese	2,9	3,3	2,4	2,9	3,0
Altra lingua	4,5	4,6	4,4	4,3	5,0

CASOS 2019 - Regione Abruzzo

Tabella 68. Distribuzione percentuale degli studenti secondo l'andamento scolastico medio riferito, per genere e fasce di età

	Totale	Sesso	
		Maschi	Femmine
Ottimo	10,8	9,6	12,0
Buono	43,9	36,6	51,7
Medio	41,8	49,2	34,0
Basso	3,5	4,6	2,3

CASOS 2019 - Regione Abruzzo

Tabella 69. Distribuzione percentuale degli studenti secondo i giorni di scuola persi negli ultimi 30 giorni, secondo la motivazione, per genere e fasce di età

		Totale	Sesso		Fasce di età	
			Maschi	Femmine	15-17	18-19
Ero malato	nessuno	44,0	48,0	39,5	43,5	44,5
	1 giorno	13,3	13,0	13,6	14,5	12,0
	2 giorni	16,7	15,7	17,7	17,7	15,2
	3-4 giorni	14,8	13,1	16,8	14,1	15,9
	5-6 giorni	5,2	4,9	5,5	5,0	5,3
	7 o più giorni	6,1	5,3	6,8	5,3	7,1
Non avevo voglia	nessuno	60,9	60,7	61,1	65,5	54,7
	1 giorno	19,5	19,5	19,4	17,6	21,9
	2 giorni	10,1	10,0	10,1	8,4	12,2
	3-4 giorni	6,0	6,5	5,5	5,5	6,7
	5-6 giorni	1,4	1,1	1,8	1,3	1,6
	7 o più giorni	2,1	2,1	2,0	1,6	2,9
Altri motivi	nessuno	42	45,4	38,1	42,5	41,3
	1 giorno	22,3	20,3	24,5	23,8	20,1
	2 giorni	18,2	18,9	17,4	16,8	20,4
	3-4 giorni	9,5	8,2	10,8	8,8	10,6
	5-6 giorni	4,0	3,6	4,4	4,3	3,4
	7 o più giorni	4,1	3,5	4,7	3,9	4,3

CASOS 2019 - Regione Abruzzo

Tabella 70. Percentuale degli studenti che hanno riferito di aver partecipato ad attività/interventi di prevenzione dei comportamenti a rischio, per tipologia di attività/intervento, per genere e fasce di età

	Totale	Sesso		Fasce di età	
		Maschi	Femmine	15-17	18-19
Gioco azzardo	37,5	40,2	35,3	33,2	43,0
Uso di sostanze stupefacenti	67,4	68,6	66,4	64,6	71,5
Consumo di tabacco	40,4	39,7	40,9	41	39,7
Utilizzo di internet	54,1	50,3	57,5	54,7	52,8
Bullismo	80,8	82,4	79,4	83,7	76,9
Guida sicura	28,1	35,8	21,5	28,8	27,5
Altro	34,7	36,0	33,7	31,6	38,2

CASOS 2019 - Regione Abruzzo

Disponibilità, conoscenze, percezione del rischio, opinioni e credenze

Tabella 71. Distribuzione percentuale degli studenti secondo la distanza da un luogo di gioco da casa e da scuola. Anni 2018 e 2019

Anno 2018		Totale	Sesso		Fasce di età	
			Maschi	Femmine	15-17	18-19
Da casa	Non ce ne sono	14,0	12,0	16,2	15,5	11,8
	Meno di 5 minuti	45,0	45,6	44,6	44,3	46,1
	5-10 minuti	25,5	26,4	24,4	24,8	26,4
	Più di 10 minuti	15,5	16,1	14,9	15,5	15,7
Da scuola	Non ce ne sono	14,5	13,1	16,0	16,9	11,2
	Meno di 5 minuti	48,6	47,4	49,8	45,3	53,2
	5-10 minuti	25,1	25,5	24,7	25,4	24,6
	Più di 10 minuti	11,9	14,0	9,5	12,5	10,9

Anno 2019		Totale	Sesso		Fasce di età	
			Maschi	Femmine	15-17	18-19
Da casa	Non ce ne sono	10,9	9,9	12,1	11,6	9,9
	Meno di 5 minuti	43,9	43,8	43,8	42,9	45,4
	5-10 minuti	30,4	30,4	30,4	28,5	33,1
	Più di 10 minuti	14,8	15,9	13,7	17,0	11,5
Da scuola	Non ce ne sono	10,9	10,9	10,9	12,2	9,0
	Meno di 5 minuti	54,2	55,0	53,2	52,1	57,3
	5-10 minuti	24,0	23,2	25,0	25,0	22,6
	Più di 10 minuti	10,9	10,9	11,0	10,7	11,1

CASOS 2018-2019 - Regione Abruzzo

Tabella 72. Distribuzione percentuale degli studenti secondo la distanza da un luogo di gioco e le tipologie di gioco che si possono trovare nei luoghi più vicini a casa e a scuola. Anni 2018 e 2019

Anno 2018	Da scuola	Da casa
Gratta&Vinci/10 e lotto/win for life	76,7	76,0
Lotto/superenalotto	63,2	63,6
Totocalcio/scommesse sportive	63,8	61,6
Scommesse su altri eventi	31,1	35,3
Bingo	13,3	14,8
Slot machines/videolottery	53,5	53,8
Poker texano/altri giochi con le carte	10,7	12,1
Altri giochi (roulette, dadi)	13,8	14,1

Anno 2019	Da scuola	Da casa
Gratta&Vinci/10 e lotto/win for life	76,1	74,7
Lotto/superenalotto	63,0	58,8
Totocalcio/scommesse sportive	60,8	55,7
Scommesse su altri eventi	32,1	34,9
Bingo	15,1	14,3
Slot machines/videolottery	51,1	49,3
Poker texano/altri giochi con le carte	9,6	10,6
Altri giochi (roulette, dadi)	15,8	16,6

CASOS 2018-2019 - Regione Abruzzo

Tabella 73. Percentuale degli studenti secondo la conoscenza del divieto di gioco ai minorenni per tipologia di gioco, per genere e fasce di età. Anni 2018 e 2019

Anno 2018	Totale	Sesso		Fasce di età	
		Maschi	Femmine	15-17	18-19
Gratta & Vinci	71,2	75,3	66,5	69,2	74,1
Lotto/Superenalotto	72,4	76,8	67,4	70,9	74,7
Totocalcio/Totogol/ Scommesse sportive	65,2	72,6	57,1	60,9	71,2
Scommesse su altri eventi	66,9	71,8	61,4	62,1	73,6
Bingo	67,1	71,6	62,0	63,9	71,5
New slot machine/ Videolottery	82,5	84,4	80,3	80,4	85,4
Poker texano/ Altri giochi con le carte	78,7	80,0	77,3	76,4	81,9
Altri giochi (roulette, dadi, ecc)	80,7	82,7	78,4	78,8	83,4
Anno 2019	**Totale**	**Sesso**		**Fasce di età**	
		Maschi	Femmine	15-17	18-19
Gratta & Vinci	69,3	77,4	60,7	67,6	71,8
Lotto/Superenalotto	72,3	77,8	66,4	70,2	75,3
Totocalcio/Totogol/ Scommesse sportive	66,4	75,2	57,0	63,0	71,2
Scommesse su altri eventi	67,9	73,7	61,7	63,6	74,1
Bingo	69,2	72,4	65,7	64,3	76,2
New slot machine/ Videolottery	84,0	87,2	80,6	81,9	87,0
Poker texano/ Altri giochi con le carte	80,8	80,7	80,7	79,4	82,7
Altri giochi (roulette, dadi, ecc)	83,2	82,8	83,4	82,8	83,7

CASOS 2018-2019 - Regione Abruzzo

Tabella 74. Percentuale di studenti secondo la conoscenza del divieto di gioco ai minorenni per tipologia di gioco, tra gli studenti che hanno partecipato o meno ad attività di prevenzione sul gioco d'azzardo. Anni 2018 e 2019

	Anno 2018		Anno 2019	
	No attività di prevenzione	Sì attività di prevenzione	No attività di prevenzione	Sì attività di prevenzione
Gratta & Vinci	70,5	72,0	67,8	77,2
Lotto/Superenalotto	70,0	75,2	71,2	79,1
Totocalcio/Totogol/ Scommesse sportive	62,9	67,6	65,8	77,5
Scommesse su altri eventi	64,4	70,4	67,6	76,4
Bingo	65,2	69,0	67,7	81,2
New slot machine/ Videolottery	80,6	86,6	83,3	89,1
Poker texano/ Altri giochi con le carte	77,7	81,3	80,0	88,4
Altri giochi (roulette, dadi, ecc)	79,1	84,5	82,9	87,3

CASOS 2018-2019 - Regione Abruzzo

Tabella 75. Percentuale degli studenti a conoscenza delle normative/regolamentazioni emanate dal proprio comune, secondo la tipologia di regolamentazione, per genere e fasce di età. Anni 2018-2019

Anno 2018	*Totale*	Sesso		Fasce di età	
		Maschi	*Femmine*	*15-17*	*18-19*
Limitazione degli orari di accesso alle Slot machine/ Videolottery*	50,6	47,5	57,3	48,4	54,4
Controllo della distanza delle scuole dai luoghi dove si gioca d'azzardo*	32,3	32,1	33,0	31,9	32,9
Incentivi per i commercianti che rinuncino a offrire giochi d'azzardo*	22,8	23,8	19,8	26,9	15,9
Penalizzazioni per i commercianti che offrono giochi d'azzardo*	50,6	51,9	49,1	52,0	48,3
Anno 2019	*Totale*	Sesso		Fasce di età	
		Maschi	*Femmine*	*15-17*	*18-19*
Limitazione degli orari di accesso alle Slot machine/ Videolottery*	50,8	46,9	54,7	57,7	42,2
Controllo della distanza delle scuole dai luoghi dove si gioca d'azzardo*	29,7	31,8	27,7	36,0	21,9
Incentivi per i commercianti che rinuncino a offrire giochi d'azzardo*	27,6	26,7	29,3	27,7	27,6
Penalizzazioni per i commercianti che offrono giochi d'azzardo*	38,3	42,7	33,7	31,7	46,7

CASOS 2018-2019 - Regione Abruzzo

Tabella 76. Distribuzione percentuale degli studenti secondo il grado rischio attribuito al giocare meno e più di 1 volta la settimana. Anni 2018 e 2019

	Anno 2018		Anno 2019	
	Giocare soldi meno di una volta la settimana	**Giocare soldi più volte a settimana**	**Giocare soldi meno di una volta la settimana**	**Giocare soldi più volte a settimana**
Non so	15,8	14,9	14,1	13,9
Rischio elevato	26,7	54,3	23,6	53,6
Rischio moderato	27,9	22,3	30,1	24,9
Rischio minimo	23,2	6,0	25,4	5,4
Nessun rischio	6,5	2,6	6,7	2,2

CASOS 2018-2019 - Regione Abruzzo

Tabella 77. Percentuale degli studenti secondo il livello di rischio economico attribuito al gioco per tipologia di gioco, per genere e fasce di età. Anni 2018-2019 (continua)

Anno 2018		Totale	Sesso		Fasce di età	
			Maschi	Femmine	15-17	18-19
Gratta & Vinci	Per niente	13,7	13,7	13,7	16,6	9,6
	Un po'	35,5	30,3	40,9	37,7	32,2
	Abbastanza	27,3	29,6	24,8	25,4	30,0
	Molto	12,6	13,5	11,8	11,6	14,1
	Moltissimo	10,9	13,0	8,7	8,6	14,1
Lotto	Per niente	11,1	12,4	9,7	13,0	8,5
	Un po'	34,0	31,9	36,0	36,0	31,2
	Abbastanza	30,2	29,7	30,9	29,3	31,5
	Molto	14,3	13,8	14,9	13,2	15,8
	Moltissimo	10,3	12,2	8,4	8,4	13,1
Superenalotto	Per niente	11,1	12,6	9,5	13,0	8,5
	Un po'	31,0	28,8	33,2	32,2	29,2
	Abbastanza	31,2	30,1	32,3	30,8	31,8
	Molto	15,5	15,0	16,1	14,9	16,4
	Moltissimo	11,2	13,4	8,9	9,1	14,1
10 e Lotto/Win for Life	Per niente	10,5	11,9	9,0	11,9	8,6
	Un po'	29,3	28,4	30,2	30,9	26,9
	Abbastanza	32,1	30,9	33,4	31,6	32,8
	Molto	15,8	15,2	16,4	15,3	16,5
	Moltissimo	12,3	13,6	11,1	10,3	15,2
Bingo	Per niente	11,6	13,2	9,9	13,2	9,3
	Un po'	22,4	22,2	22,5	24,9	19,0
	Abbastanza	29,9	29,7	30,3	29,2	30,8
	Molto	21,1	19,8	22,2	19,9	22,7
	Moltissimo	15,1	15,1	15,0	12,9	18,2
New slot machine/ Videolottery	Per niente	7,2	8,2	6,0	8,6	5,1
	Un po'	5,4	5,2	5,6	6,1	4,5
	Abbastanza	17,9	17,3	18,5	18,3	17,3
	Molto	31,1	29,6	32,8	33,3	28,0
	Moltissimo	38,5	39,7	37,1	33,7	45,1
Scommesse calcistiche	Per niente	10,9	13,4	8,2	12,9	8,1
	Un po'	24,8	28,0	21,1	26,0	23,1
	Abbastanza	27,3	25,8	29,1	25,5	29,9
	Molto	20,0	17,1	23,3	20,0	20,1
	Moltissimo	16,9	15,6	18,3	15,7	18,7
Scommesse altri sport	Per niente	11,8	14,9	8,6	14,2	8,5
	Un po'	23,9	25,6	22,1	24,5	23,1
	Abbastanza	27,6	26,4	28,9	26,5	29,2
	Molto	20,7	18,3	23,4	20,6	21,0
	Moltissimo	15,9	14,9	17,0	14,2	18,3
Scommesse altri eventi	Per niente	10,9	13,1	8,5	12,8	8,2
	Un po'	23,4	26,1	20,4	24,0	22,5
	Abbastanza	29,3	28,1	30,6	29,0	29,8
	Molto	20,6	18,8	22,6	19,9	21,7
	Moltissimo	15,8	13,9	17,9	14,3	17,8
Poker texano	Per niente	8,1	9,4	6,7	9,8	5,7
	Un po'	10,1	10,1	10,0	10,8	9,1
	Abbastanza	19,6	18,4	21,0	19,1	20,2
	Molto	30,5	28,0	33,1	31,5	29,1
	Moltissimo	31,7	34,1	29,2	28,8	35,8
Altri giochi con le carte	Per niente	9,7	10,1	9,2	10,8	8,1
	Un po'	17,1	15,0	19,2	17,2	16,8
	Abbastanza	22,7	22,3	23,1	23,7	21,3
	Molto	25,7	24,8	26,6	26,3	24,9
	Moltissimo	24,9	27,8	22,0	22,0	28,9
Altri giochi	Per niente	8,2	9,4	6,8	9,3	6,8
	Un po'	10,4	9,8	11,1	10,7	10,0
	Abbastanza	19,0	18,7	19,3	19,6	18,1
	Molto	27,8	24,7	31,1	26,7	29,2
	Moltissimo	34,6	37,4	31,6	33,6	36,0

Anno 2019		Totale	Sesso		Fasce di età	
			Maschi	Femmine	15-17	18-19
Gratta & Vinci	Per niente	10,7	10,0	11,2	12,1	8,8
	Un po'	34,9	31,6	38,3	35,5	33,9
	Abbastanza	30,0	29,2	31,1	30,8	28,9
	Molto	13,0	16,5	9,5	12,1	14,2
	Moltissimo	11,4	12,6	10,0	9,5	14,2
Lotto	Per niente	8,6	9,7	6,9	9,6	7,2
	Un po'	30,5	28,4	33,2	27,9	34,3
	Abbastanza	35,3	34,4	36,6	38,1	31,3
	Molto	15,6	15,8	15,2	15,0	16,4
	Moltissimo	10,0	11,7	8,1	9,4	10,8
Superenalotto	Per niente	9,0	9,6	7,9	8,9	9,2
	Un po'	27,7	25,2	30,7	24,7	32,0
	Abbastanza	34,9	34,8	35,3	38,0	30,3
	Molto	16,6	16,8	16,2	17,2	15,8
	Moltissimo	11,8	13,6	9,9	11,2	12,7
10 e Lotto/Win for Life	Per niente	8,1	9,1	6,4	8,0	8,2
	Un po'	26,3	24,5	28,4	24,3	29,3
	Abbastanza	34,6	34,7	34,7	37,4	30,3
	Molto	18,5	17,7	19,2	18,0	19,1
	Moltissimo	12,6	13,9	11,3	12,3	13,0
Bingo	Per niente	8,4	10,5	5,8	8,8	7,8
	Un po'	20,5	22,4	18,6	20,9	20,1
	Abbastanza	29,5	27,4	31,9	30,1	28,6
	Molto	24,0	22,9	25,2	23,5	24,8
	Moltissimo	17,6	16,7	18,5	16,8	18,8
New slot machine/ Videolottery	Per niente	5,6	6,8	3,8	5,1	6,3
	Un po'	6,1	7,0	5,1	6,9	4,9
	Abbastanza	17,8	18,1	17,7	20,2	14,5
	Molto	30,8	28,3	34,0	32,0	29,2
	Moltissimo	39,6	39,8	39,4	35,8	45,2
Scommesse calcistiche	Per niente	9,3	11,8	5,9	8,4	10,6
	Un po'	23,3	26,4	20,2	23,4	23,3
	Abbastanza	27,1	25,6	29,0	26,4	28,0
	Molto	22,1	20,0	24,3	23,6	19,8
	Moltissimo	18,3	16,2	20,6	18,2	18,3
Scommesse altri sport	Per niente	8,2	10,3	5,3	8,5	7,8
	Un po'	22,6	24,9	20,1	23,0	22,0
	Abbastanza	30,0	29,1	31,2	28,2	32,6
	Molto	22,0	19,7	24,8	23,5	19,7
	Moltissimo	17,2	16,1	18,6	16,8	17,9
Scommesse altri eventi	Per niente	7,1	9,6	3,9	6,5	8,0
	Un po'	23,6	26,4	20,5	21,8	26,2
	Abbastanza	29,8	28,6	31,2	28,8	31,3
	Molto	21,9	19,3	25,0	25,0	17,3
	Moltissimo	17,6	16,1	19,4	17,9	17,2
Poker texano	Per niente	6,0	7,0	4,5	5,1	7,4
	Un po'	8,8	9,7	7,7	8,2	9,7
	Abbastanza	21,2	21,6	21,0	21,2	21,3
	Molto	34,0	32,1	35,9	35,1	32,3
	Moltissimo	30,0	29,5	30,8	30,4	29,3
Altri giochi con le carte	Per niente	8,0	8,1	7,3	7,2	9,2
	Un po'	13,4	12,5	14,5	13,6	13,2
	Abbastanza	24,9	26,8	23,1	25,1	24,7
	Molto	27,7	26,6	29,1	29,3	25,5
	Moltissimo	25,9	26,0	26,0	24,8	27,4
Altri giochi	Per niente	6,0	6,5	5,1	4,9	7,6
	Un po'	9,9	9,8	10,1	9,6	10,4
	Abbastanza	19,9	18,8	21,2	19,5	20,6
	Molto	28,1	29,5	26,8	30,3	25,0
	Moltissimo	36,0	35,5	36,8	35,7	36,4

CASOS 2018-2019 - Regione Abruzzo

Tabella 78. Percentuale degli studenti secondo la convinzione che conti l'abilità del giocatore secondo le tipologie di gioco, per genere e fasce di età. Anni 2018 e 2019

Anno 2018	Totale	Sesso		Fasce di età	
		Maschi	Femmine	15-17	18-19
Gratta&Vinci/10 e lotto/win for life	7,1	8,5	5,6	7,4	6,8
Lotto/superenalotto	7,7	8,1	7,4	8,0	7,3
Totocalcio/scommesse sportive	49,5	58,3	39,7	48,0	51,7
Scommesse su altri eventi	28,3	31,7	24,9	29,2	27,1
Bingo	17,5	13,6	21,8	19,5	14,6
Slot machines/videolottery	13,2	10,2	16,5	15,0	10,6
Poker texano/altri giochi con le carte	72,7	72,6	72,9	70,6	75,6
Altri giochi (roulette, dadi)	27,3	23,7	31,5	27,8	26,6
Nessun gioco	14,4	12,6	16,3	14,0	15,0

Anno 2019	Totale	Sesso		Fasce di età	
		Maschi	Femmine	15-17	18-19
Gratta&Vinci/10 e lotto/win for life	5,2	5,6	4,6	5,3	5,1
Lotto/superenalotto	7,3	5,9	8,8	6,2	8,8
Totocalcio/scommesse sportive	49,6	60,3	38,0	45,9	54,6
Scommesse su altri eventi	28,8	32,1	25,5	29,0	28,5
Bingo	12,8	7,9	18,1	13,8	11,3
Slot machines/videolottery	9,1	6,2	12,4	9,1	9,1
Poker texano/altri giochi con le carte	71,1	70,5	71,7	71,5	70,5
Altri giochi (roulette, dadi)	22,4	17,2	28,3	22,6	22,1
Nessun gioco	13,7	12,0	15,5	13,7	13,6

CASOS 2018-2019 - Regione Abruzzo

Tabella 79. Percentuale degli studenti secondo la convinzione che qualcuno possa diventare ricco giocando, per genere e fasce di età. Anni 2018 e 2019

Anno 2018	Totale	Sesso		Fasce di età	
		Maschi	Femmine	15-17	18-19
È impossibile	12,3	10,7	14,0	12,6	11,7
È possibile, anche se è raro, solo se si è molto bravi	47,2	51,7	42,5	46,7	47,9
È possibile, anche se è raro, solo se si è molto fortunati	55,5	56,5	54,5	54,3	57,2

Anno 2019	Totale	Sesso		Fasce di età	
		Maschi	Femmine	15-17	18-19
È impossibile	12,6	10,4	15,0	9,8	16,6
È possibile, anche se è raro, solo se si è molto bravi	46,4	47,5	45,0	47,3	45,1
È possibile, anche se è raro, solo se si è molto fortunati	57,1	60,5	53,7	58,9	54,6

CASOS 2018-2019 - Regione Abruzzo

Gioco d'azzardo tra gli studenti di 15-17 anni

Tabella 80. Prevalenza degli studenti che riferiscono di aver giocato d'azzardo durante l'anno, in Italia e in Abruzzo. Anni 2008-2019

	ITALIA	ABRUZZO
2008	40,3	49,3
2009	47,1	53,5
2010	47,1	53,3
2011	46,8	51,9
2012	45,3	48,9
2013	44,0	49,5
2014	40,5	44,7
2015	41,7	46,4
2016	40,1	44,5
2017	36,9	41,5
2018	40,0	45,6
2019	45,2	45,5

CASOS 2018-2019 - Regione Abruzzo; ESPAD®Italia 2008-2017

Tabella 81. Distribuzione percentuale degli studenti che hanno giocato d'azzardo nell'ultimo anno secondo la frequenza di gioco, per genere e fasce di età

	Totale	Sesso		Fasce di età	
		Maschi	*Femmine*	*15-17*	*18-19*
1 volta/mese o meno	63,2	53,7	84,4	69,7	56,0
2-4 volte/mese	24,9	29,6	13,4	19,6	30,8
2-3 volte/settimana	9,2	13,0	1,9	8,2	10,4
4-5 volte/settimana	0,8	1,0	0,4	0,9	0,6
6 o più volte/settimana	1,9	2,8	0,0	1,6	2,2

CASOS 2019 - Regione Abruzzo

Tabella 82. Proporzione degli studenti che hanno giocato d'azzardo nell'ultimo anno secondo le tipologie di giochi d'azzardo giocati, per genere e fasce di età

	Totale	Sesso		Fasce di età	
		Maschi	*Femmine*	*15-17*	*18-19*
Gratta & Vinci	61,6	57,2	71,0	63,4	59,5
Lotto	9,5	8,2	11,9	10,5	8,4
Superenalotto	10,7	9,1	13,8	11,5	9,9
10 e Lotto/Win for Life	6,3	5,8	7,5	5,4	7,3
Bingo	19,9	20,2	19,6	11,9	28,8
New slot machine/Videolottery	21,5	25,2	13,4	13,4	30,7
Scommesse calcistiche	58,7	76,6	19,5	58,1	59,3
Scommesse su altri sport	17,8	23,0	6,4	18,2	17,3
Scommesse su altri eventi	10,5	13,1	4,2	12,1	8,7
Poker texano	19,9	24,4	10,5	13,2	27,4
Altri giochi con le carte	42,9	39,2	51,5	42,5	43,2
Altri giochi (roulette, dadi, ecc)	13,8	14,7	12,3	14,1	13,4

CASOS 2019 - Regione Abruzzo

Tabella 83. Proporzione degli studenti che hanno giocato d'azzardo nell'ultimo anno secondo i luoghi di gioco frequentati per giocare (escludendo i giochi online), per genere e fasce di età

	Totale	**Sesso**		**Fasce di età**	
		Maschi	***Femmine***	***15-17***	***18-19***
Sale scommessa	39,7	50,3	12,7	33,7	46,1
Sale bingo	10,8	11,6	9,1	1,8	20,3
Casinò	3,2	4,2	0,6	0,4	6,1
Circoli ricreativi	3,4	2,1	6,7	3,9	2,9
Bar/tabacchi/pub	44,1	40,7	51,9	43,4	44,8
Sale giochi	10,0	10,8	8,2	7,3	12,8
A casa mia o di amici	45,8	41,1	58,4	49,3	42,1

CASOS 2019 - Regione Abruzzo

Pattern di gioco tra gli studenti di 15-19 anni

Tabella 84. Prevalenza di gioco d'azzardo online tra gli studenti nell'ultimo anno

	Totale
Gioco ONLINE ultimi 12 mesi	14,6

CASOS 2019 - Regione Abruzzo

Tabella 85. Proporzione degli studenti che hanno giocato d'azzardo nell'ultimo anno secondo la tipologia di device utilizzati per giocare

	Totale
Smartphone	74,2
Tablet	10,3
Computer	29,2
TV	2,0
Console	5,3

CASOS 2019 - Regione Abruzzo

Tabella 86. Proporzione degli studenti che hanno giocato d'azzardo nell'ultimo anno secondo il luogo solitamente utilizzato per giocare

	Totale
A scuola	20,5
A casa propria	64,3
A casa di amici	28,9
Luoghi pubblici chiusi	40,3
Luoghi pubblici aperti	18,8
Mezzi di trasporto	12,5

CASOS 2019 - Regione Abruzzo

Tabella 87. Proporzione degli studenti che hanno giocato d'azzardo online nell'ultimo anno secondo la tipologia di gioco

	Totale
Gratta&Vinci/10 e Lotto/Win for Life	17,5
Lotto/ Superenalotto	4,4
Totocalcio/Totogol/scommesse sportive	66,5
Scommesse su altri eventi	12,2
Bingo	8,7
New slot machine/Videolottery	16,5
Poker texano/altri giochi con le carte	23,4
Altri giochi di casinò virtuali	11,8

CASOS 2019 - Regione Abruzzo

Tabella 88. Proporzione degli studenti che hanno giocato d'azzardo nell'ultimo anno secondo il tipo di account utilizzato per giocare

	Totale
Account personale	64,5
Account genitori	13,0
Account fratelli maggiorenni	5,3
Account di un maggiorenne	23,0

CASOS 2019 - Regione Abruzzo

Tabella 89. Proporzione degli studenti che hanno giocato d'azzardo nell'ultimo anno secondo la spesa per l'azzardo negli ultimi 30 giorni, per il gioco insite e per il gioco online

		Totale
Gioco onsite	***10 o meno***	67,9
	11-30	15,8
	31-50	8,0
	51-70	3,6
	71-90	0,4
	91 o più	4,3
Gioco online	***10 o meno***	57,4
	11-30	17,1
	31-50	7,4
	51-70	4,0
	71-90	3,7
	91 o più	10,4

CASOS 2019 - Regione Abruzzo

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

Tabella 90. Percentuale degli studenti che riferiscono di aver giocato d'azzardo durante l'anno secondo i profili di rischio del comportamento di gioco, in Italia e in Abruzzo. Anni 2008-2019

	ITALIA		ABRUZZO	
	A rischio	*Problematici*	*A rischio*	*Problematici*
2008	16,5	10,0	17,8	11,5
2009	15,0	8,7	16,3	8,6
2010	13,7	8,5	15,1	9,6
2011	14,7	7,9	15,3	7,6
2012	11,8	7,0	12,3	7,3
2013	11,6	7,5	12,9	7,4
2014	11,3	7,8	12,4	8,0
2015	11,1	7,9	12,9	9,0
2016	11,3	8,3	13,1	6,9
2017	13,5	7,1	15,7	8,1
2018	12,5	6,6	13,5	7,5
2019	12,6	6,6	16,5	7,5

CASOS 2018-2019 - Regione Abruzzo; ESPAD®Italia 2008-2017

Tabella 91. Distribuzione percentuale per genere e fasce di età dei profili di giocatore tra gli studenti che hanno giocato d'azzardo nell'ultimo anno. Anni 2018 e 2019

Anno 2018	*Totale*	Sesso		Fasce di età	
		Maschi	*Femmine*	*15-17*	*18-19*
Non problematici	78,5	74,1	88,0	80,5	76,0
A rischio	13,8	16,0	9,3	12,9	15,0
Problematici	7,6	9,9	2,7	6,6	9,0

Anno 2019	*Totale*	Sesso		Fasce di età	
		Maschi	*Femmine*	*15-17*	*18-19*
Non problematici	76,0	69,9	78,5	79,9	64,8
A rischio	16,5	21,1	17,3	12,9	27,3
Problematici	7,5	9,0	4,2	7,2	7,9

CASOS 2018-2019 - Regione Abruzzo

Tabella 92. Percentuali per profilo di giocatore secondo i giochi praticati negli ultimi 12 mesi

	Giocatori non problematici	*Giocatori a rischio/ problematici*
Gratta&Vinci	62,3	60,8
Scommesse calcistiche (Totocalcio/Totogol/ecc.)	6,3	15,2
New slot machines/Videolottery	8,9	12,6
Scommesse su altri sport (ippica, tennis, big race, ecc.)	4,1	10,7
Altri giochi con le carte (poker, bridge, ecc.)	17,3	25,7
Scommesse su altri eventi	14,6	37,8
Bingo	56,2	71,3
Altri giochi (roulette, dadi, ecc)	14,1	27,2
Poker texano (Texas hold'em)	6,8	17,9
Lotto	16,3	29,5
Superenalotto	37,2	53,3
10 e lotto/Win for Life	11,6	15,8

CASOS 2019 - Regione Abruzzo

Tabella 93. Percentuali per profilo di giocatore secondo il numero di giochi praticati negli ultimi 12 mesi

	Giocatori non problematici	***Giocatori a rischio/ problematici***
1 gioco	33,0	11,5
2 giochi	27,7	22,6
3 giochi	14,8	19,6
4 giochi	12,7	15,7
5 giochi	5,8	11,8
6 giochi	3,5	6,4
7 o più giochi	2,6	12,5

CASOS 2019 - Regione Abruzzo

Tabella 94. Percentuali per profilo di giocatore secondo i luoghi di gioco frequentati negli ultimi 12 mesi

	Giocatori non problematici	***Giocatori a rischio/ problematici***
Sale scommessa	30,4	53,0
Sale bingo	8,1	14,2
Casinò	1,9	5,2
Circoli ricreativi	2,8	1,4
Bar/tabacchi/pub	37,7	45,2
Sale giochi	6,8	13,6
A casa mia o di amici	36,8	44,0

CASOS 2019 - Regione Abruzzo

Tabella 95. Percentuali per profilo di giocatore secondo l'impedimento a giocare nel corso della vita in quanto minorenne, per tipologia di gioco e per luoghi di gioco

	Totale	***Giocatori non problematici***	***Giocatori a rischio/ problematici***
Tipologie di gioco per cui è stato ricevuto impedimento al gioco da minorenne	***Gratta&Vinci/10 e lotto/win for life***	43,8	25,3
	Lotto/superenalotto	19,9	18,1
	Totocalcio/scommesse sportive	67,8	62,9
	Scommesse su altri eventi	17,2	25,3
	Bingo	21,1	25,1
	Slot machines/videolottery	25,3	33,7
	Poker texano/altri giochi con le carte	14,0	10,9
	Altri giochi (roulette, dadi)	15,1	11,0
Luoghi di gioco in cui è stato ricevuto impedimento al gioco da minorenne	***Bar/tabacchi/esercizi pubblici***	69,4	63,5
	Luoghi del gioco (sale gioco)	51,0	61,9
	Luoghi privati (casa mia, di amici)	8,9	7,7
	Gioco online	7,1	6,1

CASOS 2019 - Regione Abruzzo

Tabella 96. Percentuali per profilo di giocatore secondo la spesa per giocare negli ultimi 30 giorni, per gioco onsite e gioco online

	Totale	Giocatori non problematici	Giocatori a rischio/ problematici
Gioco onsite	0 euro	64,7	40,8
	10 euro o meno	28,7	30,1
	11-30 euro	3,9	13,9
	31-50 euro	1,3	8,4
	51-70 euro	0,6	4,0
	71-90 euro	0,0	0,6
	91 euro o più	0,8	2,1
Gioco online	0 euro	85,6	69,3
	10 euro o meno	9,9	13,6
	11-30 euro	2,5	6,0
	31-50 euro	0,3	4,4
	51-70 euro	0,7	1,3
	71-90 euro	0,2	1,6
	91 euro o più	0,8	3,8

CASOS 2019 - Regione Abruzzo

Tabella 97. Percentuali per profilo di giocatore secondo il proprio bilancio da gioco d'azzardo percepito negli ultimi 12 mesi

	Giocatori non problematici	Giocatori a rischio/ problematici
In pari	60,1	51,7
In rosso	10,0	26,8
In attivo	30,0	21,4

CASOS 2019 - Regione Abruzzo

Tabella 98. Percentuali per profilo di giocatore secondo l'aver giocato d'azzardo con altre persone

	Giocatori non problematici	Giocatori a rischio/ problematici
Padre	32,1	33,1
Madre	16,9	23,4
Fratelli	15,4	36,5
Amici	60,7	78,4
Nonni	16,0	11,4
Altri parenti	21,1	31,4
Altri conoscenti	17,9	29,6

CASOS 2019 - Regione Abruzzo

Percezioni e caratteristiche a confronto tra gruppi di studenti

Tabella 99. Quanto pensi che rischino di danneggiarsi fisicamente o in altro modo, le persone che fanno le seguenti cose? Distribuzione percentuale degli studenti sulla base del comportamento di gioco. Anni 2018 e 2019

Anno 2018		Non giocatori nella vita	Non giocatori nell'anno	Giocatori non problematici	Giocatori a rischio/ problematici
Giocare meno di una volta a settimana	Nessun/rischio minimo	21,5	28,5	39,6	49,1
	Rischio moderato/elevato	61,3	57,2	45,8	39,3
	Non so	17,1	14,3	14,6	11,5
Giocare più di una volta a settimana	Nessun/rischio minimo	5,1	8	10,9	20,2
	Rischio moderato/elevato	79,2	80	74,7	67,7
	Non so	15,7	12,1	14,4	12,1
Anno 2019		**Non giocatori nella vita**	**Non giocatori nell'anno**	**Giocatori non problematici**	**Giocatori a rischio/ problematici**
Giocare meno di una volta a settimana	Nessun/rischio minimo	23,2	23,4	42,7	45,0
	Rischio moderato/elevato	63,2	63,0	40,4	42,9
	Non so	13,5	13,6	17,0	12,1
Giocare più di una volta a settimana	Nessun/rischio minimo	4,8	4,8	10,3	11,7
	Rischio moderato/elevato	81,6	81,7	72,9	77,1
	Non so	13,6	13,5	16,8	11,2

CASOS 2018-2019 - Regione Abruzzo

Tabella 100. Percentuale degli studenti secondo la convinzione che conti l'abilità del giocatore secondo le tipologie di gioco Distribuzione percentuale degli studenti sulla base del comportamento di gioco. Anni 2018 e 2019

Anno 2018	Non giocatori nella vita	Non giocatori nell'anno	Giocatori non problematici	Giocatori a rischio/ problematici
Gratta&Vinci/10 e lotto/win for life	6,9	2,8	6,7	11,0
Lotto/superenalotto	7,7	4,8	6,4	12,3
Totocalcio/scommesse sportive	38,0	47,4	62,9	71,7
Scommesse su altri eventi	25,3	21,7	32,2	37,8
Bingo	20,0	17,9	14,5	12,1
Slot machines/videolottery	13,7	13,8	10,8	14,0
Poker texano/altri giochi con le carte	68,4	81,3	77,6	75,5
Atri giochi di casinò virtuali	29,2	26,0	24,9	24,3
Anno 2019	**Non giocatori nella vita**	**Non giocatori nell'anno**	**Giocatori non problematici**	**Giocatori a rischio/ problematici**
Gratta&Vinci/10 e lotto/win for life	5,5	5,6	3,2	3,9
Lotto/superenalotto	7,1	7,2	7,1	9,1
Totocalcio/scommesse sportive	37,5	37,7	63,6	74,1
Scommesse su altri eventi	25,1	25,4	32,9	35,3
Bingo	15,2	15,0	9,7	9,6
Slot machines/videolottery	11,5	11,1	5,9	9,3
Poker texano/altri giochi con le carte	68,0	68,0	77,4	75,7
Atri giochi di casinò virtuali	25,0	24,6	21,3	18,5

CASOS 2018-2019 - Regione Abruzzo

Tabella 101. Opinioni nei confronti del gioco d'azzardo: distribuzione percentuale degli studenti sulla base del comportamento di gioco praticato rispondenti al test ATGS-8. Anni 2018 e 2019

Anno 2018	***Non giocatori nella vita***	***Non giocatori nell'anno***	***Giocatori non problematici***	***Giocatori a rischio/ problematici***
Sfavorevole	86	89,8	75,8	61,1
Neutrale	8,9	7,6	12,3	11,4
Sfavorevole	5,1	2,6	11,9	27,5
Anno 2019	***Non giocatori nella vita***	***Non giocatori nell'anno***	***Giocatori non problematici***	***Giocatori a rischio/ problematici***
Sfavorevole	86,0	86,1	80,5	69,1
Neutrale	9,4	9,2	10,8	10,1
Sfavorevole	4,6	4,7	8,7	20,8

CASOS 2018-2019 - Regione Abruzzo

Tabella 102. Quanto dista a piedi da casa tua/dalla tua scuola il luogo più vicino dove potresti giocare? Distribuzione percentuale degli studenti sulla base del comportamento di gioco. Anni 2018 e 2019

Anno 2018		***Non giocatori nella vita***	***Non giocatori nell'anno***	***Giocatori non problematici***	***Giocatori a rischio/ problematici***
Da casa	***Non ce ne sono***	16,5	22,9	9,4	8,4
	Meno di 5 minuti	43,3	39,5	49	46,8
	5-10 minuti	25,2	20,9	25,7	29,9
	Più di 10 minuti	15,1	16,7	16	14,9
Da scuola	***Non ce ne sono***	16,3	21,4	10,2	8,1
	Meno di 5 minuti	48,3	41,1	51,1	53,4
	5-10 minuti	24,6	21,9	26,8	22,9
	Più di 10 minuti	10,8	15,6	11,8	15,5
Anno 2019		***Non giocatori nella vita***	***Non giocatori nell'anno***	***Giocatori non problematici***	***Giocatori a rischio/ problematici***
Da casa	***Non ce ne sono***	12,1	12,3	11,1	4,0
	Meno di 5 minuti	44,3	43,7	45,1	40,4
	5-10 minuti	30,5	31,5	27,0	35,4
	Più di 10 minuti	13,0	12,5	16,8	20,2
Da scuola	***Non ce ne sono***	11,1	11,3	11,1	5,6
	Meno di 5 minuti	51,6	52,1	56,1	61,5
	5-10 minuti	26,8	26,5	22,3	18,3
	Più di 10 minuti	10,5	10,2	10,5	14,7

CASOS 2018-2019 - Regione Abruzzo

Tabella 103. Quali giochi potresti fare in quel luogo vicino a casa? Percentuale degli studenti sulla base del comportamento di gioco. Anni 2018 e 2019

Anno 2018	Non giocatori nella vita	Non giocatori nell'anno	Giocatori non problematici	Giocatori a rischio/ problematici
Gratta&Vinci/10 e lotto/win for life	83,6	85,2	70,7	58,3
Lotto/superenalotto	69,2	70,3	56,5	50,8
Totocalcio/scommesse sportive	56,8	61,2	71,9	73,3
Scommesse su altri eventi	23,1	27,7	38,1	48,4
Bingo	13,2	14,5	11,3	13,1
Slot machines/videolottery	51,7	47,7	53,1	64,4
Poker texano/altri giochi con le carte	7,8	12,7	12,5	19,3
Atri giochi di casinò virtuali	13,2	15,4	11,3	20,7
Anno 2019	**Non giocatori nella vita**	**Non giocatori nell'anno**	**Giocatori non problematici**	**Giocatori a rischio/ problematici**
Gratta&Vinci/10 e lotto/win for life	84,2	84,2	71,0	50,9
Lotto/superenalotto	71,2	70,8	56,2	44,5
Totocalcio/scommesse sportive	51,9	52,3	69,5	76,5
Scommesse su altri eventi	23,5	23,6	41,7	44,6
Bingo	14,0	13,7	16,1	17,3
Slot machines/videolottery	50,9	50,6	53,9	45,4
Poker texano/altri giochi con le carte	7,8	8,0	13,0	7,1
Atri giochi di casinò virtuali	13,4	13,1	17,6	25,9

CASOS 2018-2019 - Regione Abruzzo

Tabella 104. Quali giochi potresti fare in quel luogo vicino a scuola? Percentuale degli studenti sulla base del comportamento di gioco. Anni 2018 e 2019

Anno 2018	Non giocatori nella vita	Non giocatori nell'anno	Giocatori non problematici	Giocatori a rischio/ problematici
Gratta&Vinci/10 e lotto/win for life	79,6	79,3	72,7	64,1
Lotto/superenalotto	66,0	71,3	58,9	59,5
Totocalcio/scommesse sportive	55,7	61,3	68,1	70,4
Scommesse su altri eventi	27,9	37,8	41,1	47,0
Bingo	14,0	12,3	15,1	16,8
Slot machines/videolottery	48,4	56,6	54,8	70,7
Poker texano/altri giochi con le carte	10,4	16,0	12,5	15,0
Atri giochi di casinò virtuali	11,9	16,7	14,1	20,3
Anno 2019	**Non giocatori nella vita**	**Non giocatori nell'anno**	**Giocatori non problematici**	**Giocatori a rischio/ problematici**
Gratta&Vinci/10 e lotto/win for life	79,7	80,0	74,7	53,1
Lotto/superenalotto	64,8	64,2	58,0	35,6
Totocalcio/scommesse sportive	48,3	48,4	67,4	61,3
Scommesse su altri eventi	27,0	27,4	42,7	44,4
Bingo	12,7	12,9	15,0	11,0
Slot machines/videolottery	45,6	46,1	52,3	52,7
Poker texano/altri giochi con le carte	9,0	9,4	12,9	7,2
Atri giochi di casinò virtuali	14,1	14,1	18,1	24,0

CASOS 2018-2019 - Regione Abruzzo

Internet tra gli studenti di 15-19 anni

Tabella 105. Distribuzione percentuale degli studenti secondo le ore spese mediamente in Internet in un tipico giorno di scuola, per genere e fasce di età

	Totale	Sesso		Fasce di età	
		Maschi	Femmine	15-17	18-19
Nessuna	5,1	7,1	2,7	5,1	5,1
Meno di un'ora	20,1	21,9	18,3	20,3	19,8
1-2 ore	27,9	29,2	26,4	27,6	28,3
2-4 ore	24,0	20,6	27,6	23,9	24,1
4-6 ore	10,7	9,4	12,4	11,6	9,4
Più di 6 ore	12,3	11,8	12,7	11,6	13,3

CASOS 2019 - Regione Abruzzo

Tabella 106. Percentuale degli studenti secondo le ore spese mediamente in Internet in un tipico giorno di scuola secondo la tipologia di attività online, per genere e fasce di età

		Totale	Sesso		Fasce di età	
			Maschi	Femmine	15-17	18-19
Chattare/stare sui social	**Nessuna**	5,1	13,3	7,3	11,4	9,3
	Meno di un'ora	20,1	32,2	23,9	27,6	28,8
	1-2 ore	27,9	27,4	24,8	25,6	26,9
	2-4 ore	24,0	14,5	22,0	17,3	19,4
	4-6 ore	10,7	6,6	11,1	10,5	6,5
	Più di 6 ore	12,3	6,1	10,9	7,7	9,2
Fare ricerche/ leggere quotidiani	**Nessuna**	5,1	23,9	15,1	22,2	15,9
	Meno di un'ora	20,1	50,1	48,7	49,1	50,2
	1-2 ore	27,9	17,3	24,6	19,7	22,4
	2-4 ore	24,0	5,3	7,2	6,5	5,6
	4-6 ore	10,7	1,4	4,1	1,8	4,0
	Più di 6 ore	12,3	2,0	0,4	0,7	1,8
Ascoltare/scaricare musica, video	**Nessuna**	5,1	39,1	32,1	34,6	37,1
	Meno di un'ora	20,1	30,2	27,1	29,2	27,9
	1-2 ore	27,9	15,9	19,1	18,4	16,7
	2-4 ore	24,0	7,9	15,1	11,2	11,6
	4-6 ore	10,7	3,2	3,8	3,9	2,9
	Più di 6 ore	12,3	3,7	2,7	2,8	3,8
Stare sui siti per adulti	**Nessuna**	5,1	59,5	90,9	74,5	74,4
	Meno di un'ora	20,1	28,3	6,4	17,5	18,2
	1-2 ore	27,9	4,2	0,8	3,4	1,6
	2-4 ore	24,0	2,8	1,7	1,3	3,6
	4-6 ore	10,7	1,2	0,0	0,5	0,7
	Più di 6 ore	12,3	4,1	0,1	2,7	1,5
Fare giochi di abilità	**Nessuna**	5,1	77,6	84,3	81,8	79,0
	Meno di un'ora	20,1	14,4	11,2	11,6	14,6
	1-2 ore	27,9	3,7	2,9	3,8	2,9
	2-4 ore	24,0	1,7	0,7	1,8	0,3
	4-6 ore	10,7	1,1	0,8	0,4	1,7
	Più di 6 ore	12,3	1,6	0,1	0,5	1,3
Fare giochi di ruolo	**Nessuna**	5,1	43,2	72,4	54,5	61,4
	Meno di un'ora	20,1	25,2	16,6	22,0	19,4
	1-2 ore	27,9	16,0	5,3	12,3	8,6
	2-4 ore	24,0	8,4	3,5	7,2	4,6
	4-6 ore	10,7	4,0	0,7	2,3	2,4
	Più di 6 ore	12,3	3,3	1,5	1,7	3,6

CASOS 2019 - Regione Abruzzo

Gaming tra gli studenti di 15-19 anni

Tabella 107. Prevalenza di gioco ai videogame nella vita, nell'anno e nell'ultimo mese, per genere e fasce di età. Anni 2018 e 2019

Anno 2018	Totale	Sesso		Fasce di età	
		Maschi	Femmine	15-17	18-19
Nella vita	91,6	95,5	87,5	91,2	92,2
Negli ultimi 12 mesi	59,9	80,0	38,2	60,9	58,4
Negli ultimi 30 giorni	58,2	78,7	35,8	59,8	55,8

Anno 2019	Totale	Sesso		Fasce di età	
		Maschi	Femmine	15-17	18-19
Nella vita	94,2	97,4	90,9	93,7	95,1
Negli ultimi 12 mesi	61,7	79,9	41,8	65,7	55,7
Negli ultimi 30 giorni	59,4	77,1	40,3	63,3	53,8

CASOS 2018-2019 - Regione Abruzzo

Tabella 108. Distribuzione percentuale degli studenti che negli ultimi 12 mesi hanno riferito di aver giocato ai videogame secondo le ore trascorse in media a giocare negli ultimi 30 giorni, nei giorni di scuola e nei giorni non di scuola, per genere e fasce di età

		Totale	Sesso		Fasce di età	
			Maschi	Femmine	15-17	18-19
Nei giorni di scuola	***Non ho giocato***	49,9	30,2	71,4	45,5	56,5
	< 30 minuti	13,0	14,2	11,6	14,4	11,0
	30 minuti - 1 ora	12,6	17,5	7,6	13,2	11,7
	1 - 2 ore	12,2	18,6	5,2	12,4	11,9
	2 - 4 ore	7,8	12,5	2,3	9,8	4,8
	4 - 6 ore	2,1	3,3	0,9	2,0	2,2
	> 6 ore	2,4	3,8	0,9	2,7	1,9
Nei giorni non di scuola	***Non ho giocato***	42,1	24,6	60,9	38,1	47,9
	< 30 minuti	9,8	7,5	12,4	9,9	9,8
	30 minuti - 1 ora	12,5	13,7	11,1	12,3	12,7
	1 - 2 ore	13,4	19,5	7,0	13,7	13,0
	2 - 4 ore	12,0	18,2	4,9	14,3	8,5
	4 - 6 ore	5,4	9,2	1,4	6,6	3,7
	> 6 ore	4,8	7,3	2,3	5,1	4,3

CASOS 2019 - Regione Abruzzo

Tabella 109. Distribuzione percentuale per genere e fasce di età dei profili di utilizzo di Internet tra gli studenti

	Totale	Sesso		Fasce di età	
		Maschi	Femmine	15-17	18-19
Non a rischio	91,0	92,1	89,6	90,1	92,3
A rischio	9,0	7,9	10,4	9,9	7,7

CASOS 2019 - Regione Abruzzo

Tabella 110. Distribuzione percentuale degli studenti che hanno giocato ai videogame negli ultimi 12 mesi secondo il tempo speso in media a giocare per ogni sessione di gioco senza interruzioni, nei giorni di scuola e nei giorni non di scuola

	Giorno di scuola	Giorno non di scuola
Meno di 30 minuti	41,3	28,6
30 minuti-1 ora	29,4	26,3
1-2 ore	16,4	24,3
2-4 ore	8,1	12,4
4-6 ore	2,0	4,4
Più di 6 ore	2,7	4,0

CASOS 2019 - Regione Abruzzo

Tabella 111. Distribuzione percentuale degli studenti che negli ultimi 12 mesi hanno riferito di aver giocato ai videogame secondo la spesa sostenuta negli ultimi 30 giorni, per genere e fasce di età

	Totale	Sesso		Fasce di età	
		Maschi	*Femmine*	*15-17*	*18-19*
0 euro	70,7	61,8	90,5	71,9	68,7
Meno di 5 euro	5,2	7,1	1,0	4,2	6,9
6-10 euro	4,8	5,8	2,6	4,7	5,1
11-20 euro	4,2	5,2	1,7	6,1	0,9
21-50 euro	5,8	8,0	1,0	5,1	6,9
51 o più	9,3	12,1	3,2	8,0	11,5

CASOS 2019 - Regione Abruzzo

Tabella 112. Distribuzione percentuale degli studenti che negli ultimi 12 mesi hanno riferito di aver giocato ai videogame secondo il Device utilizzato e i luoghi di gioco

		Totale	Sesso		Fasce di età	
			Maschi	*Femmine*	*15-17*	*18-19*
Device	***Smartphone***	36,5	41,9	30,2	36,9	35,9
	Tablet	4,8	3,9	5,9	6,2	2,8
	Computer	15,6	20,0	11,1	16,7	14,0
	TV	7,3	8,2	6,5	7,3	7,4
	Console	42,4	61,0	21,8	44,2	39,8
Luoghi di gioco	***A scuola***	11,7	15,5	7,3	9,0	15,7
	A casa mia	59,7	76,5	41,2	64,0	53,3
	A casa di amici	23,6	34,3	11,6	23,8	23,1
	Luoghi pubblici chiusi	4,3	5,4	2,9	3,6	5,3
	Luoghi pubblici aperti	6,0	6,5	5,5	4,9	7,6
	Mezzi di trasporto	11,8	13,6	9,6	10,7	13,4

CASOS 2019 - Regione Abruzzo

IL GIOCO D'AZZARDO
nella Regione Abruzzo

Rapporto di Ricerca integrato sulla diffusione
del gioco d'azzardo in Abruzzo

INDICE DEGLI AUTORI:

Sonia Cerrai
Marina Baroni
Federica Baldini
Elisa Benedetti
Silvia Biagioni
Milena Bonini
Pier Paolo Ciullo
Emanuela Colasante
Rodolfo Cotichini
Arianna Cutilli
Francesca Denoth
Loredana Fortunato
Lucia Fortunato
Michela Franchini
Claudia Luppi
Antonella Pardini
Stefanella Pardini
Stefania Pieroni
Roberta Potente
Simone Sacco
Chiara Sbrana
Marco Scalese Urcioli
Rita Taccini
Sabrina Molinaro

REGIONE ABRUZZO

Consiglio Nazionale delle Ricerche
IFC - Istituto di Fisiologia Clinica