

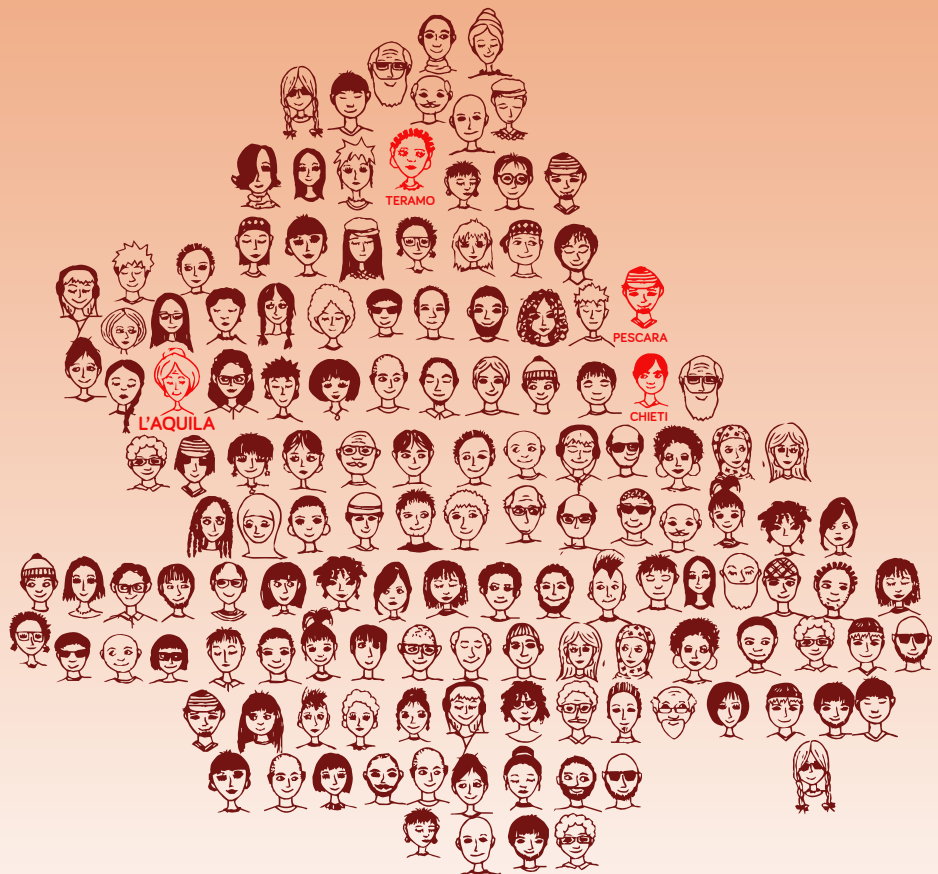
# GAPS

## L'azzardo nella Regione Abruzzo

Rapporto di Ricerca sulla diffusione del gioco d'azzardo  
nella Regione Abruzzo attraverso gli studi  
GAPS - Gambling Adult Population Survey e  
CASOS - Consumi d'Azzardo: Studio Osservazionale fra gli Studenti

a cura di

Sonia **Cerrai**  
Silvia **Biagioni**  
Sabrina **Molinaro**



Anni  
2021  
2022

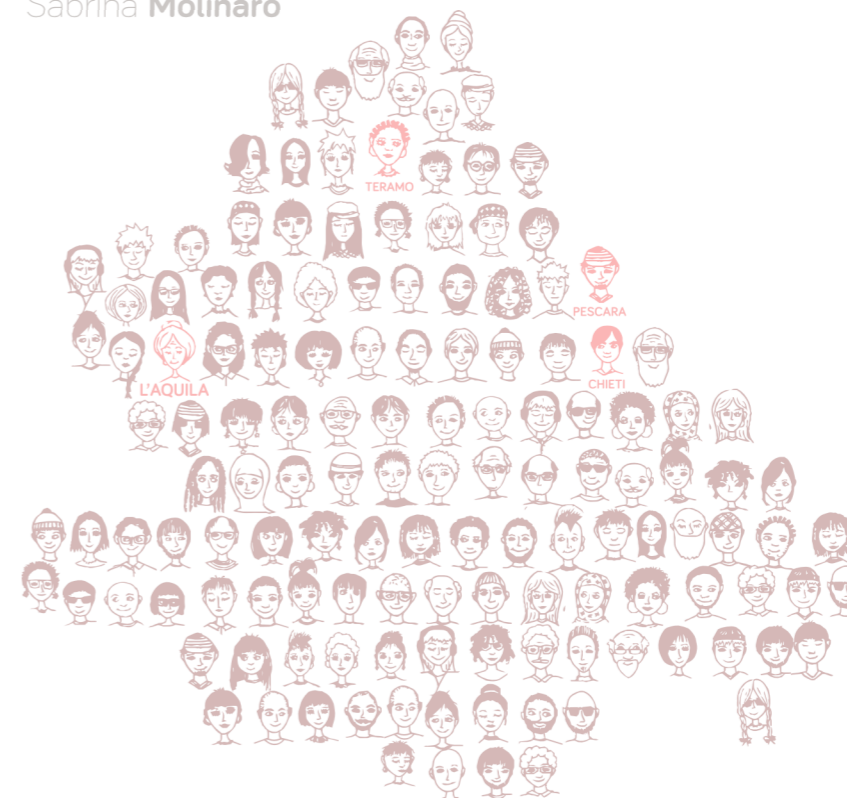
# GAPS CASOS

## L'azzardo nella Regione Abruzzo

Rapporto di Ricerca sulla diffusione del gioco d'azzardo  
nella Regione Abruzzo attraverso gli studi  
GAPS - Gambling Adult Population Survey e  
CASOS - Consumi d'Azzardo: Studio Osservazionale fra gli Studenti

a cura di

Sonia **Cerrai**  
Silvia **Biagioni**  
Sabrina **Molinaro**



Anni  
2021  
2022

Consiglio Nazionale delle Ricerche  
IFC - Istituto di Fisiologia Clinica

REGIONE  
ABRUZZO



Istituto di Fisiologia Clinica - CNR  
Area della Ricerca di Pisa - IFC - Pisa anno 2022  
Lab. Epidemiologia e ricerca sui servizi sanitari  
[www.epid.ifc.cnr.it](http://www.epid.ifc.cnr.it)

ISBN 978-88-79580-60-1 (electronic edition)

Editing e cura redazionale del testo: Claudia Luppi  
Progetto grafico e impaginazione: Claudia Luppi

# Indice

<b>LA RILEVAZIONE EPIDEMIOLOGICA DEL FENOMENO: STRUMENTI E OBIETTIVI</b>	9
<b>IL MONITORAGGIO INTEGRATO DEL FENOMENO</b>	11
<b>IL FENOMENO IN SINTESI</b>	12
<b>IL CONTESTO DI RIFERIMENTO: GLI ASPETTI SOCIO-ECONOMICI DEL GIOCO D'AZZARDO</b>	17
1.1 La rete di vendita	17
1.2 Volumi economici del gioco d'azzardo	19
1.3 Come è cambiato il contesto di riferimento in Abruzzo tra il 2019 e il 2021	23
<b>I PARTECIPANTI ALLO STUDIO GAPS ABRUZZO</b>	27
2.1 Le caratteristiche dei partecipanti	27
<b>LA PERCEZIONE SUI SERVIZI SANITARI TERRITORIALI</b>	33
3.1 Servizi Sanitari generali	33
3.2 Servizi Sanitari specifici	34
3.3 Come è cambiata la percezione dei Servizi in Abruzzo tra il 2019 e il 2021	35
<b>GIOCO D'AZZARDO</b>	39
4.1 Disponibilità, conoscenze, percezione del rischio, opinioni e credenze	39
4.2 Diffusione e caratteristiche del comportamento di gioco	44
4.3 Il gioco onsite	47
4.4 Il gioco online	49
4.5 I giocatori d'azzardo secondo i profili di rischio	51
4.6 Come è cambiato il comportamento di gioco in Abruzzo tra il 2019 e il 2021	58

---

Immagine pag. 16, 104, 112  
Designed by rawpixel.com / Freepik

Immagine pag. 32  
Designed by freedesignfile

Immagine pag. 38, 68  
Designed by pch.vector / Freepik

Immagine pag. 42, 72, 98  
Designed by Freepik

---



<b>GAMING</b>	<b>63</b>
5.1 I videogame	63
5.2 Come è cambiato il gaming in Abruzzo tra il 2019 e il 2021	65
<b>I PARTECIPANTI ALLO STUDIO CASOS ABRUZZO</b>	<b>69</b>
6.1 Le caratteristiche degli studenti rispondenti	69
<b>IL GIOCO D'AZZARDO TRA GLI STUDENTI</b>	<b>73</b>
7.1 Disponibilità, conoscenze, percezione del rischio, opinioni e credenze	73
7.2 Diffusione e caratteristiche del comportamento di gioco tra gli studenti	79
7.3 Il gioco problematico tra gli studenti	84
7.4 I pattern di gioco tra gli studenti	89
Caratteristiche familiari e di contesto	89
Percezione del rischio e opinioni	90
Contiguità con il gioco d'azzardo	92
7.5 Come è cambiato il gioco d'azzardo tra gli studenti in Abruzzo tra il 2018-2019 e il 2022	94
<b>IL GAMING TRA GLI STUDENTI</b>	<b>99</b>
8.1 I videogame tra gli studenti	99
8.2 Come è cambiato il gaming tra gli studenti in Abruzzo tra il 2018-2019 e il 2022	102
<b>INTERNET TRA GLI STUDENTI</b>	<b>105</b>
9.1 Diffusione, contesti e ambiti di utilizzo	105
9.2 Tipologie di utilizzatori di Internet	107
9.3 Come è cambiato l'uso di Internet tra gli studenti in Abruzzo tra il 2018-2019 e il 2022	109
<b>UTENZA IN CARICO</b>	<b>113</b>
10.1 Utenti in trattamento presso i Servizi per le Dipendenze (SerD)	113
10.2 Caratteristiche del comportamento di gioco	117
10.3 Approfondimento	119

<b>CONCLUSIONI</b>	<b>125</b>
<b>NOTE METODOLOGICHE GAPS</b>	<b>127</b>
<b>NOTE METODOLOGICHE CASOS</b>	<b>131</b>
<b>TABELLE IN ALLEGATO</b>	<b>137</b>



# LA RILEVAZIONE EPIDEMIOLOGICA DEL FENOMENO: STRUMENTI E OBIETTIVI

Con il termine gioco d'azzardo ci si riferisce a qualsiasi scommessa in denaro su un evento il cui esito dipende dal caso. In questa definizione sono dunque compresi i giochi di carte (poker, black jack ecc.), i giochi da casinò, le slot machine, il bingo, le lotterie (Lotto, Superenalotto, Gratta&Vinci), le scommesse sportive e i giochi online con spesa in denaro. Quello del gioco d'azzardo è un fenomeno sociale che da tempo suscita un 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. Il così detto gioco "sano", praticato una-tantum, deve essere differenziato da forme di gioco problematiche, che possono rappresentare una vera e propria dipendenza comportamentale. In particolare, l'American Psychiatric Association (APA) ha ritenuto opportuno inserire il "Disturbo da gioco d'azzardo" all'interno del capitolo "Disturbi correlati a sostanze e disturbi da addiction", nella sezione "Disturbo non correlato all'uso di sostanze" del Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM-5), edizione 2013<sup>1</sup>. Questa decisione è basata sull'evidenza che i comportamenti legati al gioco d'azzardo attivano meccanismi cerebrali simili a quelli implicati nella dipendenza da sostanze e, allo stesso tempo, i sintomi comportamentali legati al gioco d'azzardo patologico ricalcano quelli delle altre dipendenze<sup>1</sup>.

La **Regione Abruzzo** è da tempo impegnata nella lotta contro la ludopatia, con azioni e iniziative di contrasto al gioco d'azzardo. Nello specifico, per il biennio 2018-2019 ha approvato un **Piano regionale di contrasto al Gioco d'azzardo patologico**, già rinnovato per il biennio 2022-2023 e in continuità con i precedenti piani regionali, che prevede lo stanziamento di risorse per attività finalizzate a 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.

<sup>1</sup> American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders (DSM-5)*. American Psychiatric Pub.

In questo contesto si inserisce lo studio **GAPS Abruzzo - Gambling Adult Population Survey**, commissionato dalla Regione stessa al Laboratorio di Epidemiologia e Ricerca sui Servizi Sanitari afferente all'Istituto di Fisiologia Clinica del Consiglio Nazionale delle Ricerche (CNR-IFC), per un approfondimento relativo al contesto epidemiologico del fenomeno a livello regionale e provinciale.

L'obiettivo generale dello studio è stato quello di rilevare, attraverso un'indagine campionaria rappresentativa a livello territoriale, la diffusione e le caratteristiche del Gioco d'Azzardo (gambling) nella popolazione generale di 18-84 anni residente in Abruzzo, 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 18-84enni della regione;
- 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 composito quadro 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 lo studio **CASOS - Abruzzo** nell'annualità 2022, 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.

La ricerca **CASOS - Abruzzo**, commissionata 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 è resa 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** (2021), e **CASOS - Abruzzo** (2022) 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 FENOMENO IN SINTESI

Secondo i dati forniti dall'Agenzia dei Monopoli (ADM) per l'annualità 2021, la regione Abruzzo conta poco più di 5.500 punti vendita di giochi pubblici, in diminuzione rispetto alla rilevazione 2019, nonostante l'offerta di gioco pro-capite resti superiore al dato medio nazionale, sia in termini di esercizi di vendita sia per numero di apparecchi. Seguendo il trend nazionale, aumentano invece gli esercizi che offrono giochi numerici a totalizzatore.

Se la raccolta da gioco fisico, praticato presso bar, tabacchi o altri esercizi fisici, mostra un calo tra il 2019 e il 2021 passando da 1,97 a 1,23 miliardi di euro, il dato della raccolta da canale telematico (gioco d'azzardo online) mostra negli ultimi anni un andamento in netta crescita. Il dato, non fornito da ADM per l'annualità 2019, passa infatti dai 727 milioni raccolti nel 2017 a 1,93 miliardi nel 2021.

Tra il 2019 e il 2021 si registra un notevole decremento della raccolta derivante da apparecchi da intrattenimento (da quasi 1 miliardo e 200 milioni a poco più di 470 milioni di euro), tuttavia Slot Machine e Videolottery (VLT) veicolano il contributo più rilevante alla raccolta su canale fisico a fronte di prevalenze di gioco minime. Viceversa lotterie istantanee, lotto e giochi numerici a totalizzatore e giochi a base sportiva, che registrano maggiore popolarità in termini di prevalenze, contribuiscono in misura minore, seppure lievemente in crescita tra il 2019 e il 2021, al totale della raccolta da gioco fisico.

New Slot e Videolottery (VLT) veicolano il contributo più rilevante alla raccolta su canale fisico, mentre su canale telematico sono i giochi di abilità e quelli a base sportiva a rappresentare il maggior contributo. Nel 2021 gli abruzzesi hanno giocato pro-capite 2.471 euro, di cui 963 euro su canale fisico e 1.508 euro sul canale telematico e la raccolta pro-capite in Abruzzo si mantiene superiore al dato medio nazionale. Teramo resta la provincia con la maggiore raccolta pro-capite per entrambe le modalità di gioco.

Nel corso del 2021 il 40% della popolazione residente, di età compresa tra i 18 e gli 84 anni, ha giocato d'azzardo in Abruzzo, con prevalenze più elevate nelle province di Teramo e Pescara. 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, sia in generale sia on-site, è il Gratta&Vinci (53%), preferito soprattutto dal genere femminile, seguito da Superenalotto (30%), Lotto (23%) e scommesse sportive (17%), praticate invece prevalentemente dagli uomini e dai più giovani. I giochi più frequentemente praticati online sono invece le scommesse sportive (49%) e il Superenalotto (32%), entrambe preferite dagli uomini, seguono Gratta&Vinci (26%) e Lotto (21%), praticati

preferenzialmente dalle donne.

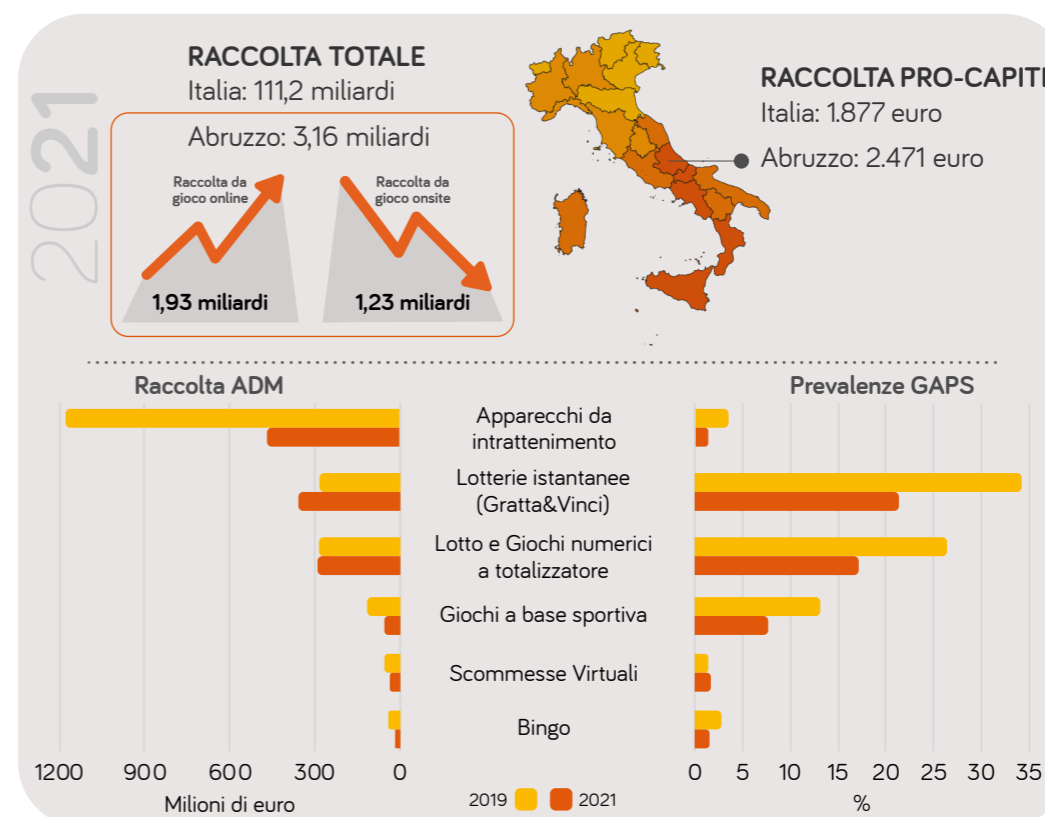
Sia in relazione al solo gioco fisico (38% di giocatori nel 2021), sia per il gioco online (8,3% nell'anno) le prevalenze più elevate sono rilevate a Teramo, mentre le più basse in provincia de L'Aquila.

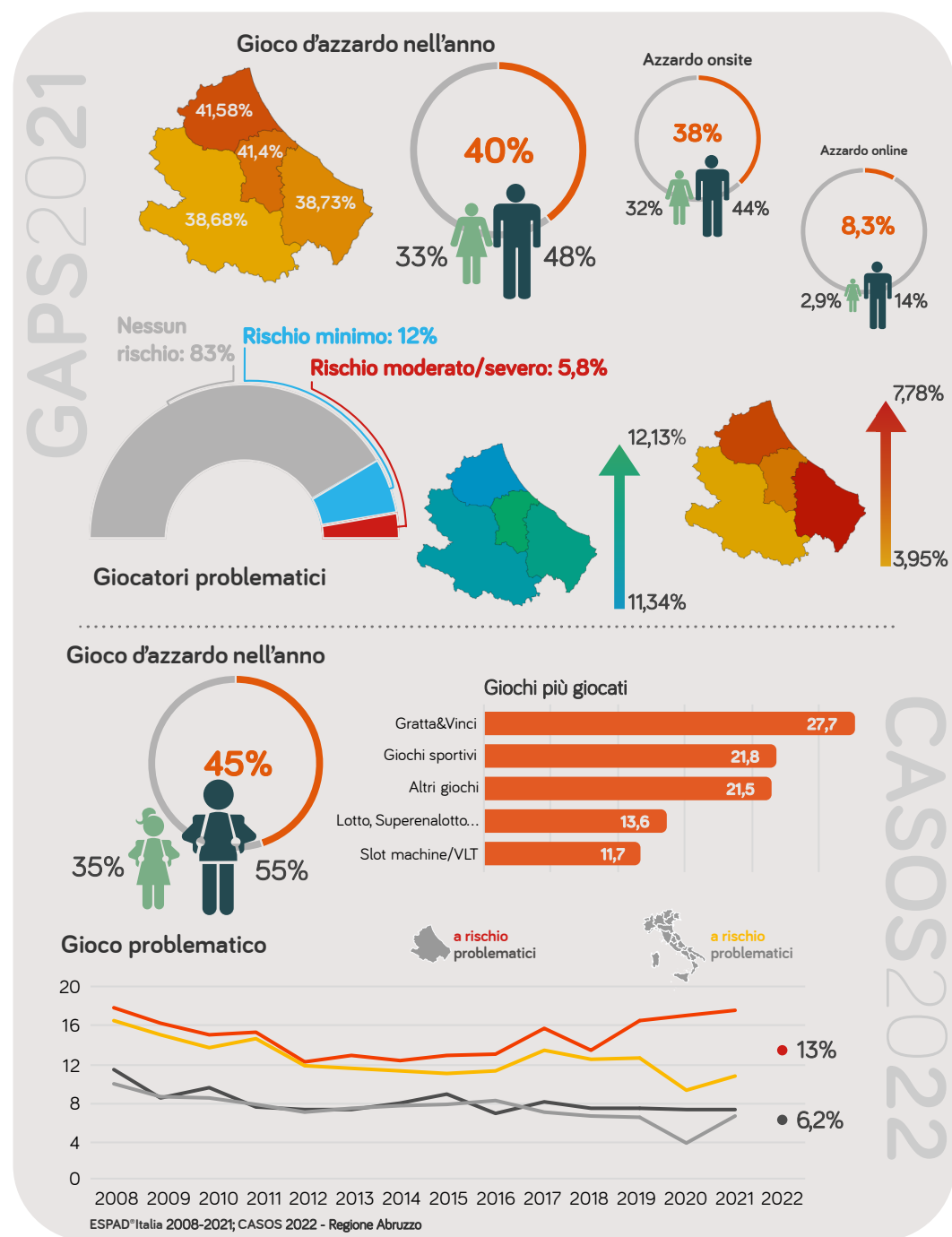
In lieve aumento rispetto al 2019 la quota dei giocatori con profilo di rischio minimo, che passa dal 10% al 12%, e quella di giocatori con profilo di rischio moderato/severo, che sale dal 5,1% al 5,8%. In questo caso è la provincia di Chieti a registrare il dato più elevato (7,8%).

Il grado di conoscenza dei servizi sanitari disponibili sul territorio specifici per le dipendenze patologiche (SerD) risulta anche nel 2021 abbastanza scarso ("Molto"=2,4%; "Abbastanza"=18,5%) e di poco più alto tra gli uomini.

Il focus sulla popolazione studentesca CASOS 2022 mette in luce prevalenze di gioco tra i 15-19enni abruzzesi in linea o leggermente superiori alla media nazionale: 49% gioco d'azzardo nella vita (vs 50% dato Italia 2021); 45% gioco d'azzardo negli ultimi 12 mesi (vs 42% dato Italia 2021). Sono soprattutto gli studenti di genere maschile e i maggiorenni ad essere maggiormente attratti dalla pratica del gioco. A livello provinciale Teramo e L'Aquila sono le provincia che riportano le maggiori prevalenze di gioco tra gli studenti.

La stima di prevalenza di gioco problematico tra gli studenti abruzzesi è pari al 6,2%, in linea con il dato nazionale (6,6%), con valori più elevati tra i ragazzi (8,5% maschi; 2,3% femmine) ma in lieve diminuzione rispetto al 2019. Se il Gratta&Vinci attrae la maggior parte dei giocatori di qualsiasi profilo, gli studenti giocatori con profilo di gioco a rischio/problematico risultano principalmente attratti da scommesse sportive su eventi calcistici e da giochi con le carte, nonché da Videolottery/Slot machine.





# IL CONTESTO DI RIFERIMENTO: GLI ASPETTI SOCIO-ECONOMICI DEL GIOCO D'AZZARDO

- 1.1 La rete di vendita
- 1.2 Volumi economici del gioco d'azzardo
- 1.3 Come è cambiato il contesto di riferimento in Abruzzo tra il 2019 e il 2022



# IL CONTESTO DI RIFERIMENTO: GLI ASPETTI SOCIO-ECONOMICI DEL GIOCO D'AZZARDO

## 1.1 La rete di vendita

Ogni anno l'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli (ADM) fornisce i dati relativi alla rete di vendita per tipologia di gioco e ai flussi finanziari che ne derivano. Le dimensioni dei volumi di gioco sono definite dai seguenti indicatori:

1. **Raccolta:** ammontare complessivo delle puntate effettuate dalla collettività dei giocatori;
2. **Vincita:** totale delle somme vinte dalla collettività dei giocatori;
3. **Spesa:** effettiva perdita della collettività dei giocatori, data 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.

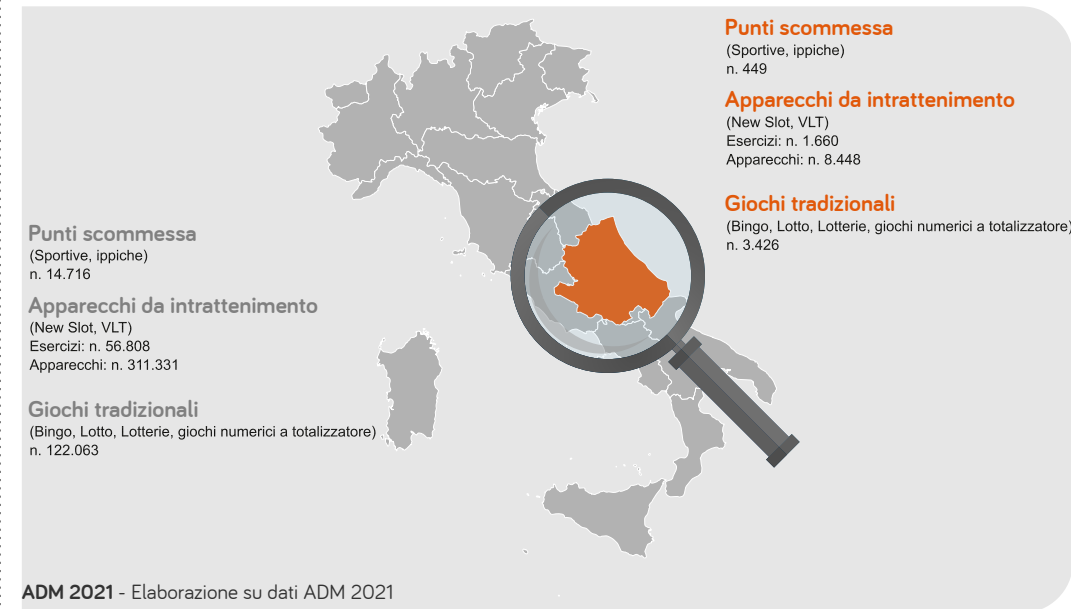
I dati nazionali e quelli riferiti alla regione Abruzzo, di seguito riportati, sono relativi

all'ultima annualità disponibile (2021) e riguardano la rete dei giochi sia fisici, sia telematici.

Nel complesso nella regione Abruzzo sono presenti 5.535 punti di vendita di giochi pubblici e la maggior parte di questi fa riferimento alle tipologie di gioco più tradizionali: lotterie, giochi numerici a totalizzatore (es. Superenalotto, Win for Life), Lotto e Bingo, con una distribuzione regionale pro-capite superiore a quella nazionale. Circa un terzo della rete di vendita è costituito 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 760 abruzzesi, media che risulta superiore a quella nazionale. Sul territorio sono 8.448 gli apparecchi distribuiti negli esercizi, 1 ogni 150 residenti, ai quali si sommano 4.296 apparecchi Comma 7, quelli cioè che non prevedono una vincita in denaro

(videogiochi, simulatori, gru, biliardo, etc.). I punti scommessa, sportive e ippiche, occupano invece 8,1% della rete di distribuzione, con un punto di vendita ogni 2.860 abruzzesi.

Fig. 1 Offerta di gioco d'azzardo in Abruzzo e in Italia



Tab. 1 Offerta di gioco d'azzardo in Abruzzo e in Italia

		Punti vendita		Punti di vendita per 1.000 residenti	
		Abruzzo	Italia	Abruzzo	Italia
Esercizi, punti vendita, sale	Giochi numerici a totalizzatore	799	33.775	0,624	0,570
	Lotterie	2.621	88.097	2,046	1,487
	Bingo di sala	6	191	0,005	0,003
	<b>Totale giochi tradizionali</b>	<b>3.426</b>	<b>122.063</b>	<b>2,674</b>	<b>2,061</b>
	Giochi a base sportiva	292	9.329	0,228	0,157
	Giochi a base ippica	157	5.387	0,123	0,091
	<b>Totale scommesse</b>	<b>449</b>	<b>14.716</b>	<b>0,351</b>	<b>0,248</b>
	New slot	1.519	52.194	1,186	0,881
	VLT	141	4.614	0,110	0,078
	<b>Totale esercizi con apparecchi</b>	<b>1.660</b>	<b>56.808</b>	<b>1,296</b>	<b>0,959</b>
<b>Totale esercizi con vincita in denaro</b>	<b>5.535</b>	<b>193.587</b>	<b>4,321</b>	<b>3,268</b>	
Apparecchi	New slot	6.913	255.559	5,397	4,314
	VLT	1.535	55.772	1,198	0,942
	<b>Totale apparecchi con vincita in denaro</b>	<b>8.448</b>	<b>311.331</b>	<b>6,595</b>	<b>5,256</b>
	Apparecchi da intrattenimento	4.296	93.436	3,354	1,577

ADM 2021 - Elaborazione su dati ADM 2021



## 1.2 Volumi economici del gioco d'azzardo

Nel 2021, in Italia la raccolta complessiva da gioco è stata di 111,2 miliardi di euro, con un aumento del 220% dal 2006 a oggi.

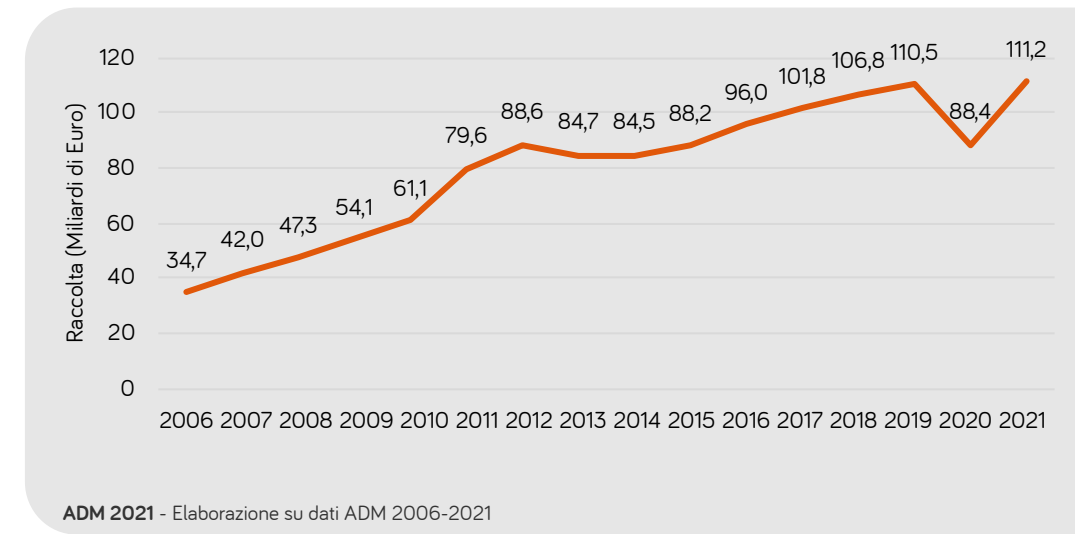


Fig. 2 Raccolta complessiva da gioco d'azzardo in Italia

Con riferimento alla sola rete fisica, nel 2021 la raccolta da gioco è stata di 44 miliardi di euro. Il trend per il gioco praticato in luoghi fisici è rimasto costante dal 2012 al 2019, per diminuire nel biennio successivo. La raccolta da gioco su rete telematica si è attestata nel 2021 a 67,1 miliardi di euro, con un aumento del 300% rispetto al 2012.

La differenza tra raccolta su rete fisica e su rete telematica risulta evidente nel corso degli anni di rilevazione, con la raccolta su rete fisica sempre superiore a quella su rete telematica sino al 2020 quando il trend si inverte e, per la prima volta, la raccolta da gioco online supera quella da gioco fisico.

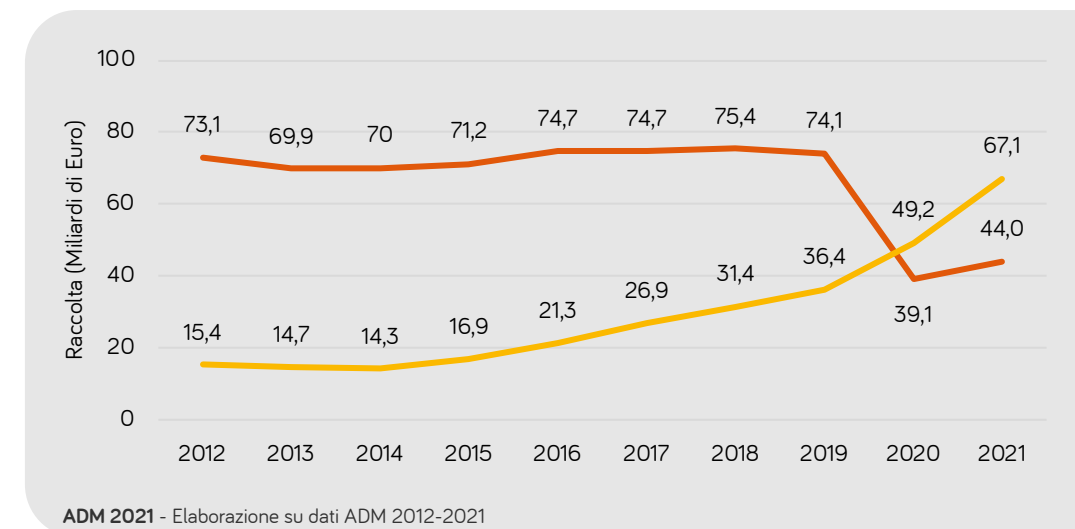
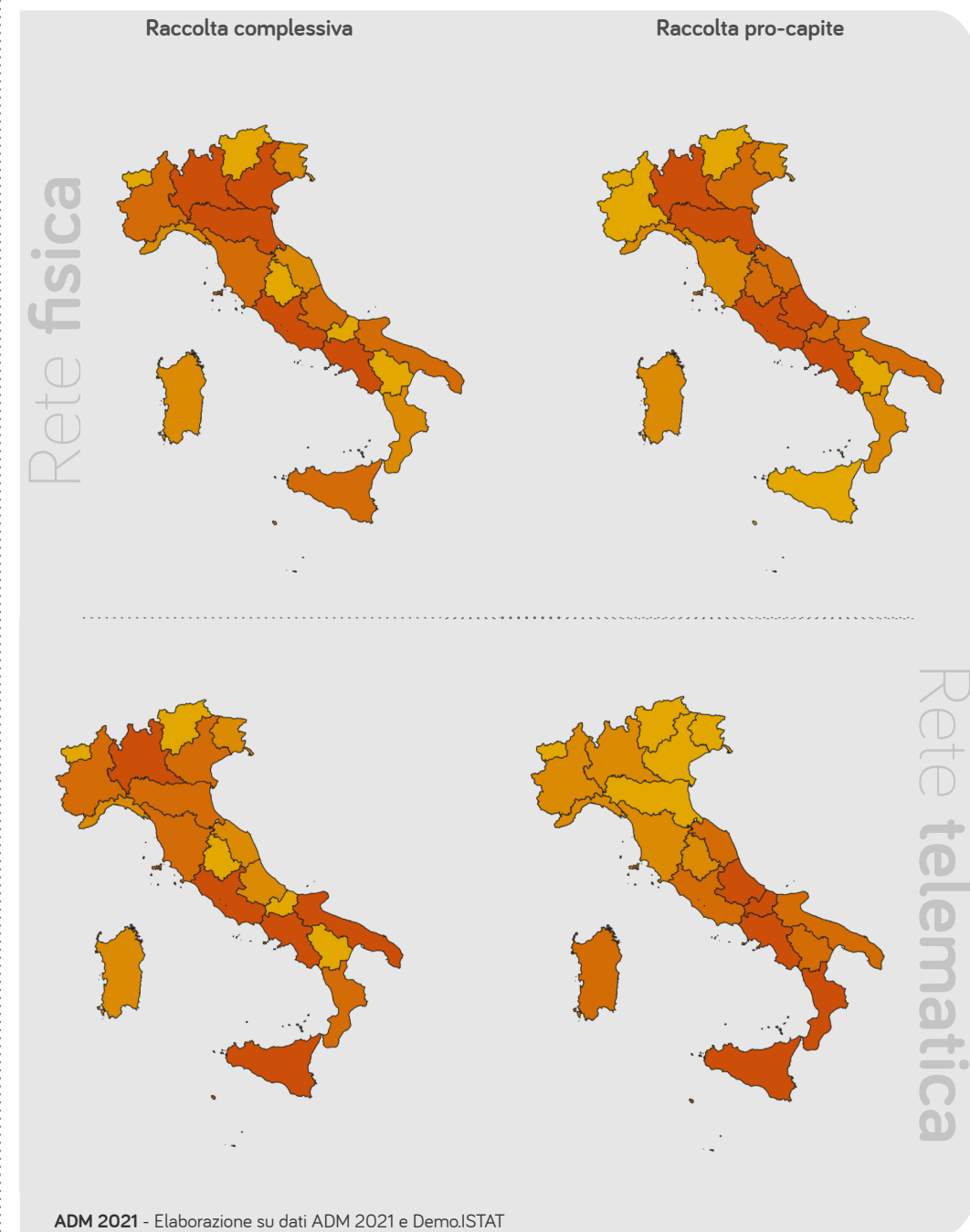


Fig. 3 Raccolta da gioco d'azzardo su rete fisica e su rete telematica in Italia

Nel 2021, la raccolta da gioco in Abruzzo equivale a 3,16 miliardi di euro e ricomprende 1,23 miliardi di euro derivanti dalla raccolta da gioco su rete fisica e 1,93 miliardi di euro da gioco su rete telematica. In media, ogni residente in Abruzzo ha giocato complessivamente 2.471 euro nel 2021, dato superiore a quello medio nazionale dove la raccolta per residente è stata pari a 1.877 euro.

Relativamente alla sola raccolta su canale fisico, in regione l'ammontare pro-capite è stato pari a 963 euro, superiore al dato pro-capite nazionale pari a 744 euro. L'analisi della sola raccolta da gioco su rete telematica, evidenzia una raccolta pro-capite pari a circa 1.508 euro, anche in questo caso superiore del 24,8% al dato nazionale (1.132 euro).

**Fig. 4** Raccolta (euro) dai giochi distribuiti su rete fisica, dati regionali.

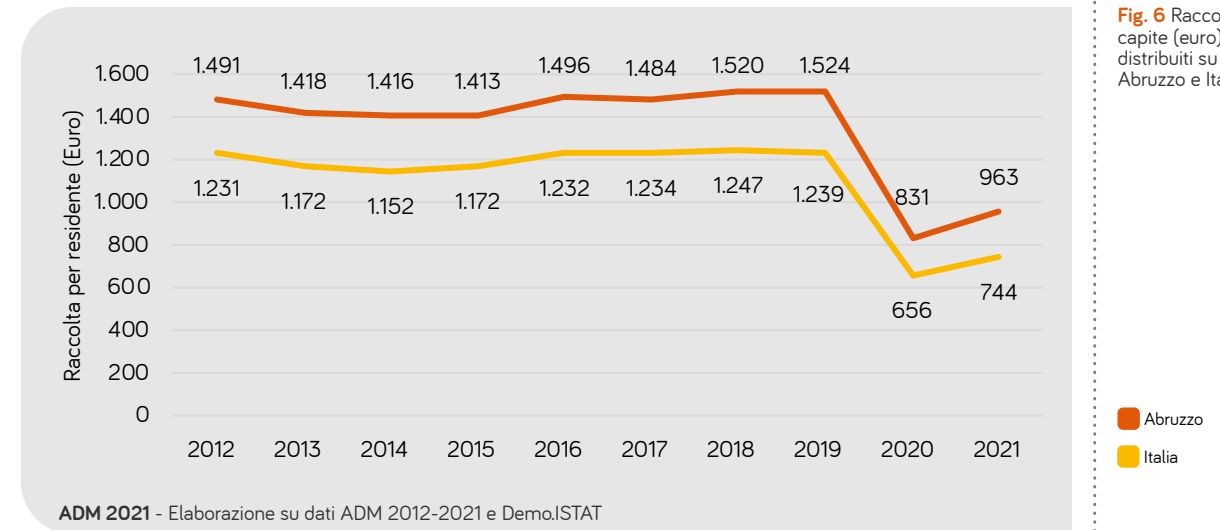


**Fig. 5** Raccolta (euro) dai giochi distribuiti su rete telematica, dati regionali.



Con riferimento alla sola rete fisica, seppur in linea con il dato nazionale, il trend della raccolta per residente in Abruzzo è superiore per tutti gli anni considerati.

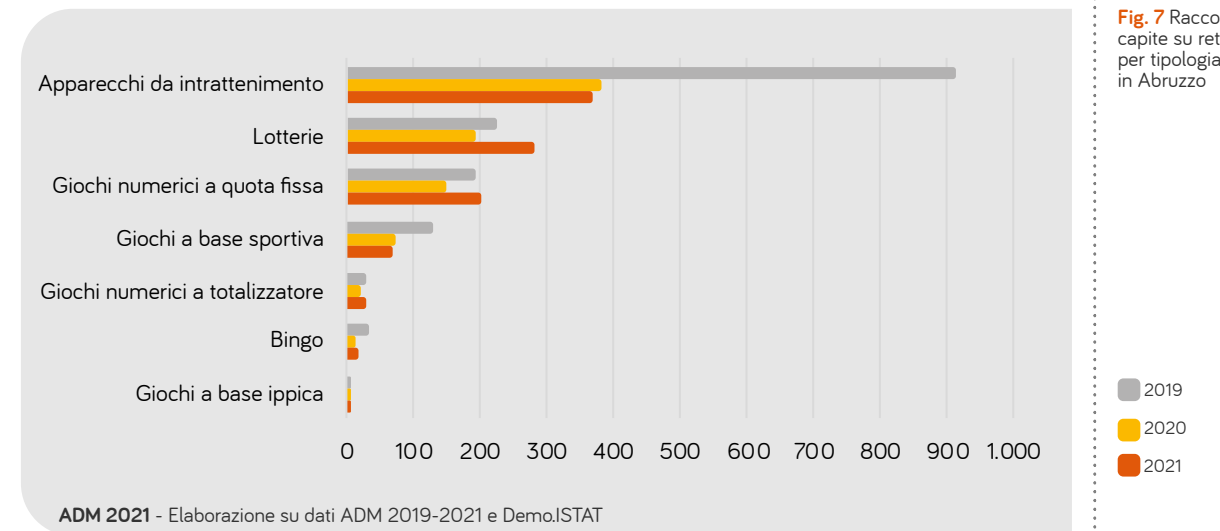
Entrambi i trend subiscono una diminuzione sostanziale nel 2020 rispetto all'anno precedente, pari al 47% per il dato nazionale e al 45,4% per il dato regionale.



**Fig. 6** Raccolta pro-capite (euro) dai giochi distribuiti su rete fisica. Abruzzo e Italia

Considerando l'ultimo triennio di rilevazione (2019, 2020 e 2021), per tutti i tre anni considerati il contributo più rilevante alla raccolta pro-capite da gioco d'azzardo su rete fisica in Abruzzo è dato

dagli apparecchi da intrattenimento (AWP-New Slot Machine, VLT e Comma 7) seguiti da lotterie, giochi numerici a quota fissa (Lotto) e giochi a base sportiva.



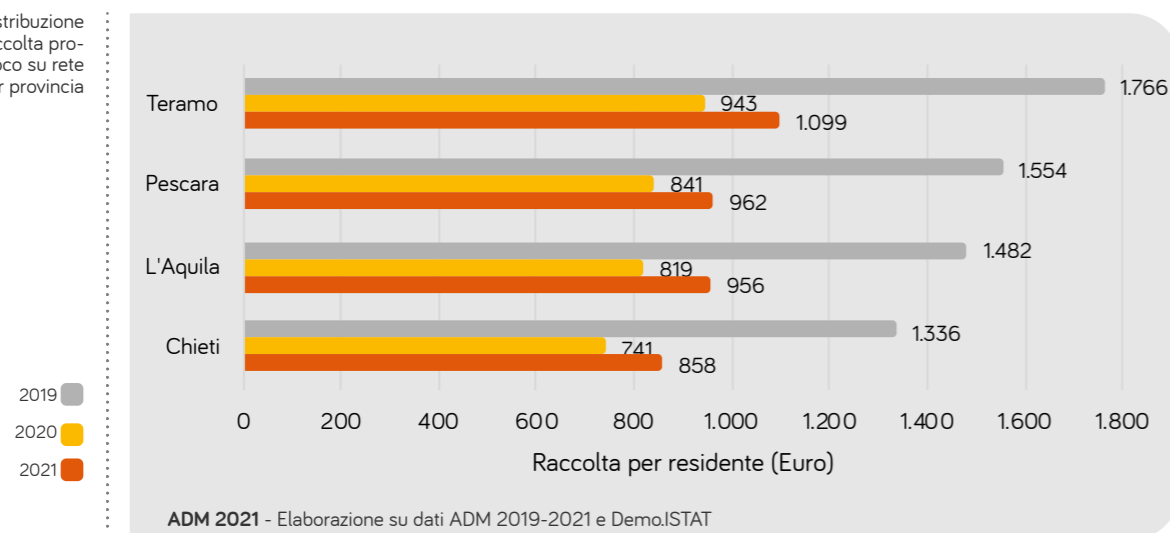
**Fig. 7** Raccolta pro-capite su rete fisica per tipologia di gioco in Abruzzo

A livello territoriale, nel 2021, come facilmente prevedibile si osserva in tutte le province abruzzesi un aumento della raccolta pro-capite da gioco su rete fisica rispetto al 2020. I valori più alti della raccolta si osservano nelle province di

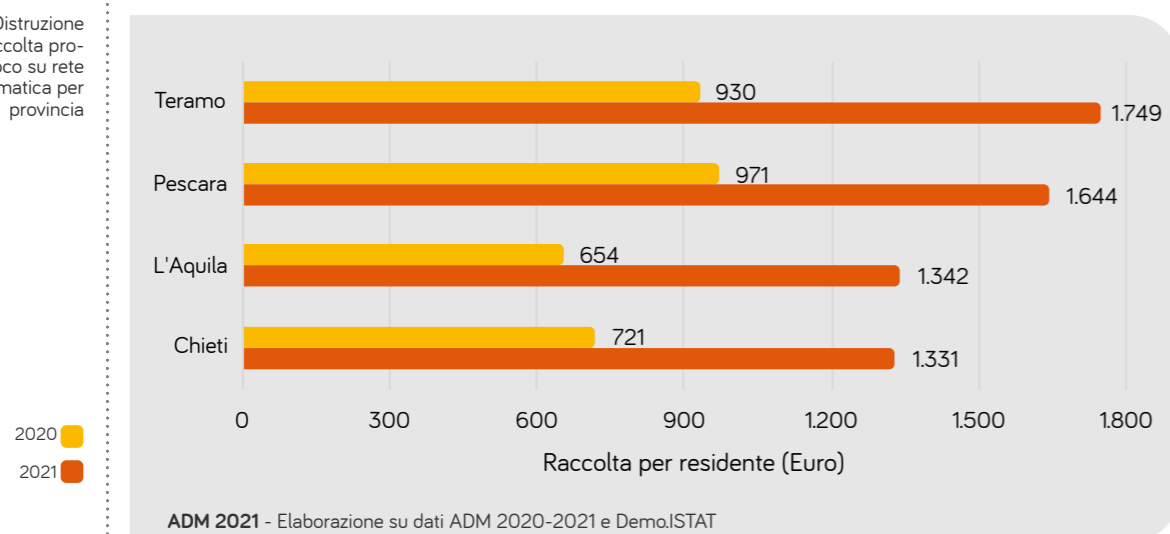
Teramo e Pescara, con valori superiori al dato medio regionale. Le stesse province hanno registrato i valori più alti anche per quanto riguarda la raccolta pro-capite su rete telematica, disponibile per gli anni 2020 e 2021 (Figure 8 e 9).



**Fig. 8** Distribuzione della raccolta pro-capite da gioco su rete fisica per provincia



**Fig. 9** Distribuzione della raccolta pro-capite da gioco su rete telematica per provincia



### 1.3 Come è cambiato il contesto di riferimento in Abruzzo tra il 2019 e il 2021

Nel periodo di riferimento 2019-2021 la raccolta complessiva da gioco d'azzardo ha registrato una sostanziale diminuzione nel 2020, anno in cui le restrizioni imposte dallo scoppio della pandemia da COVID-19 hanno limitato notevolmente il gioco d'azzardo su canale fisico (DPCM 9 marzo 2020; Direttive: n. 89326 del 12 marzo 2020; n. 96788 del 21 marzo 2020; n. 102340 del 30 marzo 2020).

Tra il 2019 e il 2021 sul territorio abruzzese si osserva una diminuzione dell'offerta di gioco sia in termini di numero di esercizi, sia in termini di numero di apparecchi. Trend opposto si registra invece per i giochi numerici a totalizzatore, per i quali si osserva un aumento del numero di esercizi tra il 2019 e il 2021. Tale aumento interessa sia la regione Abruzzo che il territorio nazionale.

Per la prima volta a cavallo del 2020 si assiste a un'inversione dei trend della raccolta derivante dalle due modalità di gioco, fisico e telematico, su tutto il territorio nazionale e, specificatamente, nella regione Abruzzo, dove la raccolta da gioco fisico equivale a 1,23 miliardi di euro e quella da gioco telematico raggiunge 1,93 miliardi di euro nel 2021.

Come in tutti i precedenti anni di rilevazione, anche nel 2021 la raccolta pro-capite da gioco su rete fisica in Abruzzo è superiore al dato medio nazionale.

Nel 2019 in Abruzzo la raccolta da gioco su rete fisica era pari a 1.524 euro per residente, nel 2020 è stata di 831 euro e nel 2021 la raccolta pro-capite aumenta leggermente (963 euro per residente) rispetto all'anno precedente, attestandosi sopra la media italiana senza però raggiungere i livelli pre-pandemia.

Per quanto riguarda invece la raccolta da gioco su canale telematico, nel 2020 in Abruzzo sono stati raccolti 816 euro per residente, dato che raddoppia nel 2021 e si attesta intorno ai 1.508 euro per residente, anche in questo caso superiore alla media nazionale.

Rispetto al dato medio italiano non si osservano invece sostanziali differenze né a livello regionale, né provinciale per quanto riguarda le tipologie di giochi che maggiormente contribuiscono alla raccolta: relativamente al canale fisico i primi sono gli apparecchi da intrattenimento, seguiti da lotterie e giochi numerici a quota fissa, su canale telematico sono i giochi di abilità e quelli a base sportiva.

A livello provinciale non si rilevano modifiche significative rispetto agli anni precedenti, con Teramo che resta la provincia con la maggiore raccolta pro-capite, sia complessivamente sia in relazione a entrambe le modalità di gioco.

# 2

---

## I PARTECIPANTI ALLO STUDIO GAPS ABRUZZO

2.1 Le caratteristiche dei partecipanti

# I PARTECIPANTI ALLO STUDIO GAPS ABRUZZO

## 2.1 Le caratteristiche dei partecipanti

I questionari validi analizzati all'interno dello studio sono 948. Non si evidenziano sostanziali differenze nella distribuzione dei generi (M=51%; F=49%), il campione è

equamente distribuito nelle fasce di età 18-40 (36%) e 41-60 (37%), mentre sono meno i rispondenti di età compresa tra i 61 e gli 84 anni (27%).

	Totale	Maschi	Femmine
18-30 anni	19,4	16,3	22,7
31-40 anni	17,4	15,6	19,3
41-50 anni	16,6	14,6	19,1
51-60 anni	19,7	19,3	20,0
61-70 anni	15,2	18,8	11,4
71-84 anni	11,7	15,4	7,5

GAPS 2021 - Regione Abruzzo

Nelle famiglie d'origine dei rispondenti la lingua italiana è quella più parlata (99%), seguita dalle lingue inglese, tedesca e francese (riferite ciascuna da circa il 3%) e da quella spagnola o portoghese (1,4%).

Il diploma superiore è riferito dal 42% dei rispondenti, soprattutto tra quelli di genere

maschile (47%; F=37%); al 23% è stata conferita la laurea magistrale, con quote superiori tra le donne (25%; M=22%); l'11% ha terminato le medie inferiori e quasi il 4% ha conseguito la sola licenza elementare.

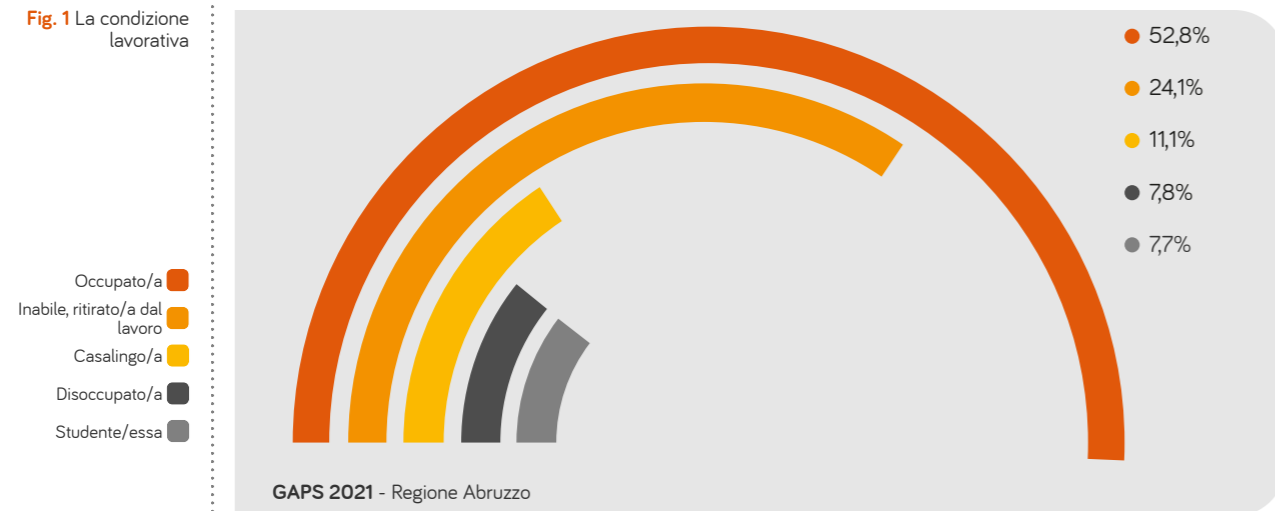
Tab. 1 I rispondenti: distribuzione percentuale per genere e fascia di età





A fronte del 7,8% dei rispondenti disoccupato (dei quali l'1,9% è in cerca di prima occupazione) e del 43% di rispondenti in una condizione non lavorativa (casalinghi, studenti etc.), il 53% riferisce di essere occupato.

Fig. 1 La condizione lavorativa



Tra chi riferisce di avere un lavoro, il 52% è inquadrato come impiegato con percentuali superiori tra le donne (63%; M=43%), quasi un quarto come operaio (M=30%; F=18%), il 16% come quadro o dirigente, con una marcata differenza tra i generi che vede le percentuali maschili

doppie rispetto a quelle femminili e, per il ruolo di dirigente, con le percentuali che aumentano all'aumentare dell'età, raggiungendo il loro massimale nella fascia di età 61-84. Il restante 7% degli occupati è composto da apprendisti e lavoratori a domicilio.

Tab. 2 La tipologia dei lavoratori: distribuzione percentuale per genere e fascia di età

	Totale	Genere		Fascia d'età		
		Maschi	Femmine	18-40	41-60	61-84
Dirigente	7,0	8,3	5,5	5,7	7,2	9,8
Quadro	8,9	12,0	5,4	6,7	10,4	7,5
Impiegato	52,4	43,4	62,5	45,6	56,1	52,7
Operaio	24,4	29,7	18,4	28,8	23,9	13,7
Apprendista	2,7	2,0	3,6	8,8	-	-
Lavoratore a domicilio	4,6	4,6	4,5	4,5	2,4	16,3

GAPS 2021 - Regione Abruzzo

L'analisi sul reddito mostra come il 31% dei rispondenti dichiarati di avere un reddito personale annuo (lordo) inferiore ai 15.000 euro, con maggiori percentuali femminili (36%; M=25%). Tra coloro che dichiarano un reddito nullo (17%), le donne riportano

percentuali doppie rispetto agli uomini (22%; M=11%). Il 42% riferisce un reddito dai 15.000 ai 36.000 euro annui e il restante 11% un reddito superiore ai 36.000 euro: in ambo i casi le percentuali risultano superiori tra gli uomini.

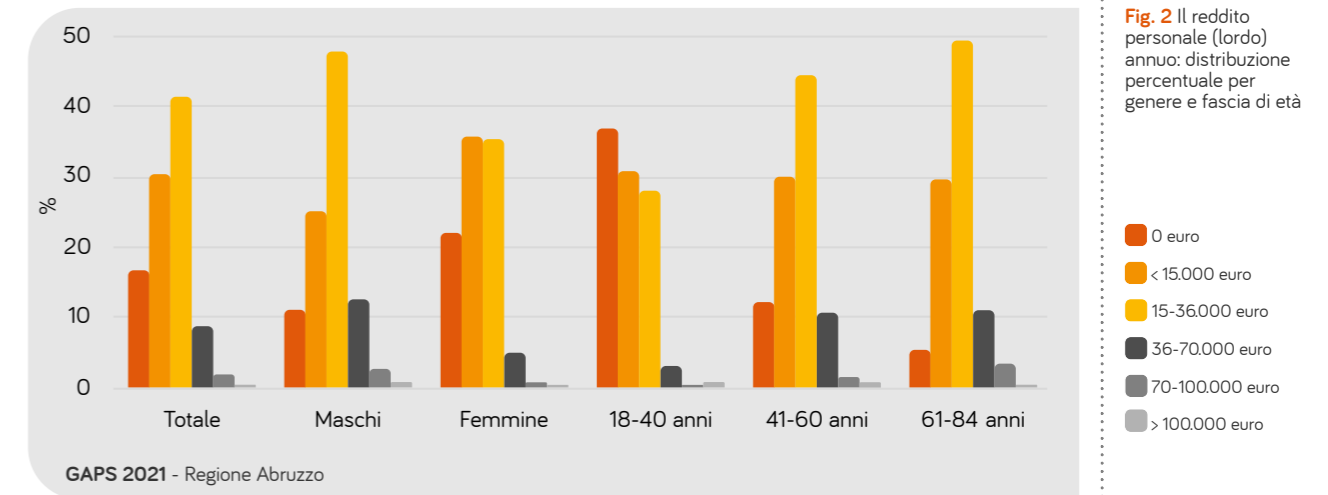


Fig. 2 Il reddito personale (lordo) annuo: distribuzione percentuale per genere e fascia di età

Con riferimento al reddito mensile familiare (netto) il 28% ha riferito un reddito pari o inferiore a 1.400 euro, il 44% tra i 1.400 e i 2.500 euro e il 27% superiore a 2.500 euro. Nette differenze di genere si evidenziano tra coloro che riferiscono un

basso reddito familiare: le percentuali femminili sono più che doppie per i redditi fino ai 1.000 euro e una volta e mezza superiori a quelle maschili tra i 1.000 e i 1.400 euro.

	Totale	Genere		Fascia d'età		
		Maschi	Femmine	18-40	41-60	61-84
Fino a 1.000 euro	12,7	8,9	16,4	9,2	11,2	17,3
Fino a 1.400 euro	15,2	12,3	18,0	14,1	16,4	14,2
Fino a 1.800 euro	17,1	17,1	17,2	14,6	19,6	15,6
Fino a 2.500 euro	27,0	29,5	24,4	27,8	25,5	28,4
Fino a 5.000 euro	21,3	24,0	18,7	24,5	22,7	17,6
Più di 5.000 euro	6,7	8,2	5,3	9,8	4,6	6,9

GAPS 2021 - Regione Abruzzo

Tab. 3 Il reddito familiare (netto) mensile: distribuzione percentuale per genere e fascia di età

I dati del capitolo 2. I partecipanti allo studio GAPS Abruzzo sono dettagliati in Appendice nelle tabelle dalla numero 1 alla numero 4

# 3

---

## LA PERCEZIONE SUI SERVIZI SANITARI TERRITORIALI

3.1 Servizi Sanitari generali

3.2 Servizi Sanitari specifici

3.3 Come è cambiata la percezione dei Servizi in Abruzzo  
tra il 2019 e il 2021

# LA PERCEZIONE SUI SERVIZI SANITARI TERRITORIALI

## 3.1 Servizi Sanitari generali

Il 51% dei rispondenti ritiene di essere per niente/poco informato sulle modalità di accesso ai Servizi Sanitari offerti dalla propria Azienda Sanitaria: sono soprattutto gli uomini e le fasce di età inferiori a riferirlo.

Il 44% e il 5,1% dei residenti abruzzesi riferiscono di avere rispettivamente “abbastanza” e “molte” informazioni relative all’accesso ai Servizi Sanitari: principalmente le donne e le fasce d’età più alte.

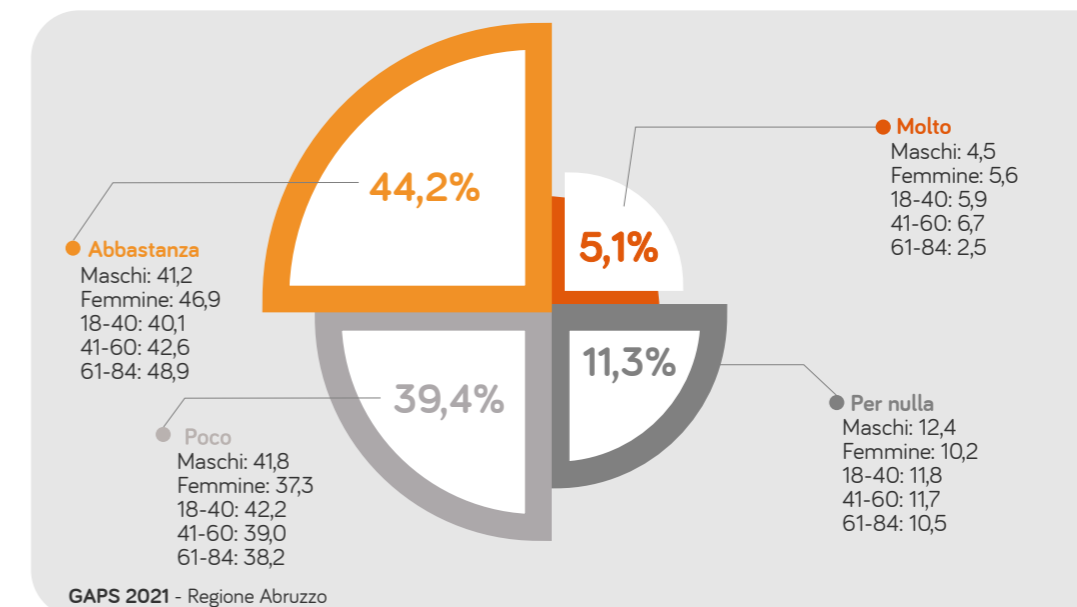


Fig. 1 Livello di informazione sulle modalità di accesso ai Servizi Sanitari generali



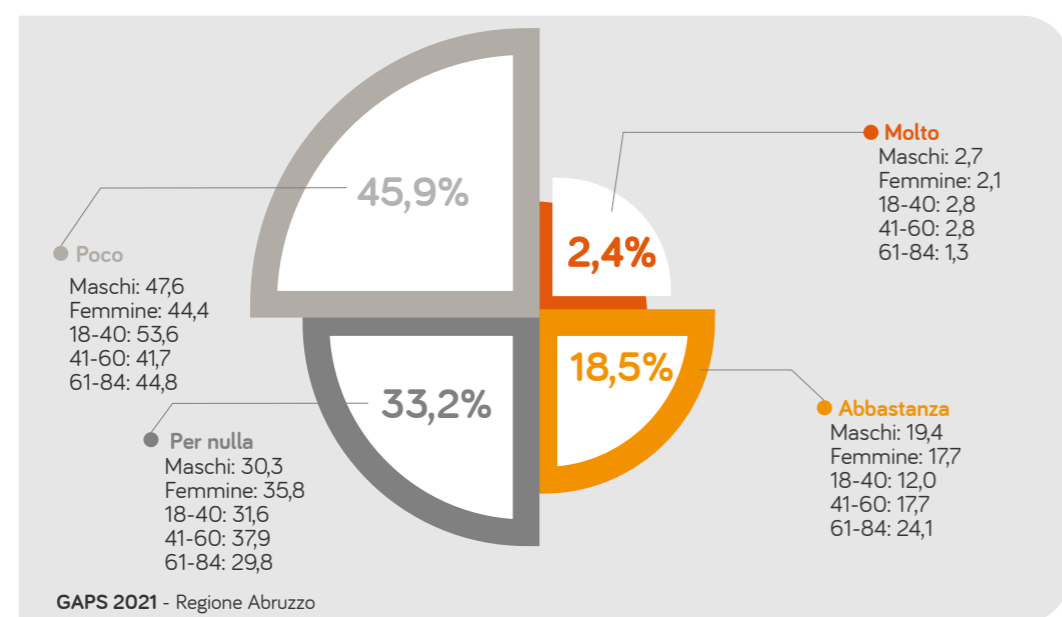
### 3.2 Servizi Sanitari specifici

Se si stringe il focus sui Servizi Sanitari specifici per le dipendenze patologiche (SerD), il livello di informazione diminuisce ulteriormente, soprattutto tra le donne e i giovani.

ancora quelli delle fasce di età maggiori: il 20% dei 41-60enni e il 25% dei 61-84enni ritengono di essere “abbastanza/molto” informati sull’accesso a questi servizi contro il 15% dei 18-40enni.

I partecipanti più informati si confermano

Fig. 2 Livello di informazione sulle modalità di accesso ai Servizi Sanitari specifici per le dipendenze patologiche



Ancora minore, a livello regionale, il livello di conoscenza relativo ad altri servizi o attività specifiche per il supporto alle persone con problemi di dipendenza.

La maggior parte dei rispondenti, a prescindere dal genere e dall'età, non ha saputo rispondere a domande dirette sulla conoscenza non solo della presenza di servizi quali le Unità Mobili, i Centri di Salute Mentale, quelli psichiatrici e altri ancora sul proprio territorio, ma anche delle problematiche di dipendenze trattate (sostanze legali, illegali e gioco d'azzardo).

I servizi dei Centri di Salute Mentale, legati al trattamento delle dipendenze da sostanze lecite (26%) e illecite (24%) sono

quelli maggiormente conosciuti, seguiti dalle associazioni di volontariato e dai Servizi Psichiatrici di Diagnosi e Cura. Al contrario, le Unità Mobili e i Servizi di Neuropsichiatria dell'Infanzia e dell'Adolescenza sono quelli meno conosciuti in assoluto: rispettivamente l'86% e il 78% dei rispondenti hanno riferito di non conoscerli.

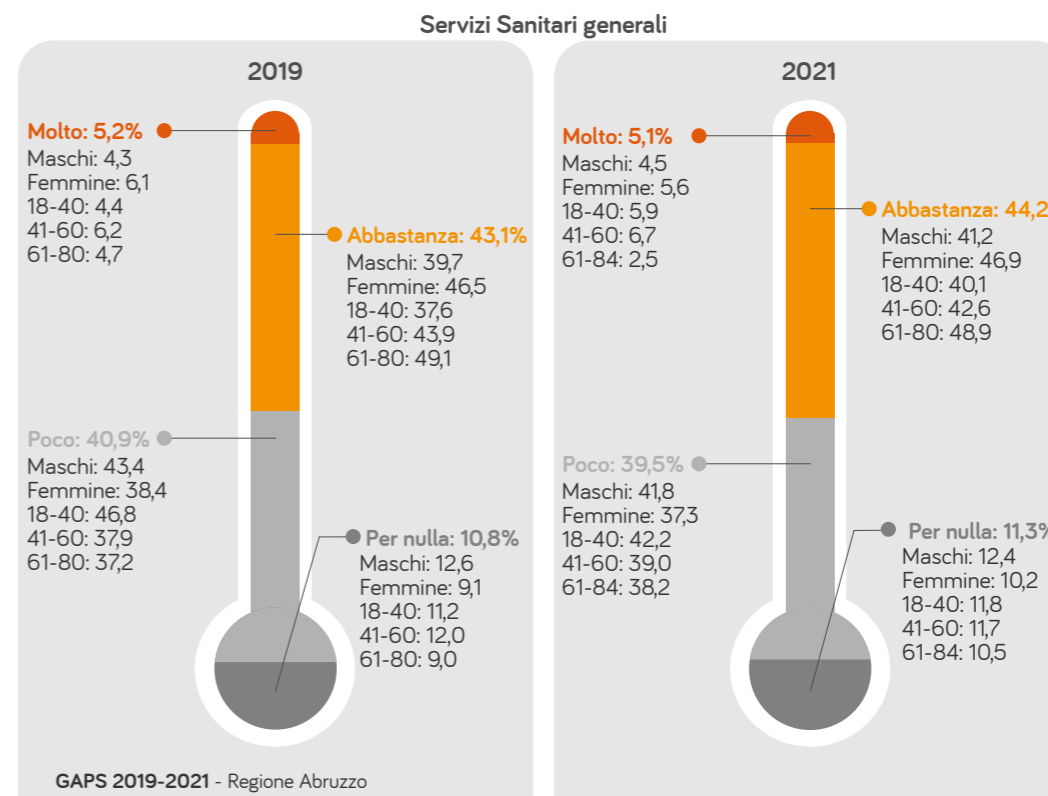
I servizi legati alla dipendenza da gioco d'azzardo risultano in generale meno conosciuti rispetto a quelli che si occupano di sostanze legali e illegali: solo il 15% riferisce di conoscere le attività specifiche delle associazioni di volontariato e il 14% dei SerD.

I dati del capitolo 3 *La percezione sui Servizi Sanitari territoriali* sono dettagliati in Appendice nelle tabelle dalla numero 5 alla numero 7

### 3.3 Come è cambiata la percezione dei Servizi in Abruzzo tra il 2019 e il 2021

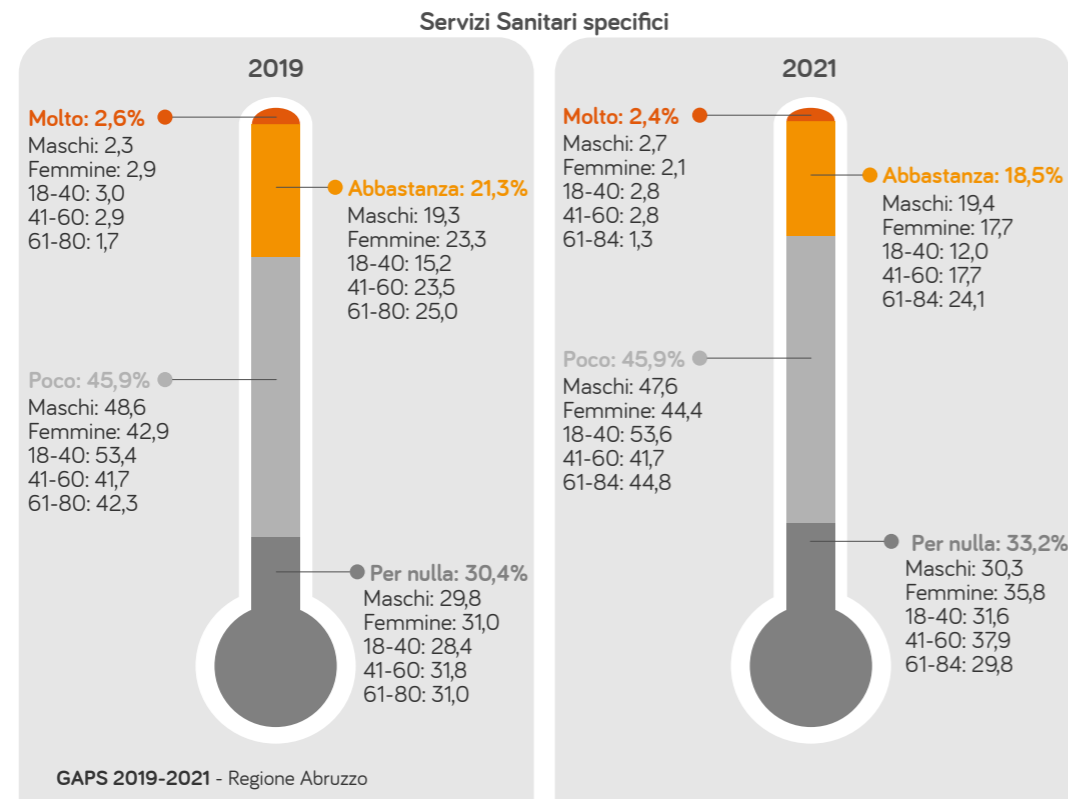
In relazione alla precedente rilevazione effettuata negli stessi territori della regione mediante lo studio GAPS Abruzzo 2019, il confronto relativo al livello di conoscenza dei Servizi Sanitari generali locali non mostra evidenti differenze: un minor grado di informazione si riscontra sempre negli uomini e nelle fasce di età più giovani, mentre maggiori livelli di conoscenza pertengono alle donne e alle fasce d'età più adulte.

Fig. 3 Grado di conoscenza dei Servizi Sanitari generali presenti sul territorio: distribuzione percentuale per genere e fascia di età



Alcune interessanti differenze sono invece rilevabili in merito ai Servizi Sanitari specifici per le dipendenze patologiche: se prima della pandemia erano soprattutto gli uomini (78%; F=74%) a essere poco informati anche su tali servizi, nello scenario post-pandemico sono le donne a mostrare minori livelli di conoscenza (80%; M=78%). Le fasce di età più giovani si confermano meno informate rispetto a quelle di età maggiori, anche se le percentuali di buona/ottima conoscenza dei servizi passano dal 26% del 2019 al 20% nel 2021 per la fascia di età 41-60 anni.

**Fig. 3** Grado di conoscenza dei Servizi Sanitari specifici presenti sul territorio: distribuzione percentuale per genere e fascia di età



Con riferimento alle specifiche offerte dei servizi sanitari per il gioco d'azzardo proposte dai singoli enti, interessanti variazioni si osservano nella fascia d'età 18-40: essi mostrano infatti un aumento globale della conoscenza relativa ai servizi specifici per il gioco d'azzardo. In particolare modo nell'Helpline per le dipendenze, se nel 2019 i 18-40enni a conoscenza dei servizi offerti per il gioco d'azzardo si attestavano al 5%, nel post pandemia questi raggiungono il 9%. Anche nelle offerte dei Servizi sociali degli Enti locali relative al gioco d'azzardo, i 18-40enni mostrano un grado di conoscenza maggiore rispetto al 2019 (12% vs 8%).

Lo stesso margine di aumento si rileva per la conoscenza relativa alle offerte dei Servizi psichiatrici di diagnosi: se nel periodo pre-COVID i 18-40enni che conoscevano questi servizi erano poco meno del 10%, nel 2021 raggiungono quota 14%.

Si osserva infine tra le donne una lieve diminuzione del livello di conoscenza delle offerte per il trattamento del gioco d'azzardo patologico proposte dai vari Servizi, in particolare dai Centri di Salute Mentale: se nel 2019 le donne che conoscevano questi servizi erano l'11% della popolazione femminile, nel 2021 la quota si abbassa all'8%.

A questo scenario si accosta un relativo aumento, in quasi tutte le tipologie di Servizi specifici, delle percentuali di rispondenti che riferiscono di non avere informazioni: in particolare aumentano al 69% i rispondenti che nel 2021 non sanno quali servizi siano offerti dai Servizi per le Dipendenze patologiche (SerD) rispetto alla precedente rilevazione, dove si stabilivano al 61%.



# GIOCO D'AZZARDO

- 4.1 Disponibilità, conoscenze, percezione del rischio, opinioni e credenze
- 4.2 Diffusione e caratteristiche del comportamento di gioco
- 4.3 Il gioco onsite
- 4.4 Il gioco online
- 4.5 I giocatori d'azzardo secondo i profili di rischio
- 4.6 Come è cambiato il comportamento di gioco in Abruzzo tra il 2019 e il 2021

# GIOCO D'AZZARDO

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

Oltre la metà dei rispondenti abruzzesi (54%) vive in una zona nella quale il luogo più vicino per poter giocare d'azzardo raggiungibile a piedi, si trova a meno di 5 minuti dalla propria abitazione, per il 26% si trova a 5-10 minuti e per il restante 20% a più di 10 minuti. Per quanto riguarda invece la distanza dal luogo di studio o di lavoro, il 52% riferisce di poter raggiungere

a piedi un esercizio di gioco in meno di 5 minuti, il 25% in 5-10 minuti e il 23% in più di 10 minuti. Ai partecipanti allo studio è stato domandato quanto tempo sarebbero disposti a impiegare per raggiungere un esercizio di gioco: l'89% ha risposto "meno di 10 minuti", mentre il 4% impiegherebbe più di 30 minuti, con percentuali più alte tra gli uomini (4,3%; F=3,8%).

		Totale	Genere		Fascia d'età		
			Maschi	Femmine	18-40	41-60	61-84
Da casa	< 5 minuti	53,8	52,6	55,0	58,6	53,2	48,8
	5-10 minuti	26,4	27,7	25,2	24,2	28,2	27,1
	> 10 minuti	19,8	19,7	19,8	17,2	18,6	23,9
Dal luogo di lavoro/studio	< 5 minuti	51,6	53,7	49,2	54,3	49,7	50,1
	5-10 minuti	25,2	22,2	28,5	25,1	26,4	19,9
	> 10 minuti	23,2	24,1	22,3	20,6	23,9	30,0
Tempo disposti a impiegare	< 10 minuti	88,9	88,1	90,0	89,0	91,2	84,5
	10-30 minuti	7,0	7,6	6,2	6,9	4,8	11,1
	>30 minuti	4,1	4,3	3,8	4,1	4,0	4,4

GAPS 2021 - Regione Abruzzo

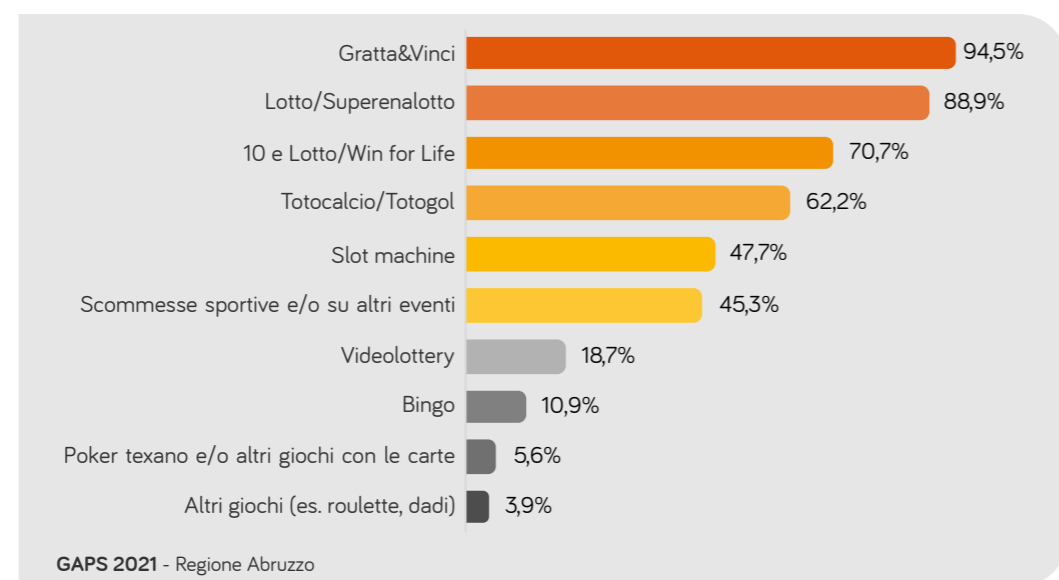
Tab. 1 La distanza da un luogo di gioco da casa/dal luogo di lavoro/di studio e il tempo disposti a impiegare per raggiungerlo: distribuzione percentuale per genere e fascia di età





Negli esercizi più facilmente raggiungibili per giocare d'azzardo, i giochi più frequentemente disponibili sono Gratta & Vinci, Lotto/Superalotto, 10 e Lotto/Win for Life, Totocalcio/Totogol, slot machine e scommesse.

**Fig. 1** I giochi disponibili nel luogo di gioco più vicino



Il 5% dei rispondenti è a conoscenza delle regolamentazioni per la limitazione del gioco d'azzardo approvate dalla propria Regione, mentre il 4% lo è per quelle approvate dal proprio Comune di residenza. In entrambi i casi è la fascia di età più anziana a riferirne la conoscenza.

**Tab. 2** La conoscenza di regolamentazioni approvate da Regione e Comune per limitare il gioco d'azzardo: distribuzione percentuale per genere e fascia di età

	Italia (2017)	Regione Abruzzo					
		Totale	Genere		Fascia d'età		
			Maschi	Femmine	18-40	41-60	61-84
<b>Regione</b>	n.a.	5,1	6,3	4,1	5,0	4,3	6,3
<b>Comune</b>	14,6	4,1	5,2	3,1	2,6	3,8	5,9

GAPS 2021 - Regione Abruzzo; IPSAD®2017

Il 96% della popolazione abruzzese è "Molto/Abbastanza d'accordo" con la decisione di porre gli apparecchi di gioco a una debita distanza dalle scuole e dai luoghi di aggregazione giovanile, il 95% con quella di imporre delle limitazioni temporali all'esercizio di slot machine e videolottery e il 92% si è detto favorevole con il vietare la pubblicità del gioco d'azzardo.



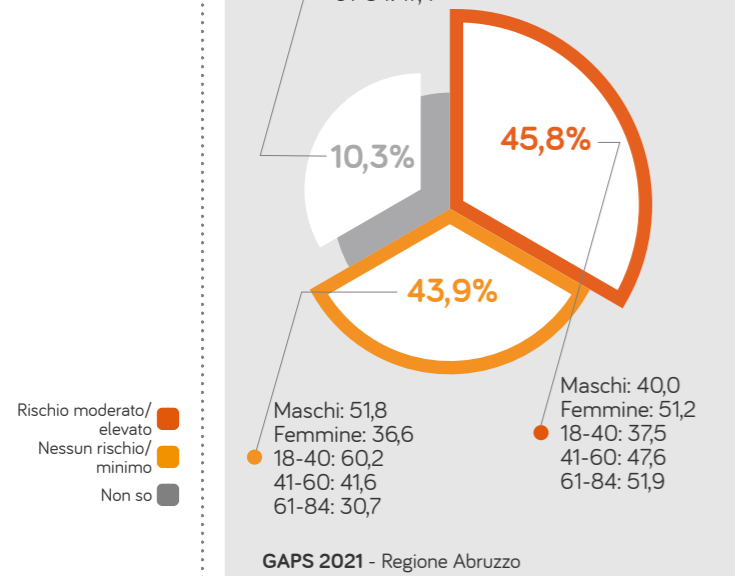
**Fig. 2** Le opinioni dei rispondenti rispetto alla regolamentazione del gioco d'azzardo

Con riferimento alla percezione del rischio nel gioco d'azzardo, il 46% dei rispondenti ritiene che chi gioca d'azzardo meno di una volta alla settimana corra un rischio moderato/elevato, percentuale che sale all'86% per il 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 meno di una volta alla settimana sia "Molto/Moderatamente" rischioso. Se questa configurazione, nella distribuzione della percezione del rischio per genere, rimane invariata quando si considera il gioco

d'azzardo ripetuto durante la settimana, lo stesso non vale quando si osservano le risposte nelle varie fasce di età: la percezione del rischio elevato/moderato associato al giocare meno di una volta alla settimana segue, infatti, un andamento crescente all'avanzare dell'età dei rispondenti, mentre un andamento inverso si osserva nella percezione del rischio associato al gioco ripetuto settimanalmente, dove sono i più anziani a ritenere in misura minore che questo pattern di gioco costituisca un rischio moderato/elevato.



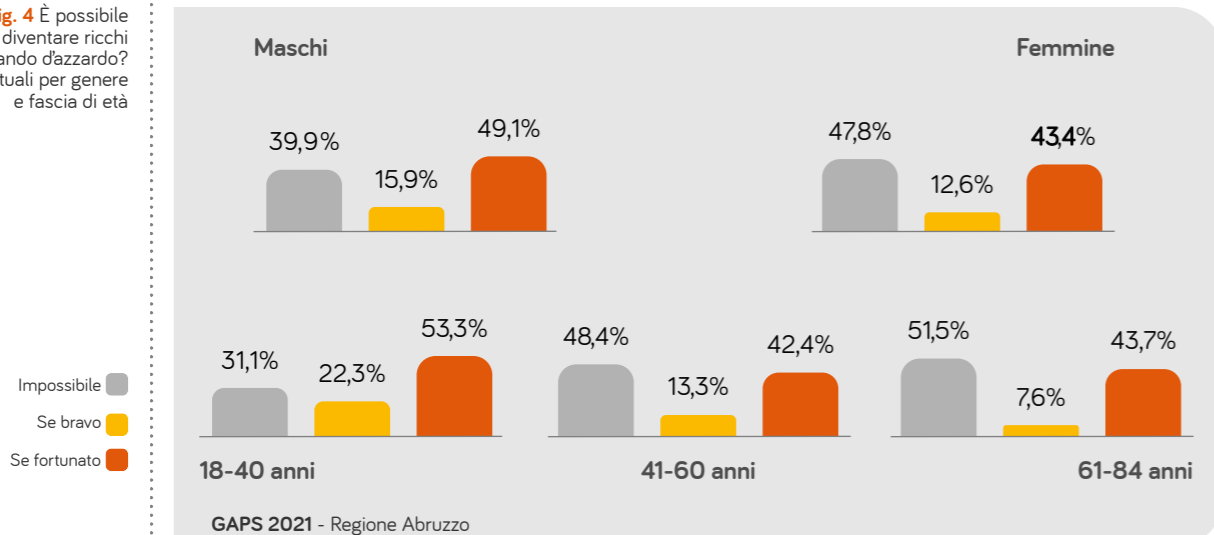
**Fig. 3** Il rischio percepito nel giocare meno o più di 1 volta la settimana: distribuzione percentuale per genere e fascia di età



Tra i rispondenti abruzzesi, il 44% pensa che sia impossibile diventare ricchi giocando d'azzardo, con una maggior quota fra le donne e i rispondenti più anziani. Il 14% ritiene che sia possibile ma solo se si è bravi, mentre il 46% ritiene che

sia possibile arricchirsi giocando d'azzardo solo grazie alla fortuna. In entrambi i casi queste credenze sono maggiormente riportate tra gli uomini e tra le fasce d'età più giovani.

**Fig. 4** È possibile diventare ricchi giocando d'azzardo? Percentuali per genere e fascia di età



Il 38% dei rispondenti ritiene che la bravura e le abilità del giocatore non abbiano un ruolo determinante sull'esito di alcun gioco d'azzardo, con percentuali maggiori fra le donne e i più adulti. I giochi

per i quali maggiori quote dei rispondenti ritengono che l'abilità del giocatore influisca sulla vincita, sono poker texano e altri giochi con le carte (43%), scommesse sportive (37%) e su altri eventi (16%).

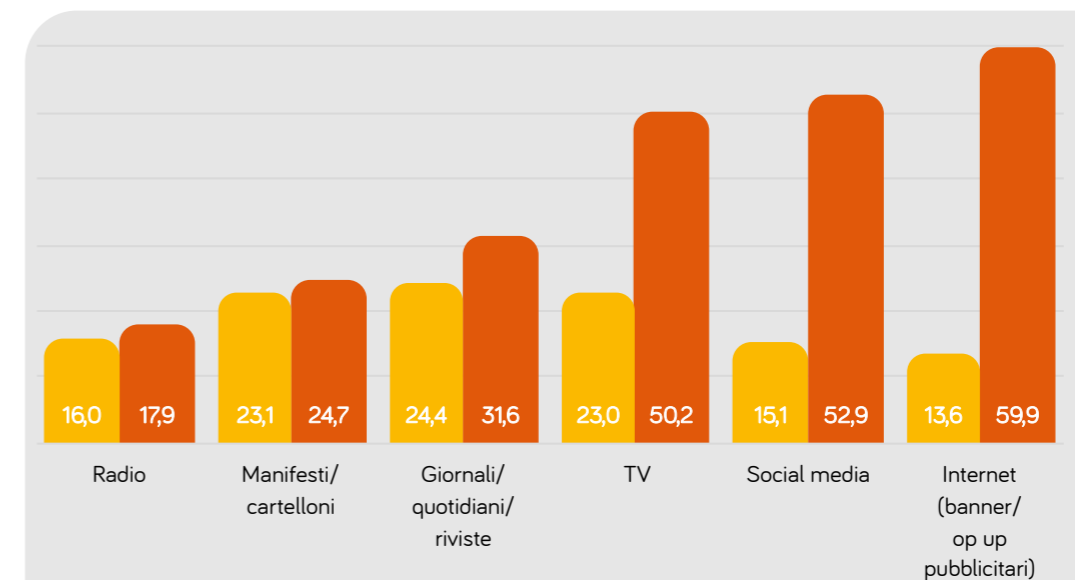
	Totale	Genere		Fascia d'età		
		Maschi	Femmine	18-40	41-60	61-84
In nessuno gioco	38,0	31,9	43,9	26,7	40,4	47,0
Poker Texano/Altri giochi con le carte	43,1	46,0	40,3	62,5	41,2	25,6
Totocalcio/Totogol/Scommesse sportive	37,1	44,5	29,8	41,8	36,2	33,0
Scommesse su altri eventi	16,4	18,9	13,9	22,7	17,3	8,4
Scommesse virtuali	6,2	6,1	6,3	8,1	6,0	4,5
Lotto/Superenalotto	5,0	5,2	4,9	3,9	5,3	5,4
Altri giochi	4,3	3,9	4,6	6,2	3,9	2,3
Bingo	3,0	2,6	3,3	2,7	2,4	3,5
Slot Machine	1,8	1,7	2,0	2,4	1,0	1,8
Gratta&Vinci/10 e Lotto/Win for Life	1,4	0,9	1,9	1,5	1,7	1,1
Videolottery	0,4	0,3	0,4	0,6	0,4	0,2

**Tab. 3** Quanto è importante l'abilità del giocatore? Distribuzione percentuale per tipo di gioco, per genere e fascia d'età

GAPS 2021 - Regione Abruzzo

La maggior parte dei rispondenti, 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, principalmente su siti Internet, sui social media e alla TV.



**Fig. 5** L'esposizione ai messaggi pubblicitari sul gioco d'azzardo negli ultimi 12 mesi secondo la tipologia di canale: percentuali\* per frequenza nel mese

\* La percentuale mancante al raggiungimento del 100% per ogni canale corrisponde all'opzione "Mai"

GAPS 2021 - Regione Abruzzo



## 4.2 Diffusione e caratteristiche del comportamento di gioco

Il 69% dei residenti abruzzesi di età compresa tra i 18 e gli 84 anni ha giocato d'azzardo almeno una volta nella vita e il 40% lo ha fatto nel corso dell'anno. Il gioco d'azzardo risulta più diffuso tra gli uomini

mentre, in relazione alle fasce di età, la prevalenza maggiore di gioco nella vita riguarda i 18-40enni mentre quella nell'anno sia i 41-60enni sia i 18-40enni.

Tab. 4 Prevalenze di gioco d'azzardo per genere e fascia di età

	ITALIA (2017)		Regione Abruzzo				
	Totale	Totale	Genere		Fascia d'età		
			Maschi	Femmine	18-40	41-60	61-84
<b>Nella vita</b>	62,4	68,9	76,1	62,1	77,6	75,1	53,5
<b>Nell'anno</b>	41,4	40,0	47,5	32,7	42,5	42,9	34,1

GAPS 2021 - Regione Abruzzo; IPSAD®2017

A livello provinciale è possibile osservare che le province di Teramo e Pescara registrano percentuali maggiori di soggetti che affermano di aver giocato almeno una volta nella vita così come di quanti affermano di averlo fatto nel corso

dell'ultimo anno. Questo dato è confermato anche differenziando in base al genere dei rispondenti, con le prevalenze maschili che risultano sempre superiori rispetto a quelle femminili.

Fig. 6 Prevalenza di gioco d'azzardo nella vita, per provincia e genere

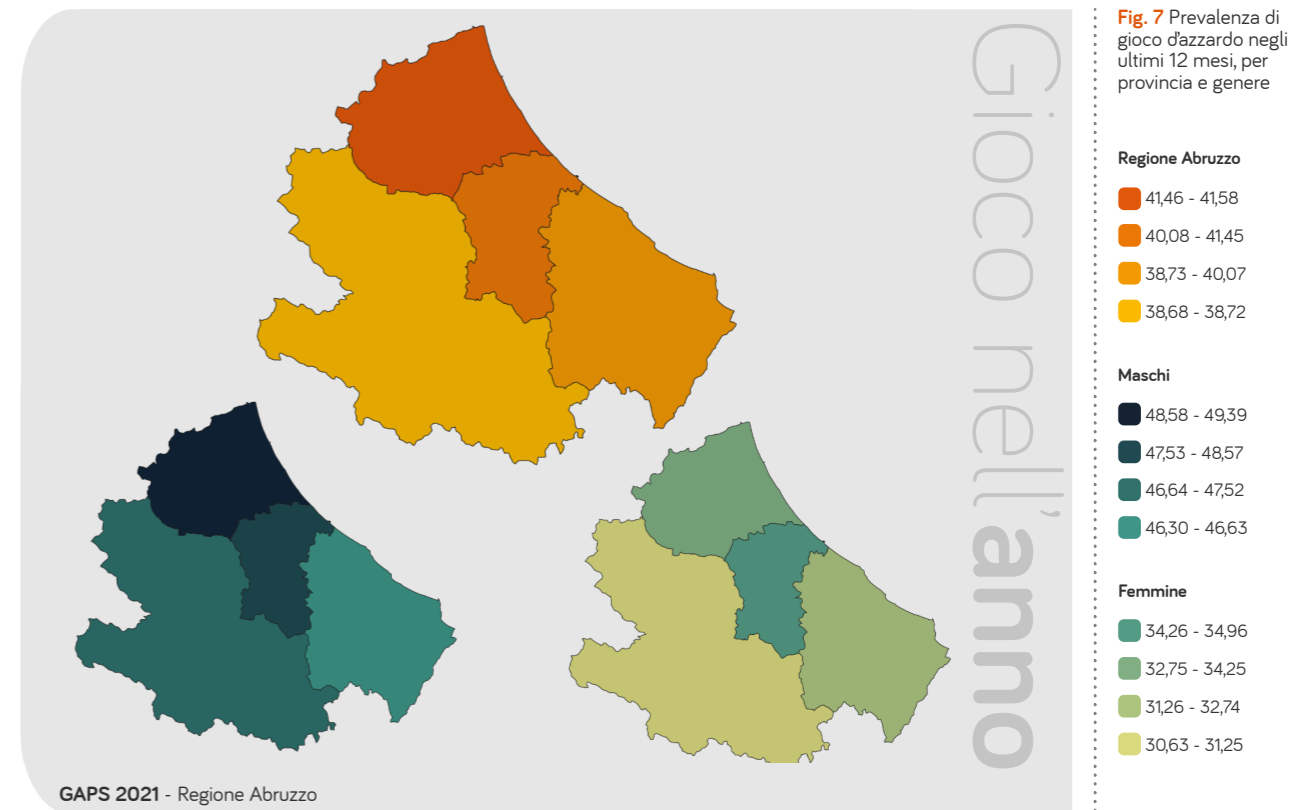
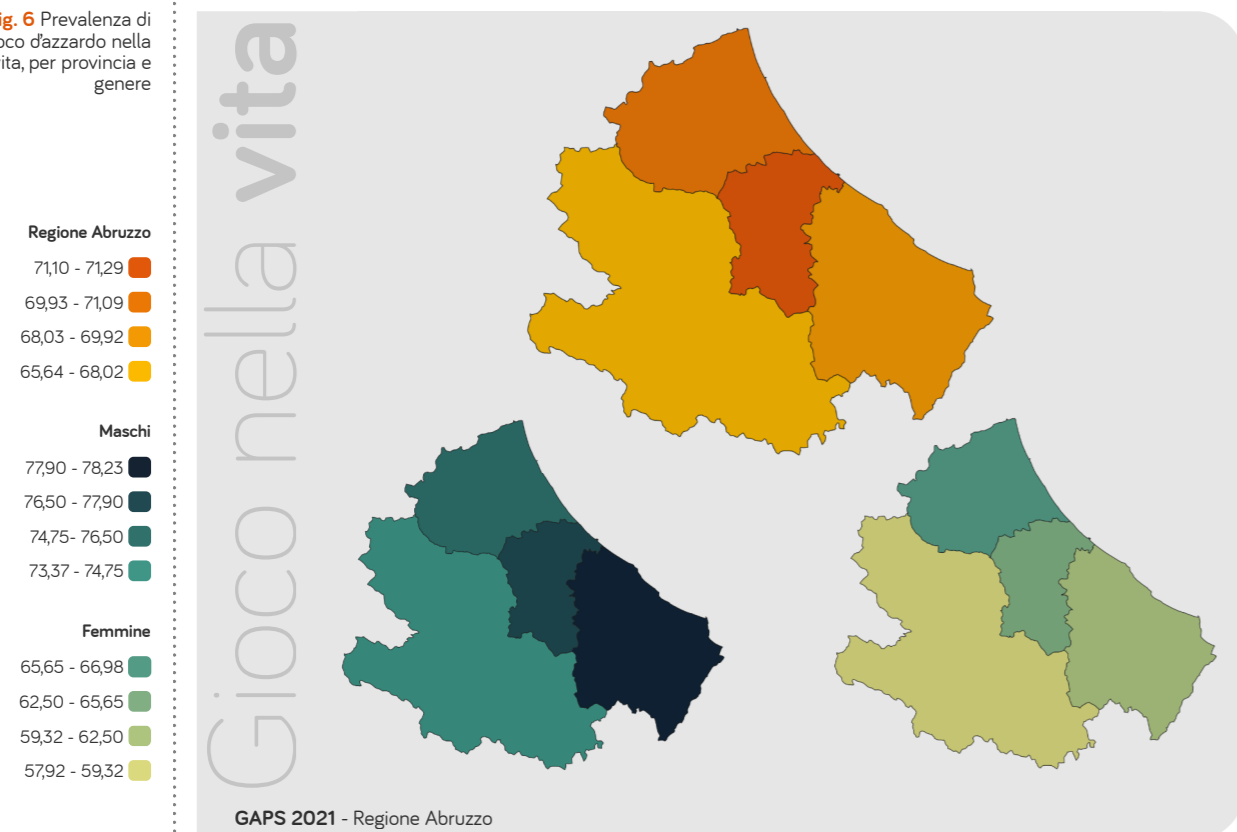


Fig. 7 Prevalenza di gioco d'azzardo negli ultimi 12 mesi, per provincia e genere

Nel corso del 2021, il gioco maggiormente praticato è stato il Gratta&Vinci (53%), seguito dal Superenalotto (28%), dal Lotto (23%) e dalle Scommesse sportive (17%).

Gratta&Vinci, il Lotto e il Bingo mentre gli uomini riferiscono in quota maggiore di aver giocato a tutte le altre tipologie di gioco, con differenze particolarmente marcate in relazione alle scommesse sportive.

A livello di genere si osservano percentuali femminili maggiori per quanto riguarda il

	Totale	Genere		Fascia d'età		
		Maschi	Femmine	18-40	41-60	61-84
<b>Gratta&amp;Vinci</b>	52,6	47,4	59,5	55	46,2	57,4
<b>Superenalotto</b>	27,9	31,0	23,7	18,6	30,0	35,8
<b>Lotto</b>	22,6	20,0	26,1	17,7	26,0	21,8
<b>Scommesse sportive</b>	16,6	27,2	2,6	33,7	11,5	3,8
<b>10 e Lotto/Win for Life</b>	9,3	11,1	6,9	11,2	8,9	7,7
<b>Altri giochi con le carte</b>	7,9	10,2	4,8	14,7	5,4	3,4
<b>Totocalcio/Totogol</b>	6,0	8,5	2,7	6,6	6,2	4,9
<b>Poker texano</b>	4,8	7,4	1,3	8,4	4,0	1,5
<b>Scommesse virtuali</b>	3,8	6,2	0,7	8,7	1,8	1,0
<b>Bingo</b>	3,3	3,2	3,6	7,3	1,7	1,0
<b>Slot machines</b>	3,0	4,3	1,2	3,5	1,8	4,1
<b>Altri giochi (roulette dadi)</b>	3,0	4,4	1,1	5,6	2,2	1,0
<b>Scommesse su altri eventi</b>	2,2	3,8	-	5,8	-	1,0
<b>Videolottery</b>	1,7	2,5	0,7	1,0	1,8	2,5

GAPS 2021 - Regione Abruzzo

Tab. 5 I giochi d'azzardo praticati negli ultimi 12 mesi: percentuali per genere e fascia di età



Tra i rispondenti che hanno giocato d'azzardo nell'ultimo anno, circa la metà non ha speso denaro negli ultimi 30 giorni. Il 30% ha speso al massimo 10 euro, il 15%

ha speso fino a 50 euro e la restante quota ha speso oltre i 50 euro. In generale, sono stati soprattutto gli uomini ad aver speso le somme di denaro maggiori.

**Tab. 6** La spesa sostenuta negli ultimi 30 giorni da chi ha giocato nell'ultimo anno: distribuzione percentuale per genere e fascia di età

	Totale	Genere		Fascia d'età		
		Maschi	Femmine	18-40	41-60	61-84
<b>Non aver speso</b>	50,1	40,3	64,0	48,0	51,9	50,4
<b>1-10 euro</b>	30,3	31,8	28,2	31,6	32,0	26,6
<b>11-50 euro</b>	15,0	20,7	7,0	15,0	11,8	19,1
<b>51-90 euro</b>	2,9	4,4	0,8	4,0	2,9	1,7
<b>91-200 euro</b>	0,8	1,3	-	1,4	-	1,2
<b>201-500 euro</b>	0,6	1,0	-	-	0,7	1,0
<b>Oltre 501 euro</b>	0,3	0,5	-	-	0,7	-

GAPS 2021 - Regione Abruzzo

Il 31% dei rispondenti giocatori allo studio GAPS Abruzzo afferma che lo stato del rapporto tra la spesa e la vincita è "in pari" (né perdite, né guadagni), in particolare tra le donne (M= 25%; F=43%), mentre oltre la metà di tutti i giocatori (58%) è "in rosso", con percentuali più elevate fra gli uomini (M=61%; F=53%).

Tra coloro che affermano di aver perso soldi giocando (in rosso) il 78% ha perso meno di 50 euro mentre l'8,5% ha perso somme superiori ai 100 euro. Per quanto riguarda coloro che affermano invece di aver guadagnato attraverso il gioco d'azzardo, il 43% è in attivo per somme inferiori ai 50 euro, circa un quarto per quantità comprese fra i 50 e i 100 euro mentre poco meno del 16% per oltre 500 euro.

**Tab. 7** La modalità di pagamento di chi ha giocato nell'ultimo anno: percentuale per genere e fascia di età

	Totale	Genere		Fascia d'età		
		Maschi	Femmine	18-40	41-60	61-84
<b>Contanti</b>	88,1	83,8	97,2	88,0	86,1	92,1
<b>Bonifico</b>	1,8	1,9	1,6	1,9	2,4	-
<b>Carta di credito</b>	20,8	27,8	6,0	29,2	16,8	10,8

GAPS 2021 - Regione Abruzzo

Il metodo di pagamento più utilizzato per giocare d'azzardo è quello in contanti (88%), in particolare tra le donne (97%; M=84%). Poco più di un quinto ha invece usato la carta di credito, con percentuali maggiori fra i 18-40enni e fra gli uomini. Infine, risulta decisamente meno diffuso il pagamento attraverso bonifico bancario.

Più nello specifico, relativamente all'utilizzo di carta di credito o bonifico anziché del contante, circa un quinto di coloro che usano modalità di pagamento elettroniche per giocare d'azzardo riferisce che questo fa aumentare la cifra spesa, soprattutto gli uomini (21%; F=17%), mentre per il 74% l'utilizzo della carta di credito o bonifico non influenza la cifra spesa.

### 4.3 Il gioco onsite

Il 65% dei rispondenti afferma di aver giocato d'azzardo presso luoghi fisici come bar, tabacchi, sale gioco etc., almeno una volta nella vita, con percentuali maggiori tra gli uomini e tra i 18-60enni. Circa il

38% ha invece giocato in luoghi fisici nel corso dell'ultimo anno. Sono soprattutto gli uomini e i rispondenti di età compresa tra i 18 e i 60 anni a riferire questo comportamento di gioco onsite.

	Totale	Genere		Fascia d'età		
		Maschi	Femmine	18-40	41-60	61-84
<b>Nella vita</b>	64,9	69,8	60,1	71,7	71,3	50,9
<b>Nell'anno</b>	37,8	44,0	31,8	39,4	40,0	33,7

GAPS 2021 - Regione Abruzzo

A livello territoriale si osservano prevalenze più elevate in provincia di Teramo, sia rispetto al gioco d'azzardo onsite nel corso della vita (69%), sia nel

corso dell'anno (40%). Segue, per entrambe le finestre temporali, la provincia di Pescara e, anche differenziando per genere, le due province registrano i valori maggiori.

**Tab. 8** Prevalenze gioco d'azzardo onsite per genere e fascia di età

**Fig. 8** Prevalenza di gioco d'azzardo onsite nella vita, per provincia e per genere

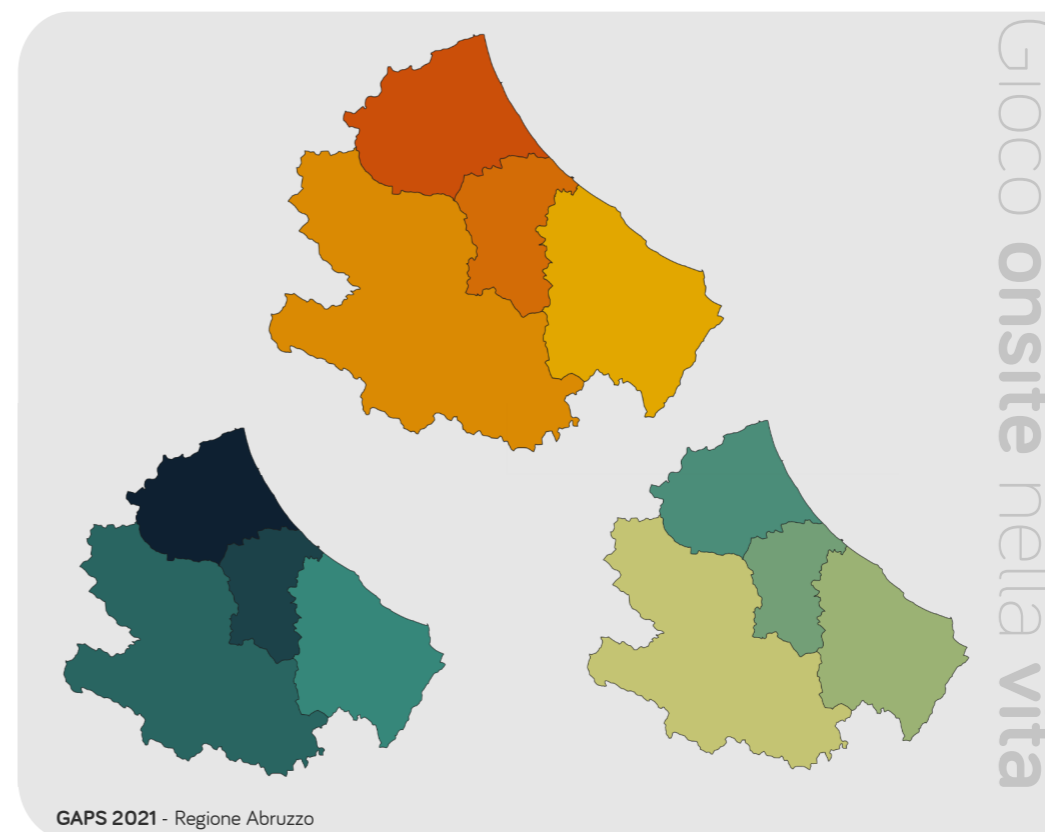
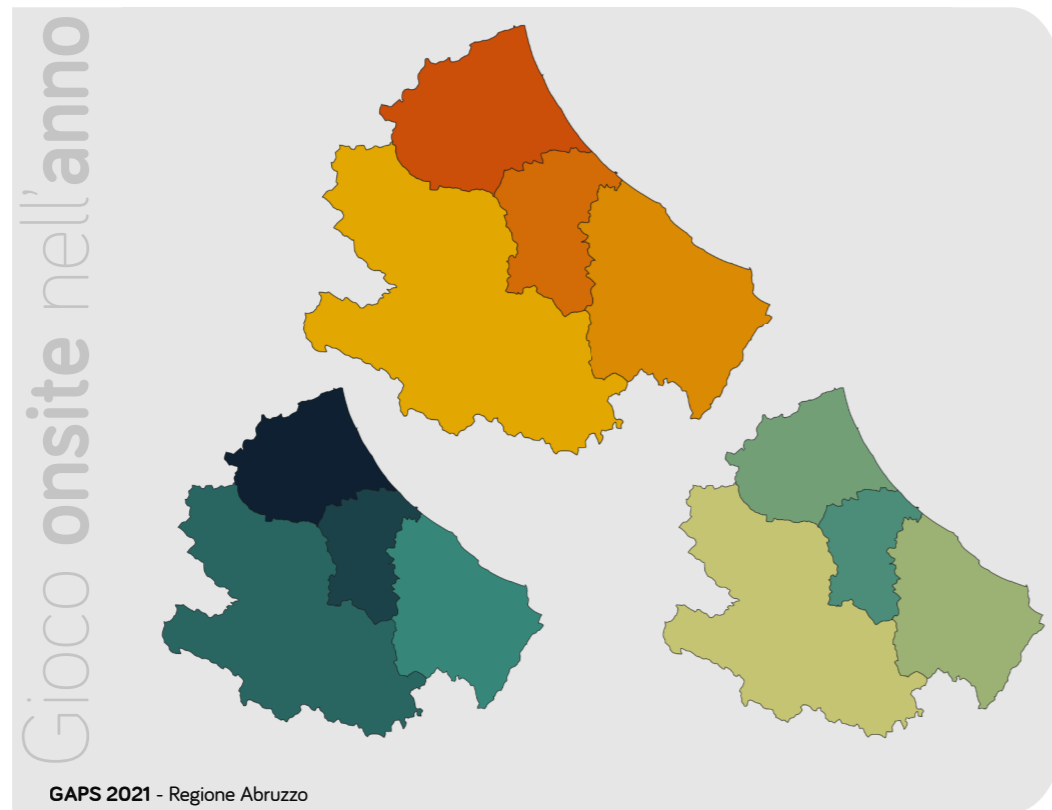
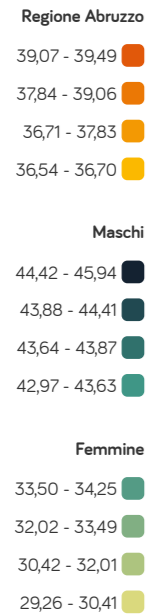






Fig. 9 Prevalenza di gioco d'azzardo onsite negli ultimi 12 mesi, per provincia e genere

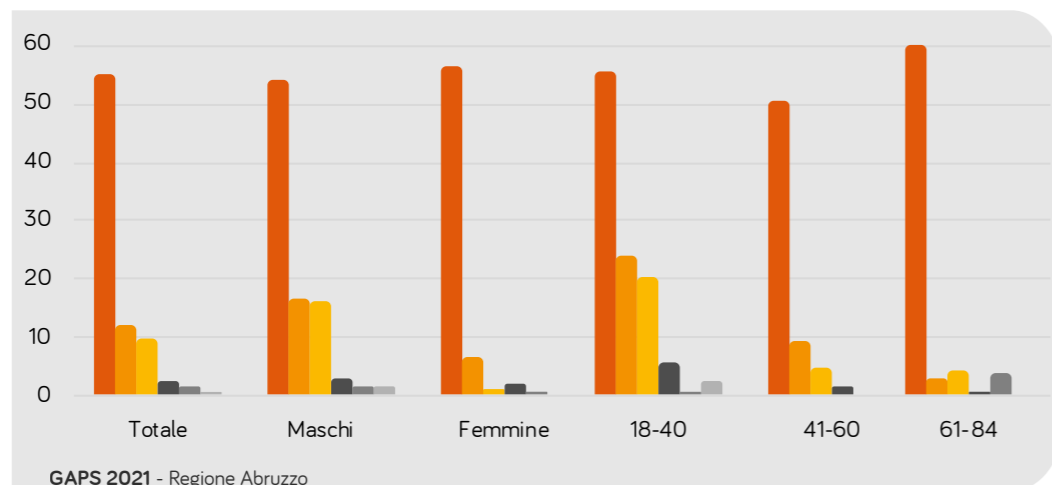


Il Gratta&Vinci è stato il gioco maggiormente praticato tra i giocatori nel corso dell'ultimo anno (56%) con una maggiore prevalenza tra le donne e tra le persone di età compresa tra i 61 e gli 84 anni. Seguono il Superenalotto (31%), maggiormente praticato dagli uomini e dai 61-84enni e il Lotto (25%), praticato in percentuale maggiore dalle donne e nella fascia d'età degli over 60. Circa il 18% dei giocatori presso luoghi fisici ha praticato

scommesse sportive, largamente preferite dagli uomini (29%; F=3,1%) e dai più giovani.

Oltre la metà dei giocatori (55%) afferma di aver giocato presso bar, tabacchi o pub, in particolare le donne e i 61-84enni. Il 12% ha giocato d'azzardo a casa propria o di amici e il 9,8% presso sale scommessa, in entrambi i casi con percentuali più elevate fra gli uomini e fra i più giovani.

Fig. 10 I luoghi di gioco d'azzardo frequentati onsite negli ultimi 12 mesi: percentuali per genere e fascia di età



## 4.4 Il gioco online

Il 13% dei residenti abruzzesi ha giocato d'azzardo online almeno una volta nella vita, mentre la prevalenza di gioco online negli ultimi 12 mesi corrisponde all'8,3%. Così come osservato per il gioco onsite,

anche in questo caso emergono percentuali di gioco maggiori fra gli uomini. Sono inoltre soprattutto i più giovani ad aver riferito di praticare il gioco online, sia nella vita sia nell'anno.

	ITALIA (2017)	Regione Abruzzo					
		Totale	Totale	Genere		Fascia d'età	
			Maschi	Femmine	18-40	41-60	61-84
<b>Nella vita</b>	n.a.	13,3	22,5	4,4	22,5	11,1	7,1
<b>Nell'anno</b>	3,5	8,3	14,0	2,9	12,9	7,6	4,9

GAPS 2021 - Regione Abruzzo; IPSAD®2017

A livello provinciale, sono ancora Teramo e Pescara a registrare le prevalenze maggiori nella vita e nell'anno. Tuttavia, differenziando per genere, è possibile

notare che per quanto riguarda le donne le prevalenze di gioco più elevate si osservano nella provincia di Teramo, seguita dalla provincia di Chieti.

Tab. 9 Prevalenze di gioco d'azzardo online per genere e fascia di età

Fig. 11 Prevalenza di gioco d'azzardo online nella vita, per provincia e per genere

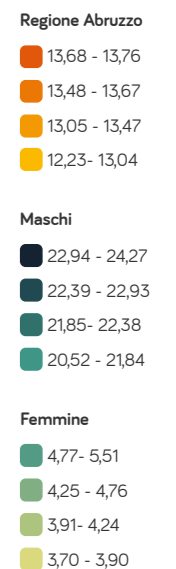
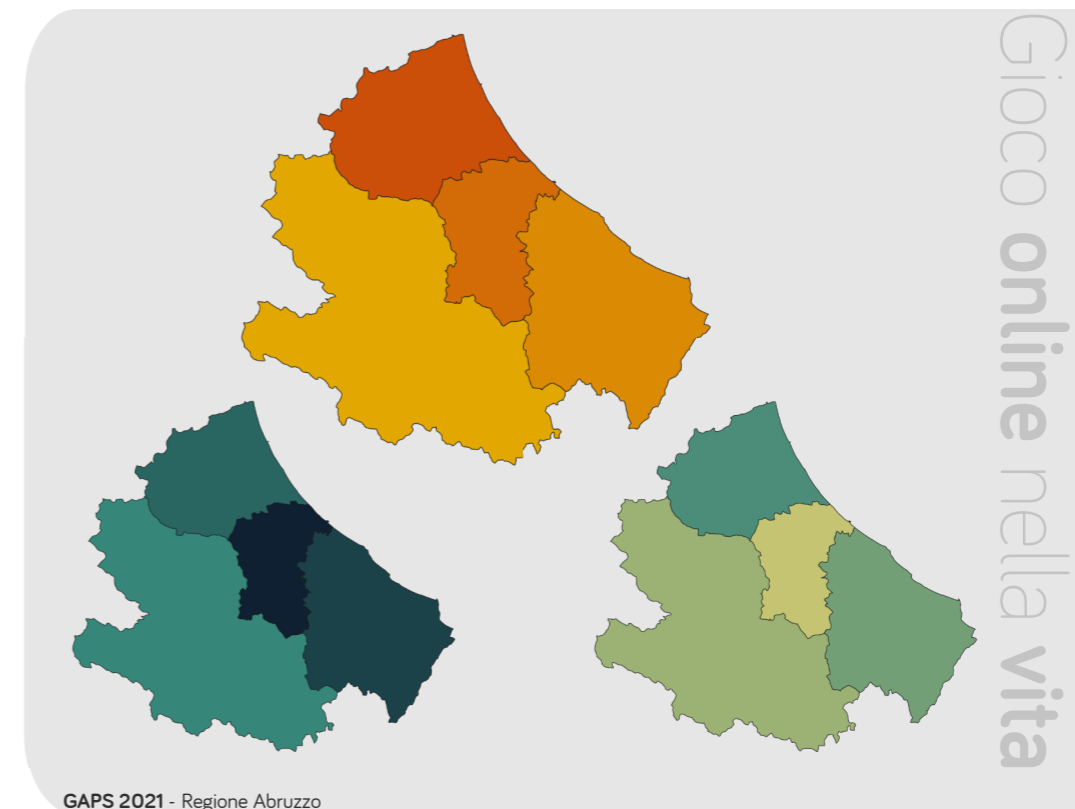
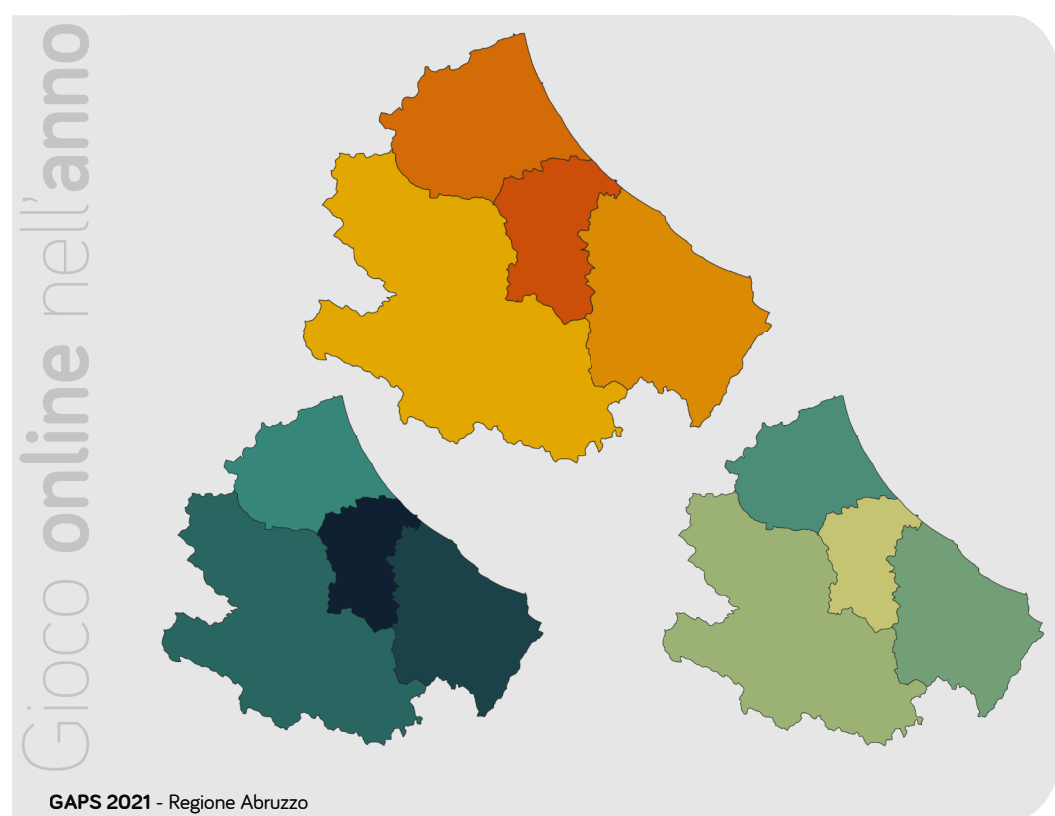
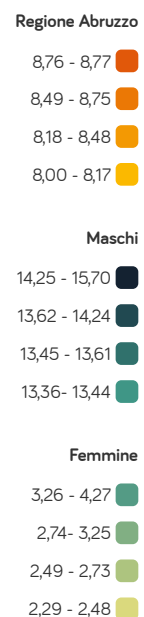


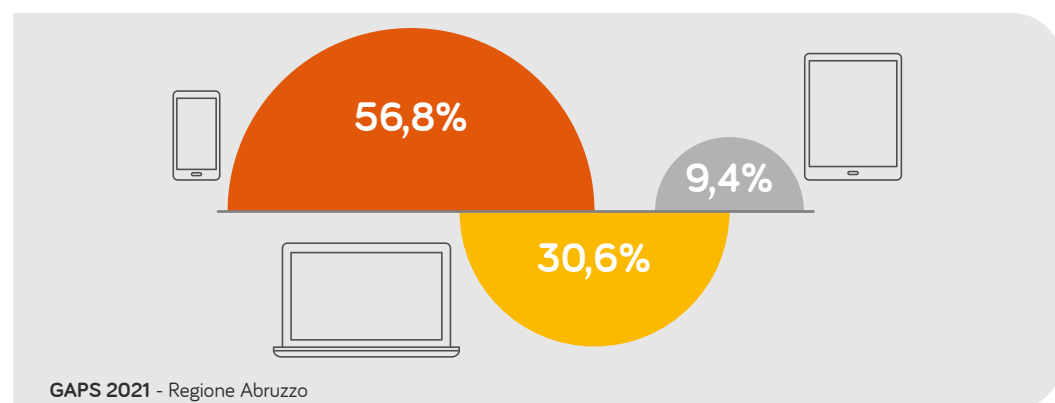
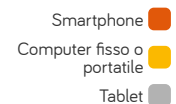


Fig. 12 Prevalenza di gioco d'azzardo online negli ultimi 12 mesi, per provincia e genere



Nel 2021, tra i giocatori d'azzardo online, il device più comunemente utilizzato è stato lo smartphone, riferito da oltre la metà dei rispondenti (57%) e, in particolare, dagli uomini e dai 18-40enni. Seguono il computer fisso o portatile (31%) e il tablet (9,4%).

Fig. 13 I device usati per giocare online nell'ultimo anno



Le tipologie di gioco d'azzardo online preferite sono state le Scommesse sportive (49%) e il Superenalotto (32%), entrambi preferiti dagli uomini. Seguono i Gratta&Vinci (26%) e il Lotto (21%), entrambi preferiti maggiormente dalle donne.

La maggior parte dei giocatori d'azzardo online riferisce di aver giocato dalla propria abitazione (65%) con percentuali più

elevate tra gli uomini. In percentuali molto inferiori sono stati indicati i luoghi pubblici chiusi (9%) come sale giochi, Internet point o bar; luoghi pubblici all'aperto (7,2%) come piazze o parchi, e la casa di amici (7,2%). Infine il 4,2% indica la scuola o il luogo di lavoro come luogo di gioco e il 4,1% i mezzi di trasporto quali treni o autobus.

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

Il questionario dello studio GAPS contiene al suo interno il test di screening *Problem Gambling Severity Index* (PGSI), adattato e validato per l'Italia, che permette di analizzare il livello di rischio di problematicità associato ai pattern di gioco<sup>1</sup>. Nel 2021, la maggior parte dei residenti abruzzesi che hanno giocato nell'anno è risultata avere un comportamento di gioco esente da rischi (82%). Differentemente, quasi il 12% dei giocatori presenta un rischio "minimo" nel

proprio comportamento di gioco e il 5,8% un rischio moderato o severo. Nel complesso, quasi un giocatore su 6 presenta caratteristiche di gioco potenzialmente a rischio: si tratta di giocatori che, ad esempio, hanno giocato somme di denaro maggiori rispetto a quanto potevano permettersi di perdere, hanno preso in prestito denaro o venduto qualcosa per realizzare somme destinate al gioco oppure che si sono sentiti in colpa per il loro modo di giocare o per le conseguenze del gioco.

	Italia (2017)	Regione Abruzzo
Nessun rischio	77,8	82,5
Rischio minimo	14,4	11,7
Rischio moderato/severo	7,8	5,8

GAPS 2021 - Regione Abruzzo; IPSAD®2017

A livello territoriale le province di Pescara e Chieti registrano la maggiore quota di giocatori con un comportamento

minimamente rischioso mentre Chieti e Teramo quelle relative al profilo di gioco a rischio moderato o severo.

Tab. 10 I profili di rischio di chi ha giocato durante l'anno: distribuzione percentuale

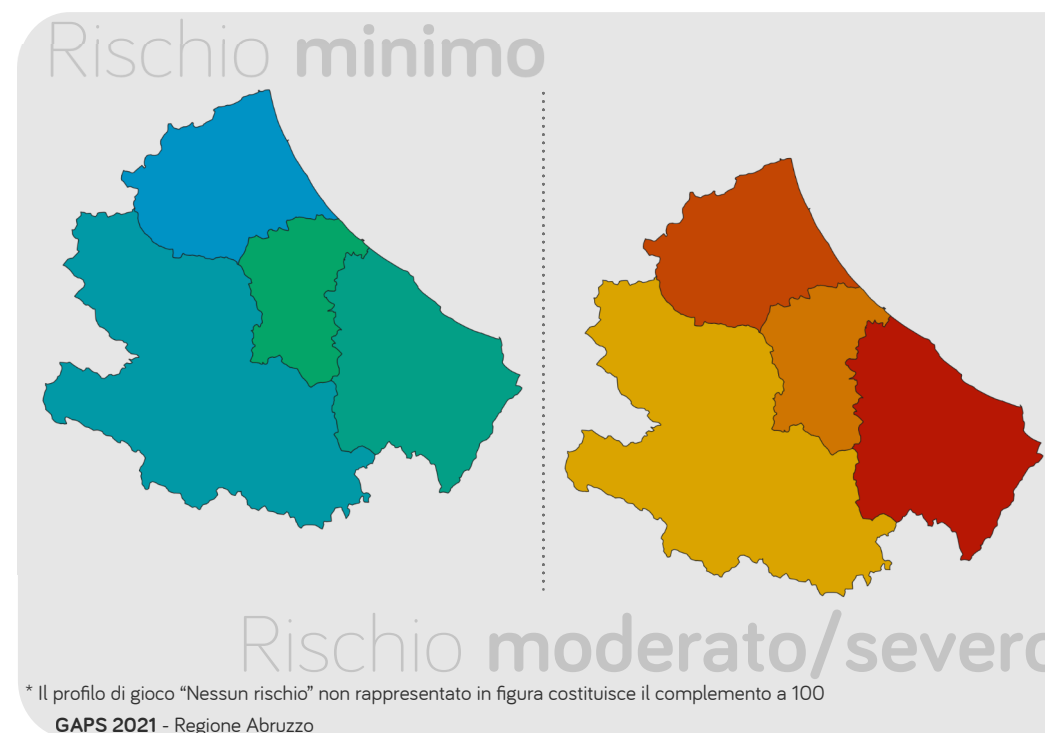


Fig. 14 Il profilo di rischio dei giocatori: distribuzione percentuale per provincia

<sup>1</sup> Ferris J, Wynne H (2001a). The Canadian problem gambling index: User manual. Ottawa: The Canadian centre on substance abuse. Ottawa, ON: Canadian centre on substance abuse.  
Colasante E., Gori M., Bastiani L., Siciliano V., Giordani P., Grassi M., Molinaro S. An Assessment of the Psychometric Properties of Italian Version of CPGI. Journal of Gambling Studies volume 29, 765-774 (2013)

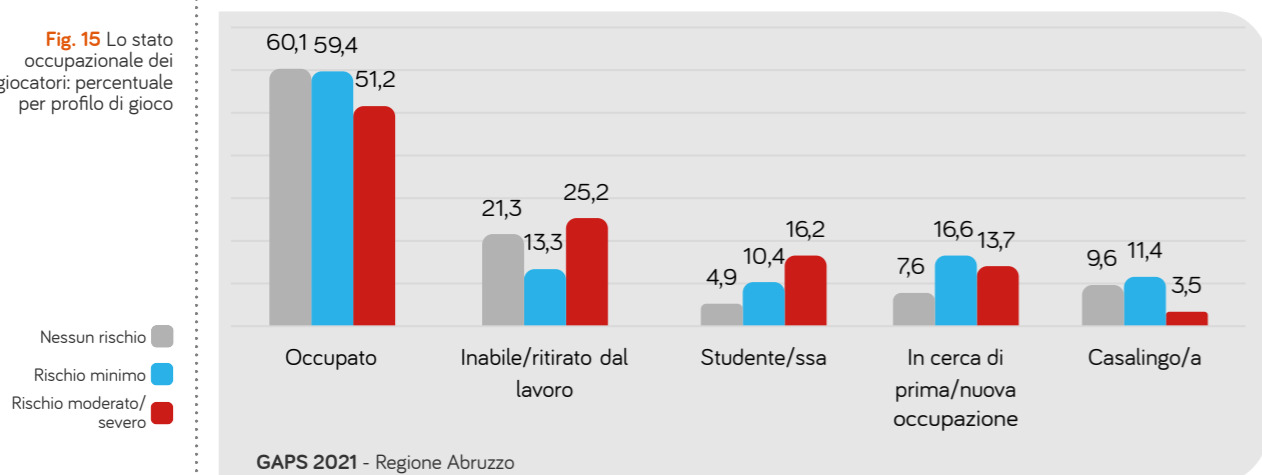




La maggior parte dei giocatori con un profilo di rischio moderato o severo è coniugato o unito civilmente (55%) e il 39% celibe o nubile. Relativamente al titolo di studio, quasi il 46% ha conseguito una qualifica triennale oppure il diploma o la maturità mentre oltre un terzo è laureato o ha conseguito un titolo post laurea.

Per quanto riguarda lo stato occupazionale, circa la metà dei giocatori con profilo di rischio moderato o severo ha un lavoro, circa un quarto è inabile o si è ritirato dal lavoro, il 16% è uno studente e quasi il 14% è in cerca di prima o nuova occupazione.

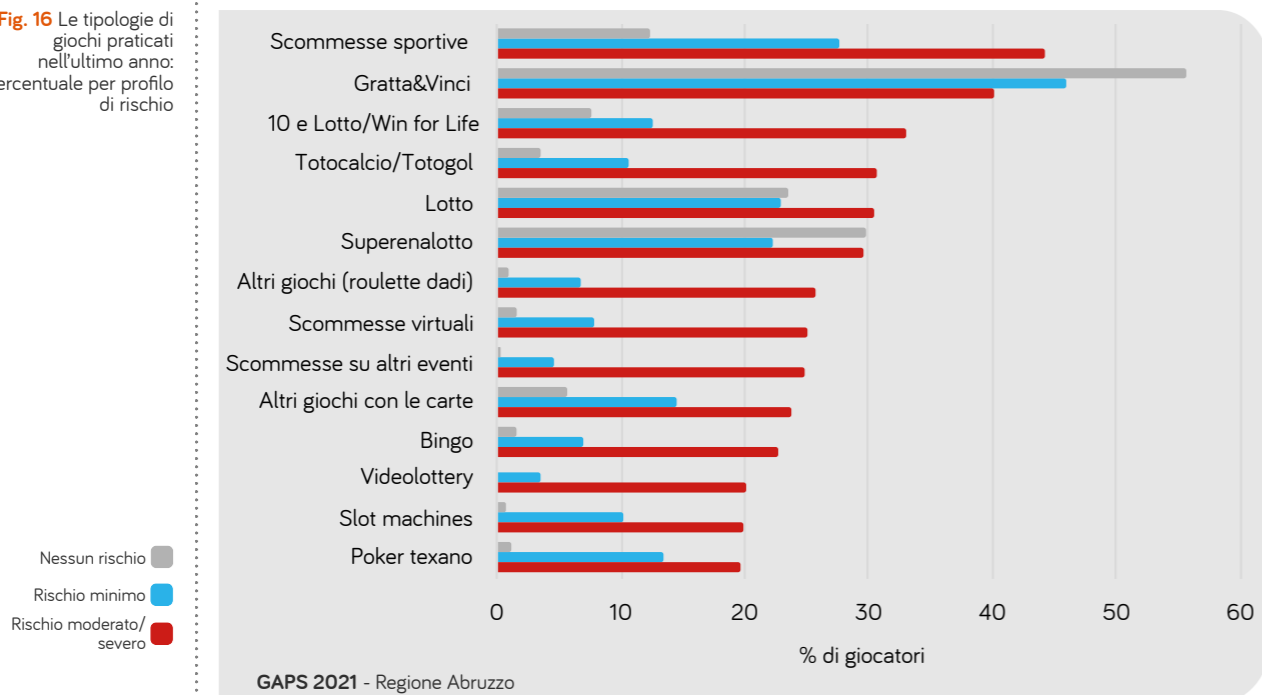
Fig. 15 Lo stato occupazionale dei giocatori: percentuale per profilo di gioco



Fatta eccezione per i Gratta&Vinci e per il Superenalotto, tutte le tipologie di gioco analizzate sono giocate in percentuale maggiore dai giocatori con profilo di rischio moderato o severo, sia rispetto ai giocatori con un comportamento di gioco non a

rischio, sia rispetto quelli con un rischio minimo. Le differenze più marcate emergono in relazione alle Videolottery, alle scommesse su eventi, a giochi come la roulette o i dadi e alle slot machines.

Fig. 16 Le tipologie di giochi praticati nell'ultimo anno: percentuale per profilo di rischio



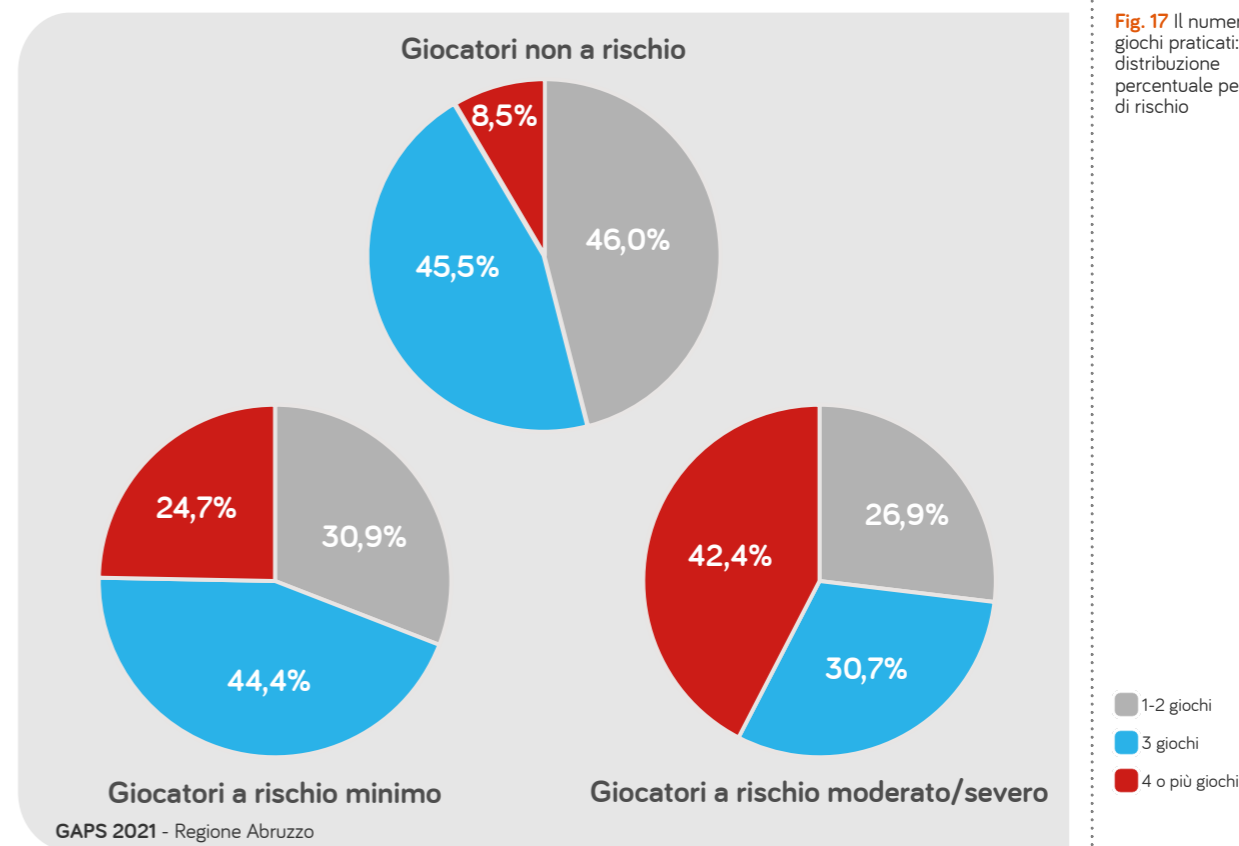
In relazione ai luoghi di gioco d'azzardo onsite, chi ha un profilo di rischio moderato/severo gioca più spesso presso quasi tutti i luoghi analizzati, in particolare presso sale giochi (14%; basso rischio=1,9%; nessun rischio=1,3%), sale Bingo (rispettivamente 17%; 6,6% e 2,5%) e sale scommesse (52%; 20% e 10%).

quelli non a rischio.

Riguardo al gioco praticato online, la quota di quanti hanno giocato nei 12 mesi sale al 52% fra chi ha un profilo di rischio moderato o severo contro il 47% fra i giocatori a rischio minimo e il 15% fra

Analizzando il numero di giochi praticati nell'anno, si osserva che il 92% di coloro che presentano un profilo non a rischio e il 75% di quanti hanno un profilo a rischio minimo riferiscono di aver giocato al massimo a tre diverse tipologie di giochi d'azzardo nel corso dell'anno. Questo stesso comportamento è riportato dal 58% di coloro che hanno un profilo di gioco a rischio moderato o severo mentre la restante quota ha praticato 4 o più differenti giochi.

Fig. 17 Il numero di giochi praticati: distribuzione percentuale per profilo di rischio



Riguardo al tempo medio trascorso giocando onsite, la quasi totalità dei giocatori con un comportamento non a rischio (96%) e l'84% di coloro che hanno un profilo di rischio minimo hanno giocato meno di 30 minuti al giorno, percentuale che scende al 70% fra i giocatori con profilo di rischio moderato/severo. Oltre un quinto di questi ultimi ha giocato fino a un'ora al giorno contro il 16% dei giocatori con

profilo minimamente a rischio e il 2,3% dei giocatori con profilo non a rischio. Il resto dei giocatori ha superato l'ora di gioco.

Quasi il 16% dei giocatori con comportamento di gioco moderatamente o molto rischioso sarebbe disposto a impiegare oltre 30 minuti per raggiungere un luogo dove giocare d'azzardo, contro il 2,8% osservato fra chi ha un comportamento di gioco non a rischio.



Il profilo di rischio moderato/elevato è inoltre caratterizzato da una percentuale maggiore di quanti affermano di essere

complessivamente "in rosso" riguardo il loro bilancio economico derivante dal gioco (70%), rispetto agli altri due profili.

**Tab. 11** Il bilancio derivante dal gioco d'azzardo: distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio

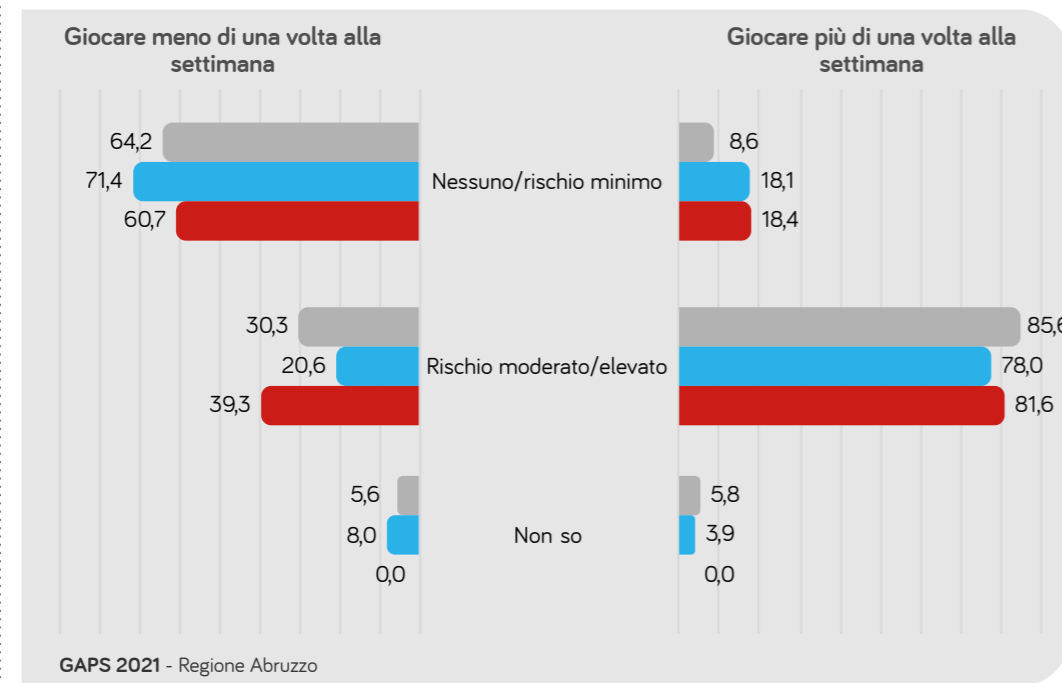
	Nessun rischio	Rischio minimo	Rischio moderato/severo
<b>In pari</b>	31,7	30,7	15,8
<b>In rosso</b>	58,9	54,3	69,8
<b>In attivo</b>	9,4	15,0	14,4

GAPS 2021 - Regione Abruzzo

Fra i giocatori con profilo di gioco a rischio moderato/severo o minimo vi è una quota maggiore di quanti ritengono che sia poco o per nulla rischioso giocare d'azzardo più di una volta a settimana. Inoltre, coloro che

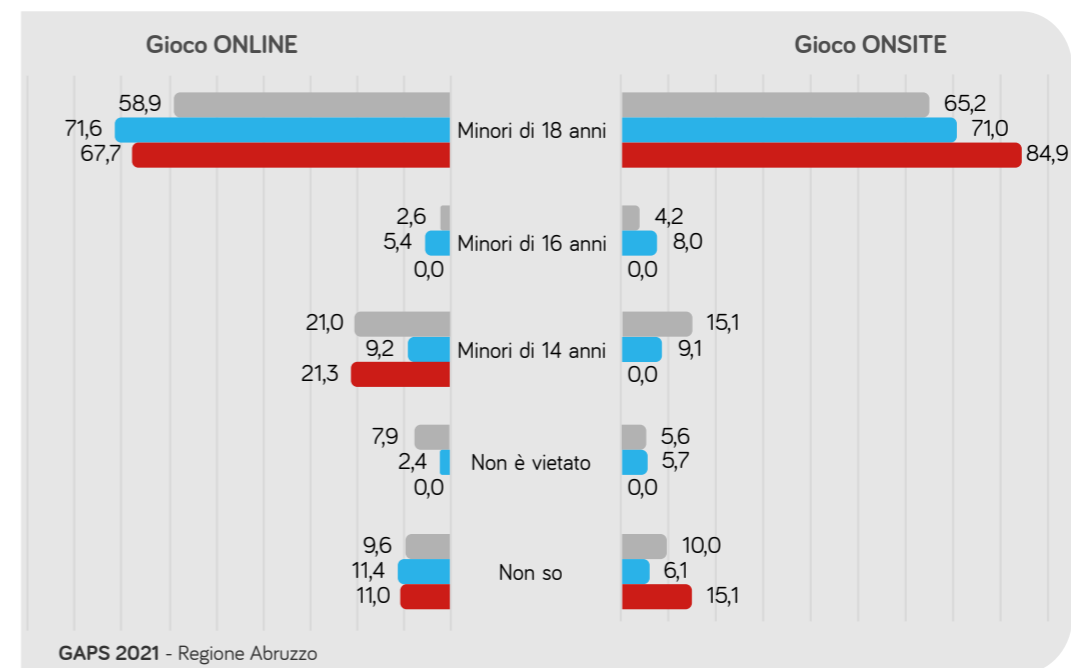
presentano un comportamento di gioco moderatamente o molto rischioso hanno sempre un'opinione riguardo al rischio associato al gioco: nessuno afferma di non saper dare una risposta.

**Fig. 18** Il rischio percepito nel giocare meno o più di 1 volta la settimana: distribuzione percentuale per profilo di rischio



I giocatori con profilo di gioco non a rischio conoscono meno il divieto di giocare d'azzardo per i minorenni, sia online sia presso luoghi fisici come bar, tabacchi o sale gioco. In particolare, in riferimento al gioco onsite, si osserva, al

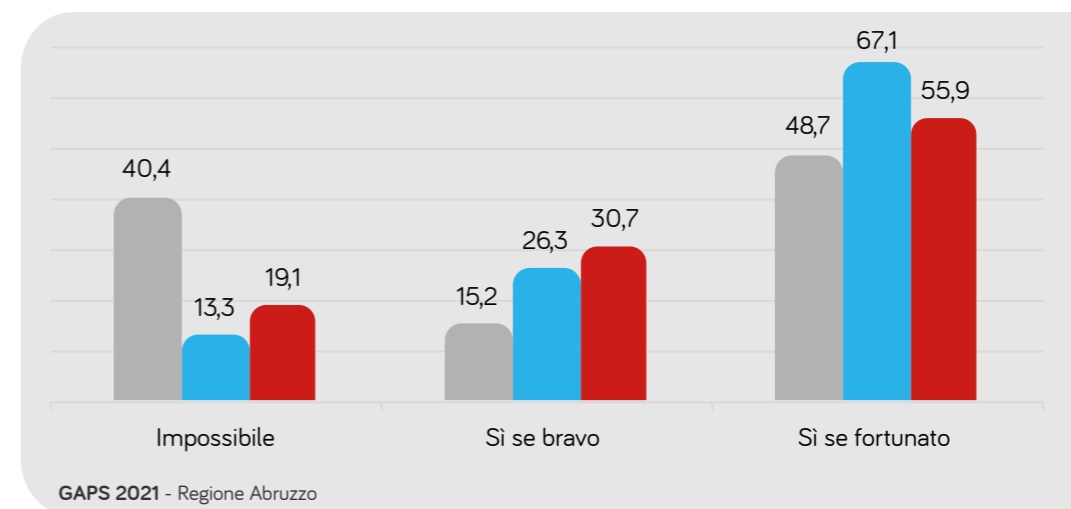
crescere della problematicità, un aumento della percentuale di quanti indicano correttamente che il gioco è vietato per i minori di 18 anni e una riduzione della percentuale di quanti affermano di non saper dare una risposta alla domanda.



**Fig. 19** La conoscenza dei limiti di età per giocare d'azzardo: distribuzione percentuale per profilo di rischio

Fra coloro che hanno un comportamento di gioco a rischio moderato/severo o minimo vi è una percentuale maggiore di quanti affermano che sia possibile arricchirsi con il gioco d'azzardo, in particolare: fra i primi vi è una quota

maggiore di quanti affermano che sia possibile se si è bravi e tra i secondi se si è fortunati. Al contrario, tra i giocatori non a rischio vi è la percentuale più elevata chi ritiene sia impossibile arricchirsi tramite il gioco d'azzardo.



**Fig. 20** Si diventa ricchi giocando d'azzardo? Distribuzione percentuale per profilo di rischio



Il 62% dei giocatori con profilo di gioco non a rischio afferma di non avere contiguità con altri giocatori d'azzardo, percentuale che scende al 35% fra coloro con un comportamento di gioco

minimamente rischioso e al 34% fra quelli che presentano un rischio moderato o severo. Fra quest'ultimi, il 48% riferisce di avere conoscenti giocano d'azzardo così come il 30% degli amici.

Tab. 12 La prossimità di gioco: percentuale per profilo di rischio

	Nessun rischio	Rischio minimo	Rischio moderato/severo
Partner	6,2	6,0	3,2
Figli	1,1	-	9,8
Madre/padre	8,5	32,9	21,4
Altri parenti	16,7	31,8	28,8
Amici	9,8	34,8	30,3
Conoscenti	14,7	33,9	48,3
Nessuno	62,1	35,3	33,8

GAPS 2021 - Regione Abruzzo

Circa l'11% dei giocatori con profilo di gioco a rischio moderato severo conosce una o più persone che praticano giochi illegali o non autorizzati in Italia mentre il 16% li ha praticati in prima persona. Quote che scendono rispettivamente al 9,3% e al 7,2% tra i giocatori a rischio minimo e al 6,3% e al 4,2% fra i giocatori d'azzardo non a rischio.

Per quanto riguarda l'analisi del gioco d'azzardo in relazione ad altri comportamenti a rischio, lo studio GAPS permette di osservare il consumo di sostanze psicoattive concomitante al gioco. Da questo emerge che sono soprattutto i giocatori con un profilo a rischio moderato/severo a fumare sigarette o bere alcolici, sia mentre giocano online sia onsite.

In relazione alle variabili psicologiche emerge che, tra i giocatori a rischio moderato o severo, vi sono maggiori percentuali di quanti affermano di essersi

sentiti spesso o quasi sempre stressati per problemi a casa (rischio moderato/severo=35%; basso rischio=34%; nessun rischio=23%) o per problemi di natura economico-finanziaria (rischio moderato/severo=55%; basso rischio=40%; nessun rischio=32%), soprattutto se paragonati ai giocatori non a rischio.

Il questionario contiene inoltre il test di screening *Depression, anxiety and Stress Scale (DASS)*<sup>2</sup>, adatto a valutare i livelli di stress e la sintomatologia ansiosa e/o depressiva.

Osservando queste informazioni in relazione al profilo di gioco d'azzardo emergono, fra i giocatori a rischio moderato o severo, percentuali maggiori di quanti riferiscono sintomi gravi o molto gravi legati alla depressione, all'ansia e allo stress: all'aumentare del livello di problematicità aumenta la quota di persone con sintomatologia più severa.

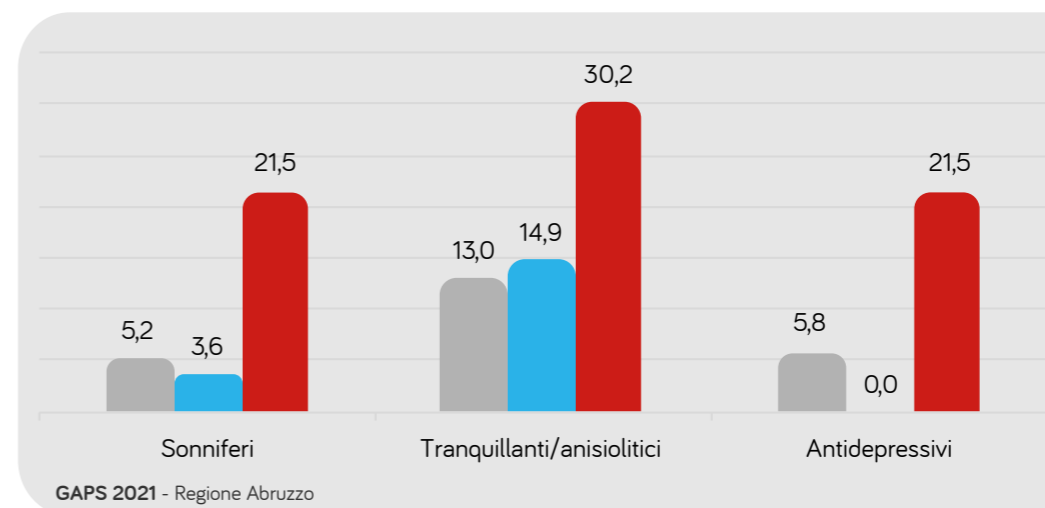
<sup>2</sup> Severino GA, Haynes W David G (2010). Development of an Italian version of the Depression Anxiety Stress Scales. *Psychology, Health & Medicine*, 15:5, 607-621, DOI: 10.1080/13548506.2010.498889

		Nessun rischio	Rischio minimo	Rischio moderato/severo
Depressione	Normale	76,7	65,9	34,4
	Medio/moderato	18,3	21,6	35,9
	Grave/molto grave	5,0	12,5	29,7
Ansia	Normale	78,7	77,2	44,4
	Medio/moderato	16,4	11,0	39,5
	Grave/molto grave	4,9	11,8	16,1
Stress	Normale	86,5	86,7	55,1
	Medio/moderato	10,7	10,0	28,8
	Grave/molto grave	2,8	3,3	16,1

GAPS 2021 - Regione Abruzzo

I giocatori a rischio moderato o severo affermano in percentuale maggiore di aver utilizzato, negli ultimi 12 mesi,

tranquillanti o ansiolitici (30%), sonniferi (22%) e antidepressivi (22%) rispetto alle altre due categorie di giocatori.



GAPS 2021 - Regione Abruzzo

Tab. 13 Il livello di depressione, ansia e stress: distribuzione percentuale dei giocatori per profilo di rischio

Fig. 21 L'uso di psicofarmaci negli ultimi 12 mesi: percentuali per profilo di rischio

I dati del capitolo 4 *Gioco d'azzardo* sono dettagliati in Appendice nelle tabelle dalla numero 8 alla numero 43



### 4.6 Come è cambiato il comportamento di gioco in Abruzzo tra il 2019 e il 2021

Nonostante la raccolta pro-capite da gioco in Abruzzo continui ad attestarsi su volumi superiori al dato medio nazionale, nel periodo di rilevazione seguente alla pandemia da COVID-19 il dato di prevalenza del gioco d'azzardo in regione mostra una lieve diminuzione, passando dal 48% al 40% quanti riferiscono di aver giocato almeno una volta nel corso dell'anno. I residenti di genere maschile si confermano più attratti dal gioco rispetto alle donne, mentre si modifica lievemente la prevalenza di gioco in relazione alla fascia di età: se nel 2019 erano soprattutto i 18-40enni a giocare d'azzardo (54% nel 2019; 42% nel 2021), nell'ultima rilevazione si assottiglia la differenza tra più i giovani e i 41-60enni (51% nel 2019; 43% nel 2021).

A livello territoriale Teramo e Pescara si confermano le province con le maggiori prevalenze stimate di gioco sia nella vita, entrambe al 73% nel 2019 e al 71% nel 2021, sia in relazione al gioco nell'ultimo anno (rispettivamente 42% e 41% nel 2021), indicatore per cui nel 2019 era la provincia de l'Aquila a registrare il dato di prevalenza maggiore (51%).

Alcune variazioni si rilevano nelle percentuali di residenti che riferiscono di abitare nei pressi di un luogo di gioco raggiungibile a piedi in meno di 5 minuti, che passano dal 57% al 54% tra il 2019 e il 2021, o di lavorare a meno di 5 minuti a piedi da un luogo fisico di gioco, dal 55% al 52%, mentre raddoppia la quota di quanti sarebbero disposti a impiegare oltre 30 minuti per raggiungere un luogo di gioco d'azzardo (2,1% nel 2019; 4,1% nel 2021).

Più bassa invece nel periodo post-COVID la percentuale di cittadini a conoscenza delle regolamentazioni regionali (7,1% nel 2019; 5,1% nel 2021) o comunali (4,7% nel 2019; 4,1% nel 2021), mentre non si rilevano modifiche sostanziali nella percezione del rischio in relazione ai comportamenti di gioco, né relativamente alle opinioni personali sulla possibilità di diventare ricchi con il gioco d'azzardo.

Tra i giocatori abruzzesi, il dato 2021 mostra una diminuzione della spesa per il gioco riferita nell'ultimo mese, con percentuali maggiori di abruzzesi che riportano di non aver speso denaro (37% nel 2019; 50% nel 2021) e circa dimezzate di quanti hanno speso oltre 90 euro nel mese (3,9% nel 2019; 1,7% nel 2021). Sono ancora oltre la metà (57% nel 2019; 58% nel 2021) i giocatori che riferiscono un bilancio di gioco in perdita, mentre è interessante la modifica registrata in termini di modalità di pagamento: l'uso delle carte di credito passa dal 9,8% al 21%, mentre l'uso del bonifico sale dallo 0,3% all'1,8% tra il 2019 e il 2021.

Per quanto riguarda il gioco on-site non si registrano cambiamenti sostanziali nei pattern di gioco, eccetto una percentuale minore di giocatori che riferiscono di aver frequentato sale scommessa nell'ultimo anno, che passano dal 12% del 2019 al 9,8% del 2021.

In aumento invece, soprattutto tra gli uomini e nelle fasce anagrafiche più giovani, la quota di giocatori online nell'anno, che globalmente si attestano all'8,3% nel 2021 rispetto al 7,4% del 2019. In questo caso sale nel periodo post-pandemico la frequentazione di luoghi pubblici chiusi (dal 3% nel 2019 al 9% nel 2021) o all'aperto (dal 3% nel 2019 al 7,2% nel 2021) dove è possibile praticare gioco online.

		Totale	Genere		Fascia d'età		
			Maschi	Femmine	18-40	41-60	61-84
<b>Gioco d'azzardo</b>							
2019	Nella vita	72,3	78,9	65,9	81,6	75,3	57,3
	Nell'anno	48,0	56,0	40,2	54,2	50,9	37,0
2021	Nella vita	68,9	76,1	62,1	77,6	75,1	53,5
	Nell'anno	40,0	47,5	32,7	42,5	42,9	34,1
<b>Gioco onsite</b>							
2019	Nella vita	69,1	75,7	62,6	78,4	71,8	54,5
	Nell'anno	45,7	52,8	38,7	51,5	48,6	35,0
2021	Nella vita	64,9	69,8	60,1	71,7	71,3	50,9
	Nell'anno	37,8	44,0	31,8	39,4	40,0	33,7
<b>Gioco online</b>							
2019	Nella vita	10,9	15,1	5,4	16,4	9,6	6,5
	Nell'anno	7,4	11,2	3,8	10,8	6,2	5,2
2021	Nella vita	13,3	22,5	4,4	22,5	11,1	7,1
	Nell'anno	8,3	14,0	2,9	12,9	7,6	4,9

GAPS 2019-2021 - Regione Abruzzo

Tra il 2019 e il 2021, il test PGSI, adattato e validato per l'Italia, rileva prevalenze in leggero aumento sia per il comportamento di gioco a rischio minimo (10% nel 2019; 12% nel 2021) sia per quello a rischio moderato/severo (5,1% nel 2019; 5,8% nel 2021), che in particolare passa dal 5,4% al 7,8% nella provincia di Chieti.

	2019	2021
Nessun rischio	84,8	82,5
Rischio minimo	10,1	11,7
Rischio moderato/severo	5,1	5,8

GAPS 2019-2021 - Regione Abruzzo

Il giocatore con profilo di rischio moderato/severo nel 2021 è più frequentemente coniugato o unito civilmente (55%) e nel 46% dei casi diplomato, mentre nel 2019 era prevalentemente celibe/nubile (50%) e per il 36% diplomato. In relazione allo stato lavorativo, se nel 2019 il 57% dei giocatori con comportamento più a rischio era occupato e il 16% inabile/ritirato dal lavoro, nel 2021 il 51% risulta lavorativamente occupato e sale al 25% la quota di inabili/ritirati dal lavoro.

Passa dal 48% del 2019 al 52% nel 2021 la percentuale dei giocatori a rischio moderato/severo che ha giocato online nel corso dell'anno, mentre diminuisce il dato relativo a quanti, con questo profilo di gioco, riferiscono un bilancio in perdita (76% nel 2019; 70% nel 2021) o hanno praticato 4 o più tipologie di gioco nell'anno, che passano dal 61% del 2019 al 42% nell'ultima rilevazione.

In salita anche la percentuale di giocatori con profilo di rischio moderato/severo che riferisce nel 21% dei casi di avere genitori giocatori (erano il 15% nel 2019) e nel 10% dei casi di avere figli che giocano d'azzardo (erano il 4,8% nel 2021).

Tab. 14 Prevalenze di gioco d'azzardo, onsite e online per genere e fascia di età: confronto anni 2019-2021

Tab. 15 Distribuzione percentuale dei profili di rischio di chi ha giocato durante l'anno: confronto anni 2019-2021

# 5

---

## GAMING

5.1 I Videogame

5.2 Come è cambiato il gaming in Abruzzo tra il 2019 e il 2021

# GAMING

## 5.1 I videogame

Nel corso del 2021, quasi il 31% dei rispondenti abruzzesi di età compresa fra i 18 e gli 84 anni ha giocato ai videogame e/o a giochi che si installano o praticano gratuitamente attraverso siti web, social network o attraverso un'applicazione, utilizzando il computer, il tablet o lo smartphone.

Ad aver riferito questo comportamento sono soprattutto gli uomini e i più giovani: quasi la metà (48%) dei 18-40enni ha giocato ai videogame almeno una volta negli ultimi 12 mesi, percentuale che, tra gli over 60, si abbassa al 16%.

	Totale	Genere		Fascia d'età		
		Maschi	Femmine	18-40	41-60	61-84
Videogame negli ultimi 12 mesi	30,6	32,6	28,7	47,7	32,5	16,0

GAPS 2021 - Regione Abruzzo

A livello provinciale, le prevalenze maggiori riguardano Pescara e Teramo e, ovunque, le prevalenze maschili risultano

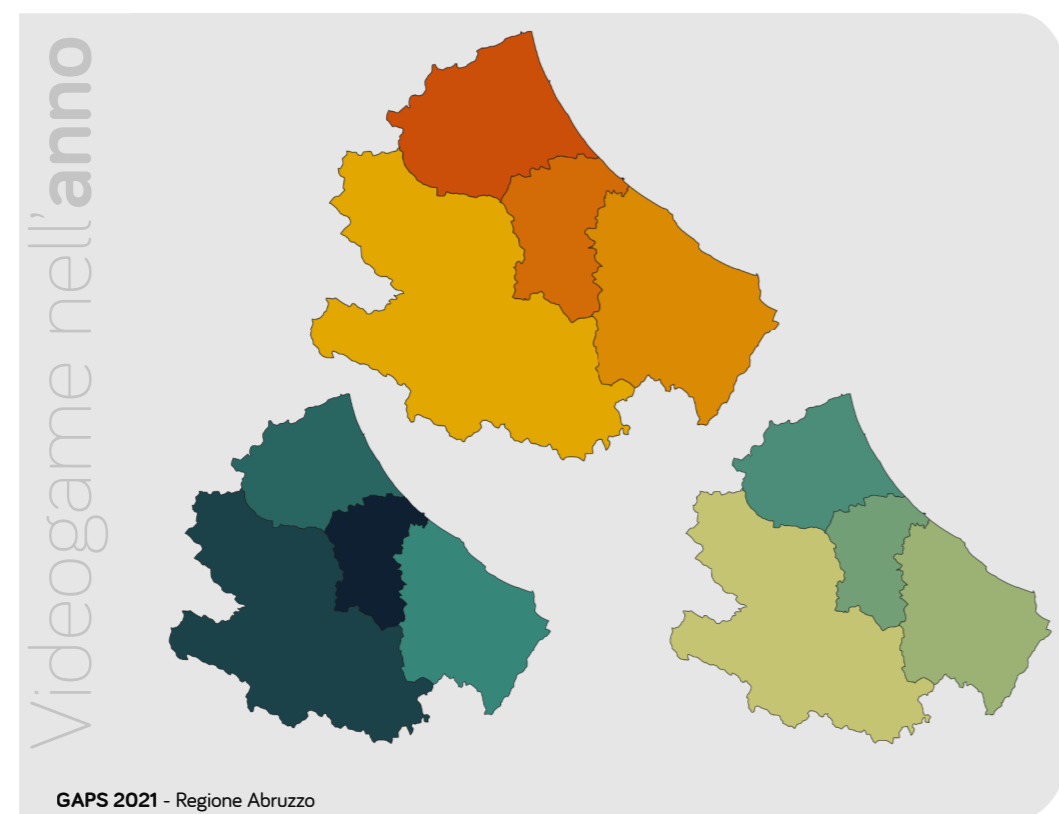
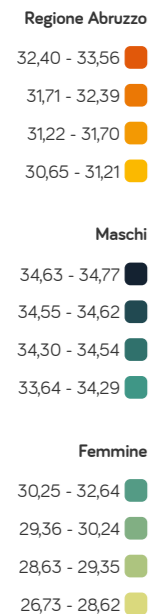
sempre superiori rispetto a quelle femminili.

Tab. 1 Prevalenza di gioco ai videogame durante gli ultimi 12 mesi per genere e fascia d'età





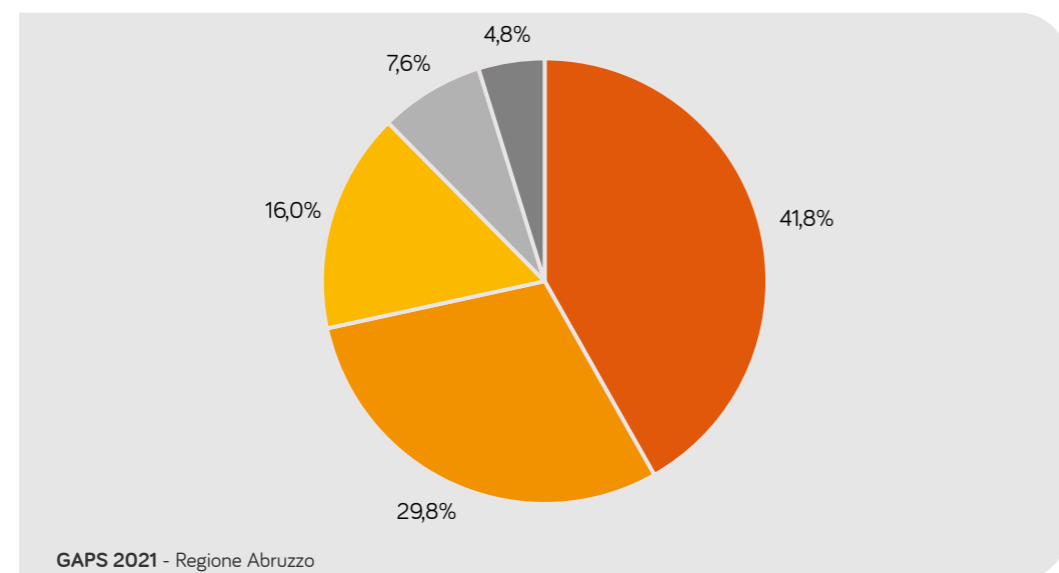
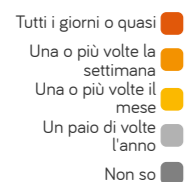
**Fig. 1** Prevalenza di gioco ai videogame negli ultimi 12 mesi, per provincia e genere



La maggior parte dei giocatori non ha speso soldi per giocare ai videogame (88%). Fra questi, quasi un quinto (19%) ha giocato con una frequenza giornaliera, il 23% ha giocato quasi ogni giorno e il 21% più volte alla settimana. Il 9% ha giocato

una volta a settimana ai videogame senza spendere denaro, il 13% alcune volte al mese e il 10% ha giocato una volta al mese o meno. Infine, il 4,8% afferma di non saper rispondere alla domanda.

**Fig. 2** La frequenza di gioco (senza spendere soldi) negli ultimi 12 mesi: distribuzione percentuale dei giocatori



Nel mese precedente la somministrazione del questionario, coloro che hanno speso soldi per giocare costituiscono il 12% del totale dei giocatori ai videogame nell'anno. Di questi, il 61% ha speso meno di 5 euro mentre circa il 23% oltre 10 euro.

Il 7,6% dei giocatori nell'anno riferisce di aver giocato tutti i giorni ai videogame spendendo denaro, il 9,4% lo ha fatto quasi ogni giorno, il 24% più volte alla settimana e il 3,7% una volta a settimana. L'11% lo ha fatto alcune volte al mese, circa una pari quota una volta al mese mentre il 29% afferma di averlo fatto un paio di volte all'anno. Il 4,8% dei giocatori non ha invece

saputo quantificare la propria frequenza di gioco.

Oltre la metà dei giocatori che hanno speso denaro per i videogame, riferisce di averlo fatto per acquistare gadget aggiuntivi come ulteriori vite o oggetti utili all'interno del gioco (54%); circa un quarto ha speso soldi per poter avanzare di livello e poco più di un quinto (22%) per continuare il gioco o la partita in corso. Il 16% ha speso denaro per supportare la comunità di gioco, il 14% per poter aumentare il tempo trascorso a giocare e, infine, il 4% per aumentare in modo significativo le possibilità di vincere.

I dati del capitolo **5 Gaming** sono dettagliati in Appendice nelle tabelle dalla numero 44 alla numero 50

## 5.2 Come è cambiato il gaming in Abruzzo tra il 2019 e il 2021

Nel confronto 2019-2021 i videogame sembrano aver avuto un'attrattiva leggermente minore sui residenti abruzzesi (33% vs 31%), in particolare tra le donne, che passano dal 33% nel 2019 al 29% nel 2021, e tra i più giovani (18-40 anni: 52% vs 48%).

Tra le province il testimone per la prevalenza maggiore di gioco online resta a Teramo (35% nel 2019; 34% nel 2021), seguita da Pescara che passa dal 35% nel 2019 al 32% nel 2021.

Aumenta tuttavia la percentuale dei giocatori di videogame che nel 2021 ha speso soldi per il gioco, attestandosi al 12% rispetto all'8% del 2019.

Tra chi ha giocato ai videogame senza spendere soldi passa dal 40% al 43% la percentuale di quanti hanno giocato giornalmente o quasi, e dal 7,4% al 10% quella di chi ha giocato meno di una volta al mese.

Tra i videogiochi che invece hanno speso soldi nel gaming durante l'anno, passano dal 28% nel 2019 al 39% nel 2021 quanti riferiscono di aver sostenuto una spesa sopra i 5 euro per giocare.

Si diversificano tra il periodo pre e post-pandemia le motivazioni riferite per la spesa sostenuta: in aumento la spesa per gadget aggiuntivi o nuove vite (dal 38% al 54%), per avanzamenti di livello (dal 17% al 25%) o per proseguire la partita in corso (dal 16% al 22%), mentre diminuiscono il supporto alla comunità di gioco (dal 19% al 16%) e la spesa per aumentare le possibilità di vincita (dal 12% al 4%).

# 6

---

## I PARTECIPANTI ALLO STUDIO CASOS ABRUZZO

6.1 Le caratteristiche degli studenti rispondenti

# I PARTECIPANTI ALLO STUDIO CASOS ABRUZZO



## 6.1 Le caratteristiche degli studenti rispondenti

Nel 2022, lo studio CASOS ha coinvolto 15 istituti scolastici della regione Abruzzo, per un totale di 1.027 studenti di età compresa fra i 15 e i 19 anni.

I rispondenti risultano di poco inferiori rispetto ai rispondenti alla rilevazione del

2019 (1.330) e sono rappresentativi della popolazione studentesca regionale.

Il 61% è di genere maschile e il 59% è minorenni. I rispondenti di ciascuna età rappresentano dal 18% al 22% del campione totale.

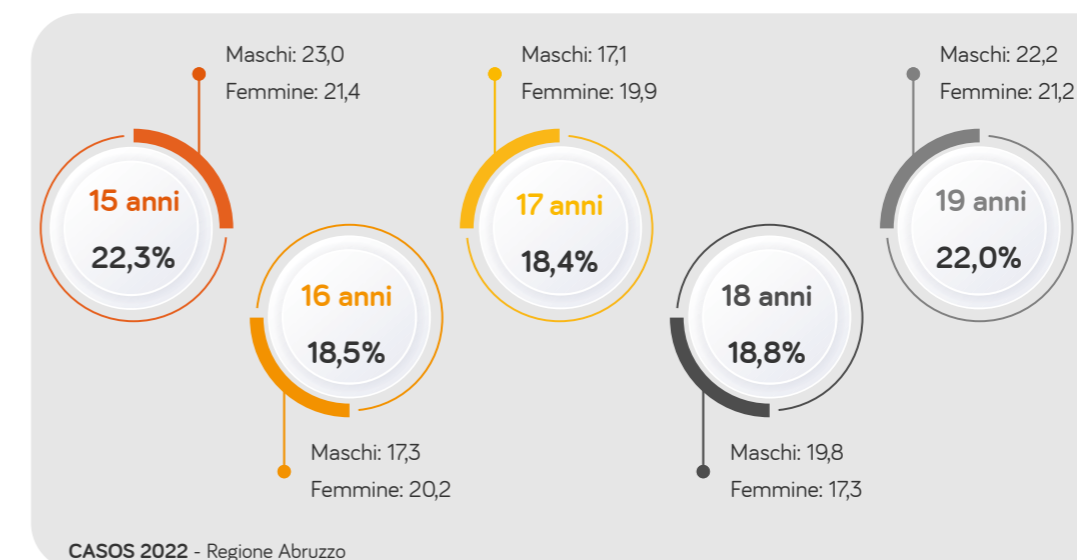


Fig. 1 I rispondenti: distribuzione percentuale per genere ed età

Il 41% degli studenti riferisce di vivere in un'area semi-rurale, come un paese, soprattutto le ragazze; il 28% in una zona urbana, il 17% in una zona rurale come campagna o montagna e il 15% in una zona semi-urbana (periferia o sobborghi).

La quasi totalità del campione, in famiglia, parla prevalentemente lingua italiana (97%); il 4,3% parla lingua albanese, il 3,7% quella inglese o tedesca, il 2,8% quella spagnola o portoghese e l'1,1% quella francese.

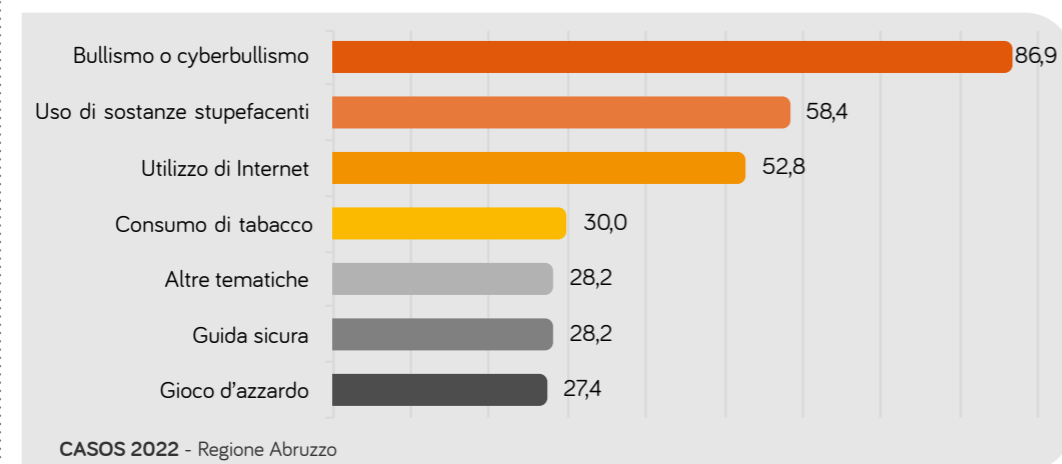
Il 13% degli studenti afferma di aver perso 3 o più giorni di scuola nell'ultimo mese perché non aveva voglia di andarci, con percentuali più elevate fra i ragazzi e i maggiorenni.

Riguardo al rendimento scolastico, il 45% ne riferisce uno valutabile come buono, il

42% ha un andamento medio (più che sufficiente, sufficiente o appena sufficiente), il 9,8% ottimo e il 3,2% basso (insufficiente o gravemente insufficiente).

Nel 2021, un terzo degli studenti abruzzesi ha partecipato a interventi o attività di prevenzione dei comportamenti a rischio o del benessere come incontri o seminari tenuti da personale esperto. Tra questi, l'87% ha partecipato a interventi di prevenzione del bullismo e/o del cyberbullismo, il 58% dell'uso di sostanze stupefacenti e il 53% a interventi riguardanti l'utilizzo di Internet. Il 30% ha partecipato ad attività di prevenzione del consumo di tabacco e, infine, circa il 28% gli studenti ha partecipato a interventi riguardanti la guida sicura, il gioco d'azzardo o altre tematiche.

Fig. 2 La tipologia di attività/interventi di prevenzione dei comportamenti a rischio: percentuale degli studenti che hanno partecipato



I dati del capitolo 6 *I partecipanti allo studio CASOS Abruzzo* sono dettagliati in Appendice nelle tabelle dalla numero 51 alla numero 57

## IL GIOCO D'AZZARDO TRA GLI STUDENTI

- 7.1 Disponibilità, conoscenze, percezione del rischio, opinioni e credenze
- 7.2 Diffusione e caratteristiche del comportamento di gioco tra gli studenti
- 7.3 Il gioco d'azzardo problematico tra gli studenti
- 7.4 I pattern di gioco tra gli studenti
- 7.5 Come è cambiato il gioco d'azzardo tra gli studenti in Abruzzo tra il 2018-2019 e il 2022

# IL GIOCO D'AZZARDO TRA GLI STUDENTI



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

Il 41% degli studenti rispondenti al questionario impiegherebbe meno di 5 minuti a piedi per raggiungere il luogo dove sarebbe possibile giocare d'azzardo più vicino alla propria abitazione e circa la metà del campione lo afferma per quanto riguarda la distanza dalla propria scuola.

Rispettivamente il 15% e l'11% dovrebbero impiegare oltre 10 minuti per raggiungere il luogo più vicino a casa o a scuola. Infine, il 15% riferisce che non sono presenti luoghi di gioco nelle vicinanze, sia della propria casa, sia della scuola.

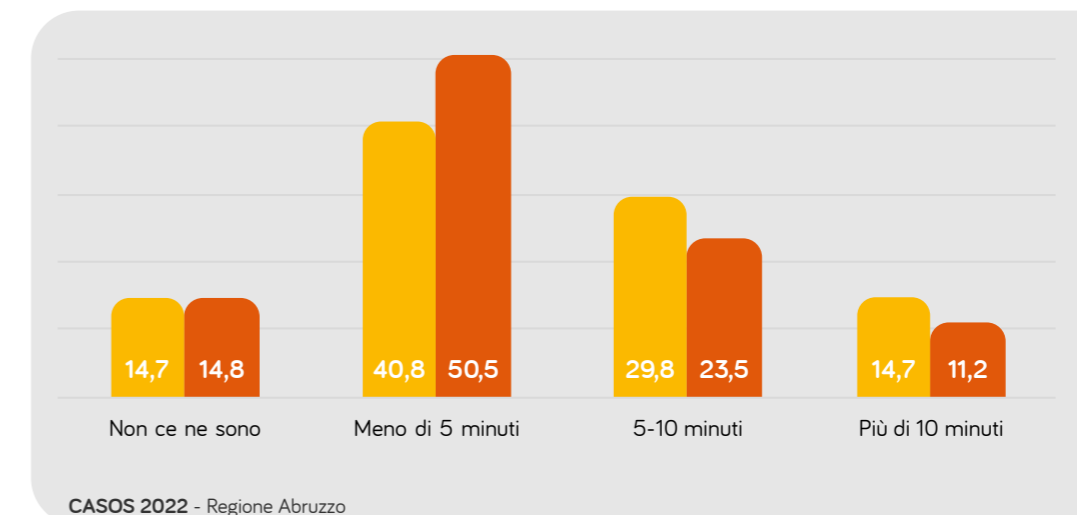


Fig. 1 La distanza da un luogo di gioco da casa e da scuola: distribuzione percentuale





Nei luoghi di gioco raggiungibili a piedi da casa o da scuola, la maggior parte degli studenti afferma di poter praticare Gratta&Vinci, 10 e Lotto, Win for Life (da casa=78%; da scuola=80%), seguiti da Lotto e Superenalotto (67% per entrambe), Totocalcio e altre scommesse sportive (da casa=56%; da scuola=53%) e da Slot machines e Videolottery (da casa=50%; da

scuola=46%). Nelle zone rurali si riscontra la percentuale maggiore di studenti che afferma non vi siano luoghi di gioco raggiungibili a piedi e di quanti devono impiegare oltre 10 minuti per raggiungerli. La quota maggiore di quanti riferiscono di poter raggiungere un luogo di gioco in meno di 5 minuti si osserva fra gli studenti che vivono in città.

Tab. 1 La distanza di un luogo di gioco da casa: distribuzione degli studenti per zona di residenza

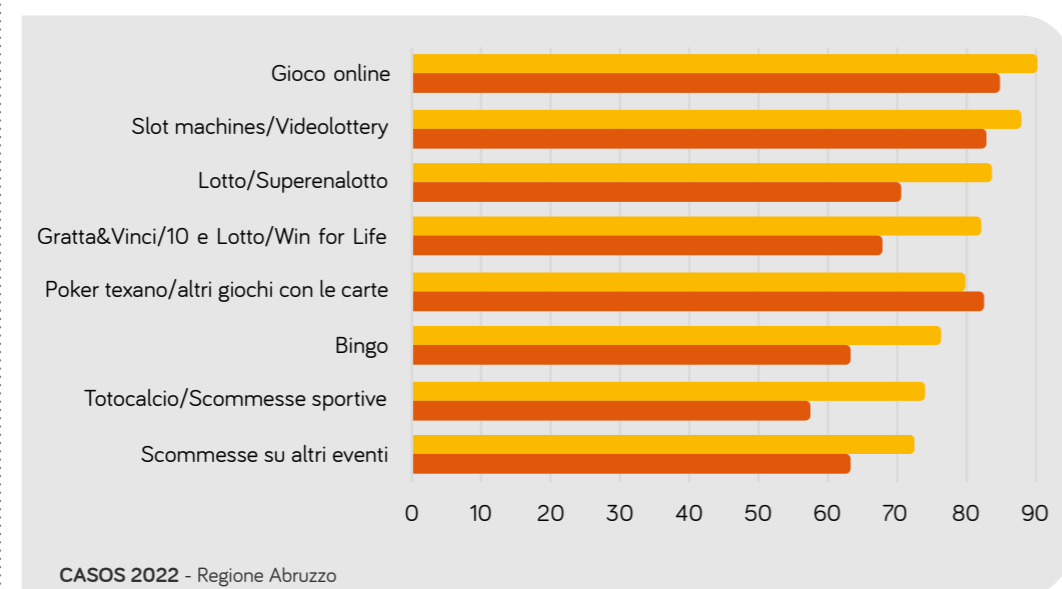
	Urbana	Semi Urbana	Semi Rurale	Rurale
Non ce ne sono	12,3	18,4	11,0	22,9
Meno di 5 minuti	49,5	40,3	44,5	20,4
5-10 minuti	27,1	27,7	30,1	34,2
Più di 10 minuti	11,1	13,6	14,4	22,5

CASOS 2022 - Regione Abruzzo

L'85% degli studenti è a conoscenza del divieto per i minorenni del gioco online. L'83% sa che le Slot machines e le Videolottery sono vietate ai minori e l'82% che lo sono il Poker Texano e gli altri giochi con le carte. Il 72% è a conoscenza del divieto per Lotto e Superenalotto, il 69% per Gratta&Vinci, 10 e Lotto e Win for Life e circa il 65% per le scommesse su altri

eventi e per il Bingo. In generale, si riscontra una maggiore conoscenza dei divieti fra gli studenti di genere maschile e tra i maggiorenni. La percentuale dei minorenni a conoscenza del divieto di gioco risulta più elevata tra chi ha partecipato a interventi di prevenzione nell'ambito del gioco d'azzardo.

Fig. 2 La conoscenza del divieto dei giochi d'azzardo ai minorenni: percentuale degli studenti che hanno o meno partecipato a interventi di prevenzione



Aver partecipato a interventi di prevenzione (Giallo)  
Non aver partecipato a interventi di prevenzione (Arancione)

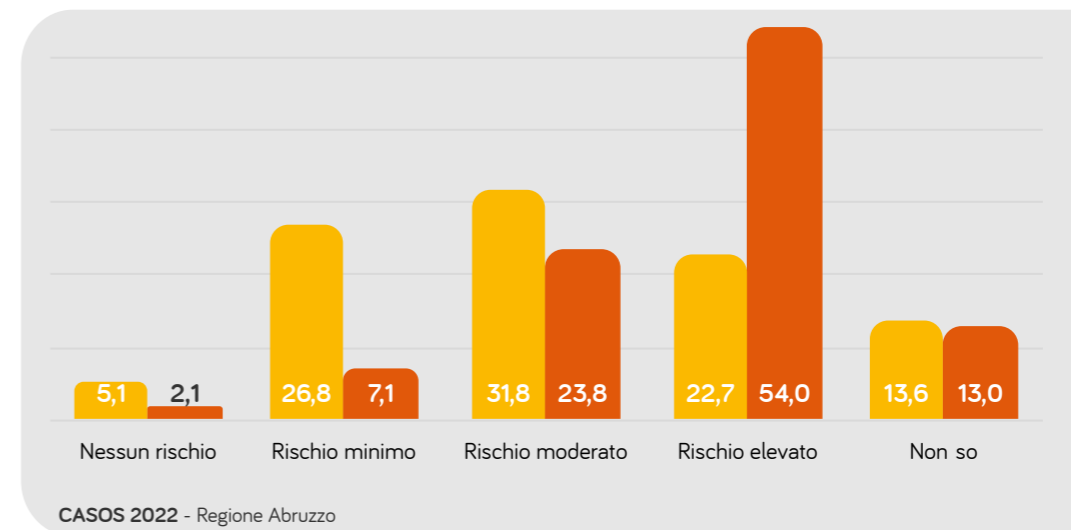
L'8,9% degli studenti riferisce di essere a conoscenza delle normative e delle regolamentazioni emanate dal proprio comune di residenza per limitare il gioco d'azzardo. Fra questi, oltre la metà (54%) è

a conoscenza delle Limitazione degli orari di accesso alle Slot machines e alle Videolottery, il 47% delle penalizzazioni per i commercianti che offrono giochi d'azzardo e il 23% riferisce di essere a

conoscenza degli incentivi per i commercianti che rinunciano a offrire questo tipo di servizio.

Il 55% degli studenti ritiene sia moderatamente o molto rischioso giocare d'azzardo una volta a settimana,

percentuale che sale al 78% se si considera una maggiore frequenza di gioco (più di una volta alla settimana) e che, in generale, risulta più elevata fra le ragazze rispetto ai coetanei. Circa il 13% degli studenti non sa indicare quanto le persone rischino di danneggiarsi giocando d'azzardo.

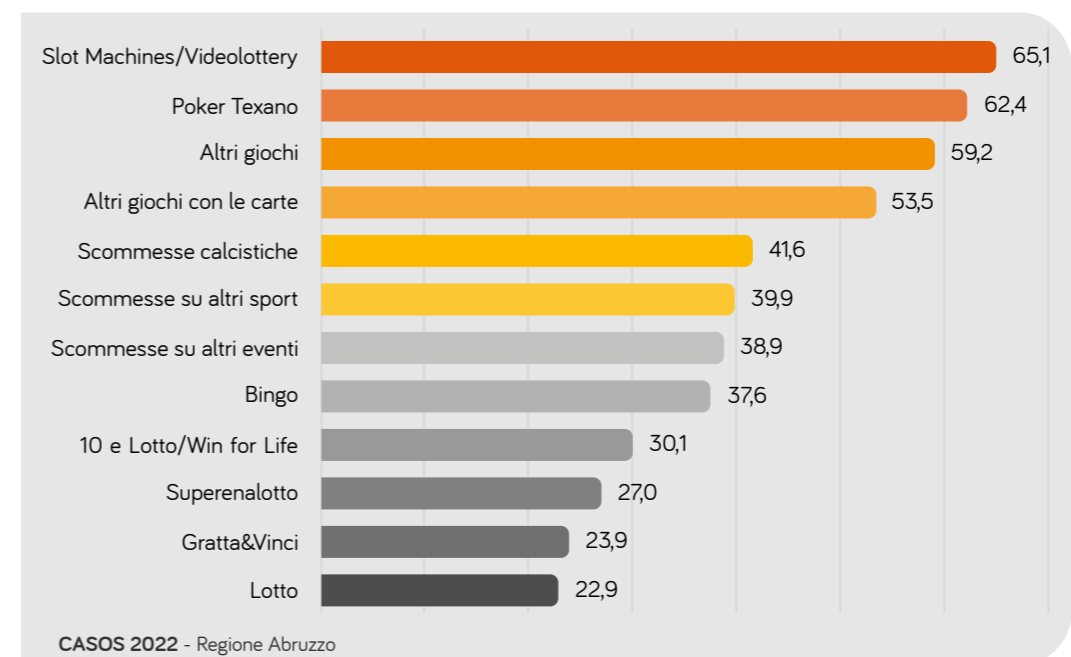


CASOS 2022 - Regione Abruzzo

Fig. 3 Il rischio percepito nel giocare meno o più di 1 volta la settimana: distribuzione percentuale degli studenti

Nello specifico, in riferimento alla tipologia di gioco, il 65% degli studenti ritiene che Slot machine e Videolottery siano economicamente molto o moltissimo rischiose, il 62% riferisce lo stesso per il Poker Texano, il 59% per altri giochi come

roulette o dadi e quasi il 54% per altri giochi con le carte. I giochi come Lotto (23%), Gratta&Vinci (24%) e Superenalotto (27%) sono invece quelli ritenuti meno pericolosi dagli studenti.



CASOS 2022 - Regione Abruzzo

Fig. 4 I giochi d'azzardo ritenuti economicamente molto o moltissimo rischiosi

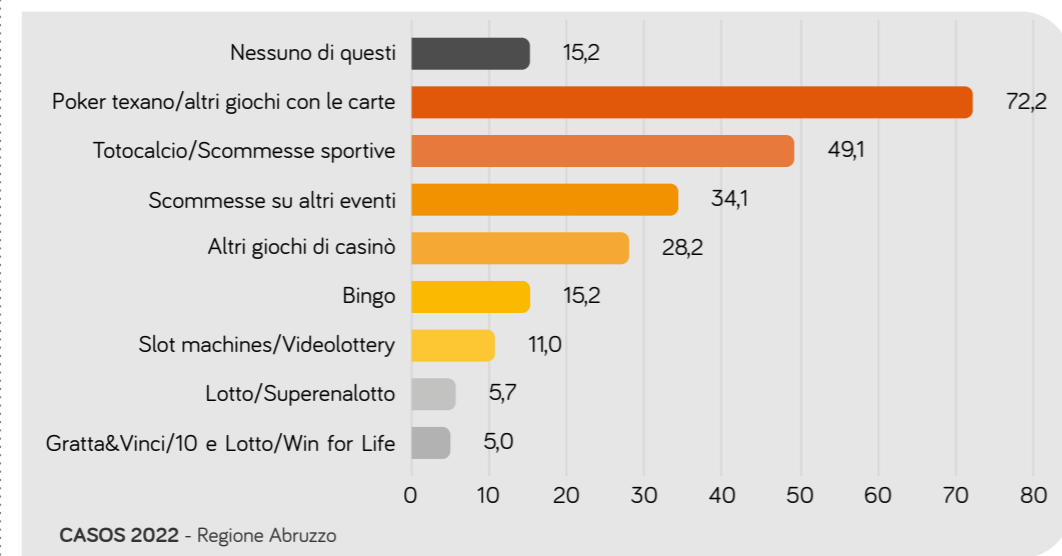


Il 72% degli studenti ritiene che l'abilità del giocatore sia importante per vincere in giochi come il Poker Texano o in altri giochi con le carte, il 49% in giochi come il Totocalcio o altre scommesse sportive, il 34% in scommesse su altri eventi e per il 28% l'abilità del giocatore è importante in altri giochi di casinò. Tra i ragazzi si osservano percentuali maggiori di quanti ritengono che l'abilità sia importante nel

Totocalcio, nelle scommesse sportive e su altri eventi, mentre per le ragazze l'abilità è più importante in tutte le altre tipologie di gioco.

Il 15% degli studenti ritiene che l'abilità del giocatore non influenzi nessuna tipologia di gioco, con percentuali superiori tra le ragazze.

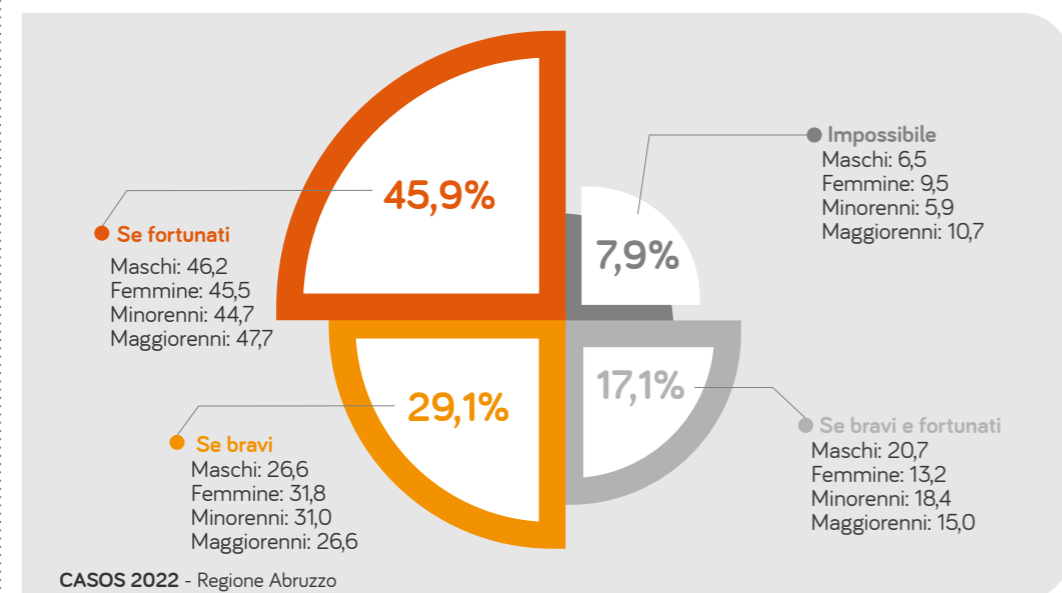
Fig. 5 L'abilità del giocatore per tipologia di gioco d'azzardo: distribuzione percentuale degli studenti



Il 46% degli studenti ritiene inoltre sia possibile arricchirsi giocando d'azzardo, sebbene sia raro e solo se si è molto fortunati. Il 29% ritiene sia possibile se si è

molto bravi e il 17% se si è sia molto bravi, sia fortunati. Sono il 7,9% gli studenti che ritengono non sia possibile diventare ricchi con il gioco d'azzardo.

Fig. 6 La possibilità di diventare ricchi giocando: distribuzione percentuale per genere e fascia d'età



Mediante il test "Attitudes Towards Gambling Scale" (ATGS-8)<sup>1</sup>, lo studio CASOS permette di osservare l'atteggiamento che gli studenti hanno nei confronti del gioco d'azzardo e, nel 2022, emerge che quasi l'80% dei rispondenti è

sfavorevole al gioco, soprattutto le ragazze. Questi studenti ritengono dunque che il gioco vada scoraggiato e le occasioni di gioco ridotte. Il 10% ha un atteggiamento neutrale e circa una pari quota favorevole, con percentuali più elevate fra i ragazzi.

	Totale	Genere		Fascia d'età	
		Maschi	Femmine	15-17	18-19
Sfavorevole	79,5	73,8	85,4	78,6	81,1
Neutrale	10,2	12,7	7,5	8,7	12,0
Favorevole	10,3	13,5	7,1	12,7	6,9

Tab. 2 L'atteggiamento nei confronti del gioco d'azzardo: distribuzione percentuale per genere e fascia d'età

CASOS 2022 - Regione Abruzzo

Poco meno di un terzo degli studenti riferisce di aver visto o sentito delle pubblicità sul gioco d'azzardo tre o più giorni alla settimana, il 24% uno o due giorni alla settimana e poco meno di un quinto le ha viste o sentite da una a tre volte al mese. L'11% non ha mai sentito pubblicità inerenti al gioco.

La maggior parte degli studenti afferma di aver visto o sentito pubblicità online (l'84%), il 77% sui social media e quasi il 60% in TV. Seguono i manifesti e i cartelloni (47%), i giornali e le riviste (42%) e la radio (34%).

	Totale	Genere		Fascia d'età	
		Maschi	Femmine	15-17	18-19
Mai	10,6	8,6	12,7	10,1	11,7
Meno di una volta al mese	12,6	9,6	15,8	14,4	9,7
1-3 giorni al mese	20,8	17,4	24,5	20,5	21,2
1-2 giorni a settimana	23,7	25,3	22,1	24,1	22,7
3+ giorni a settimana	32,3	39,1	24,9	30,9	34,7

Tab. 3 Aver visto o sentito pubblicità sul gioco d'azzardo negli ultimi 12 mesi: distribuzione percentuale per genere e fascia di età

CASOS 2022 - Regione Abruzzo

Riguardo alla continuità con il gioco d'azzardo, il 16% degli studenti afferma che i propri fratelli o sorelle maggiori giocano d'azzardo, per l'11% a giocare sono entrambi i genitori e per il 23% almeno uno dei due (21% solo il padre e 2,5% solo la madre). Per l'11% degli studenti la maggior parte o tutti gli amici giocano d'azzardo.

Considerando invece coloro che hanno almeno uno dei genitori che gioca d'azzardo, il 16% lo afferma riferendosi al proprio padre, il 3% alla propria madre e l'1% a entrambi.

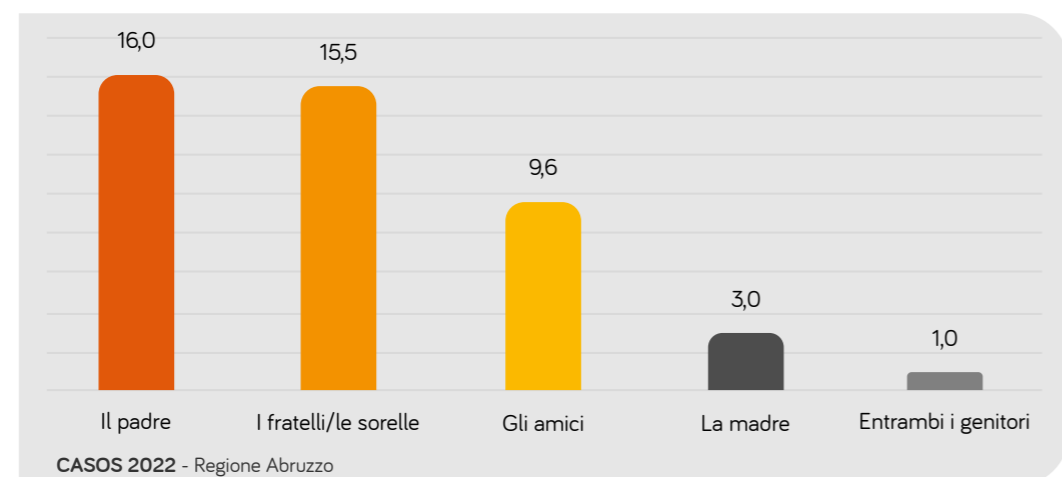
Tra coloro che hanno fratelli o sorelle maggiori che giocano d'azzardo, il 16% ritiene che essi giochino "un po' troppo".

Fra gli studenti che hanno qualcuno dei propri amici che gioca d'azzardo, per il 9,6% la maggior parte o tutti gioca "un po' troppo" mentre per il 52% sono pochi o alcuni a giocare eccessivamente.

<sup>1</sup> Canale N, Vieno A, Pastore M, Ghisi M, Griffiths MD. Validation of the 8-item Attitudes Towards Gambling Scale (ATGS-8) in a British population survey. Addict Behav. 2016 Mar;54:70-4. doi: 10.1016/j.addbeh.2015.12.009. Epub 2015 Dec 14. PMID: 26722993



Fig. 7 La contiguità con persone che hanno giocato d'azzardo "un po' troppo"



Senza considerare gli studenti che hanno riferito di non poter rispondere alla domanda, la maggior parte dei rispondenti afferma che gli adulti sarebbero sfavorevoli rispetto al fatto che loro giochino d'azzardo. Essi quindi impedirebbero al ragazzo di giocare o lo scongiurerebbero. In particolare, la reazione sfavorevole al

proprio giocare d'azzardo viene riferita dall'89% dei ragazzi rispetto al proprio padre e dall'85% rispetto alla propria madre. Una percentuale più bassa (71%) afferma lo stesso in riferimento ad altri adulti significativi come i nonni, gli zii o eventuali partner dei propri genitori.

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

Tra gli studenti abruzzesi di età compresa tra i 15 e i 19 anni, quasi il 49% ha giocato d'azzardo almeno una volta nella vita e il 45% nel corso del 2022.

La prevalenza nella vita risulta di poco inferiore rispetto a quella osservata nel 2021 a livello nazionale mentre la

prevalenza nell'anno supera il dato nazionale.

Le prevalenze di gioco sia nella vita che nell'anno risultano più elevate fra gli studenti di genere maschile e fra i maggiorenni.

		Totale	Genere		Fascia d'età	
			Maschi	Femmine	15-17	18-19
Abruzzo 2022	Nella vita	48,6	57,6	39,0	46,4	52,0
	Nell'anno	45,0	54,7	34,8	42,5	49,1
Italia 2021	Nella vita	50,1	55,7	44,3	46,6	55,3
	Nell'anno	42,0	48,2	35,8	39,2	46,3

CASOS 2022 - Regione Abruzzo; ESPAD\*Italia 2021

A livello provinciale, Teramo registra le prevalenze più elevate per quanto riguarda il gioco d'azzardo nella vita seguita, con percentuali di poco inferiori, dal capoluogo di provincia L'Aquila.

Differenziando per genere, tra le ragazze si osservano le percentuali più elevate in provincia di Teramo mentre tra i ragazzi in provincia de L'Aquila.

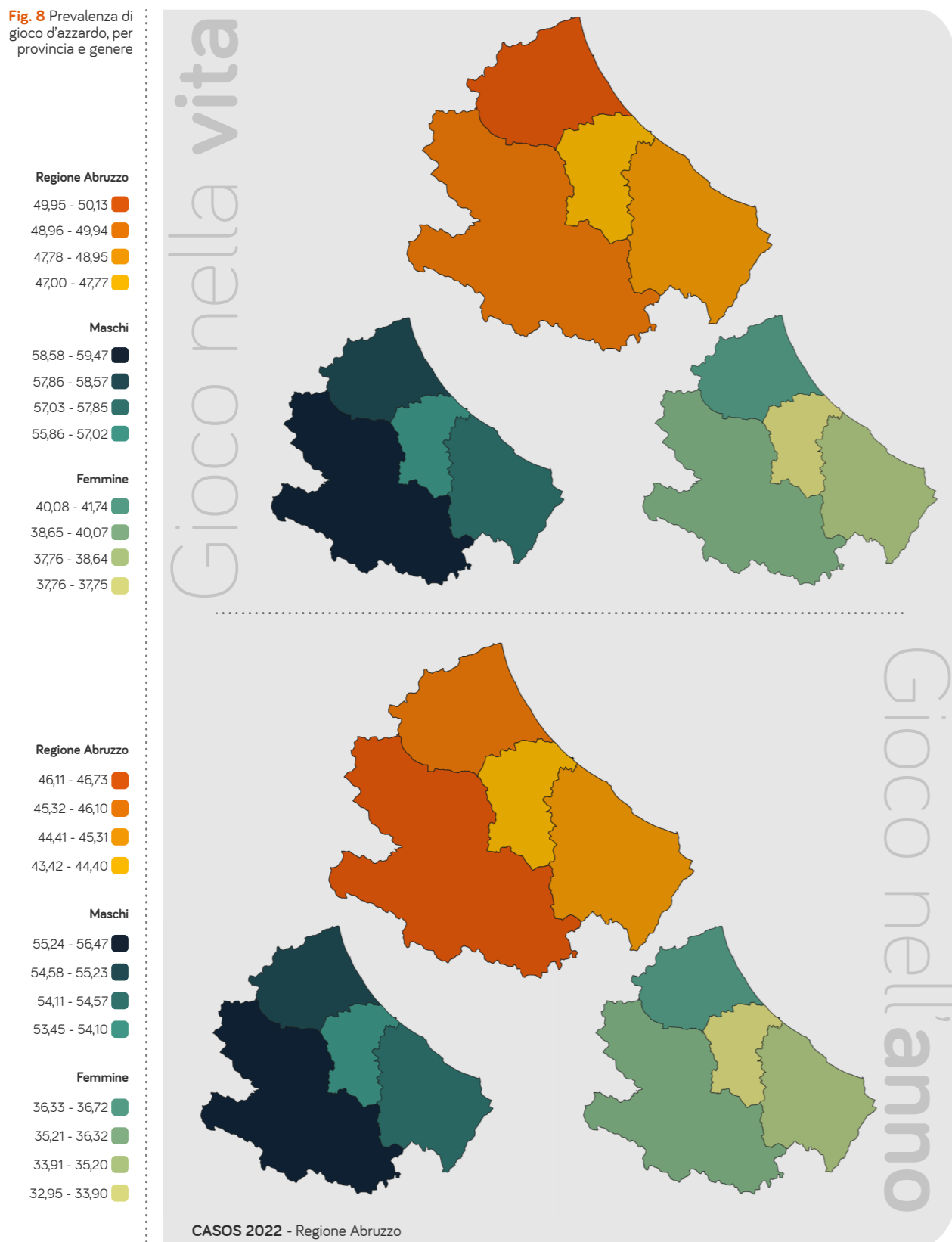
Le prevalenze più elevate di gioco d'azzardo nell'anno hanno riguardato la provincia de L'Aquila seguita da quella di Teramo.

Anche tra gli studenti di genere maschile si osservano le percentuali più elevate a L'Aquila mentre tra le studentesse a Teramo.

Tab. 4 Prevalenze di gioco d'azzardo per genere e fascia di età



Fig. 8 Prevalenza di gioco d'azzardo, per provincia e genere



Il 70% degli studenti che hanno giocato d'azzardo nell'anno ha giocato ai Gratta&Vinci e il 53% ha fatto scommesse calcistiche. Seguono altri giochi con le carte (45%), slot machine e videolottery (30%), scommesse su altri sport (22%) e il Bingo (21%). Le differenze di genere più marcate

emergono in relazione alle scommesse calcistiche, a quelle su altri sport e al poker texano, giochi per i quali si osservano percentuali maschili di molto più. In relazione all'età, invece, Bingo, Slot Machines e Videolottery sono preferiti dai maggiorenni.

	Totale	Genere		Fascia d'età	
		Maschi	Femmine	15-17	18-19
Gratta&Vinci	70,0	66,3	78,2	68,1	72,5
Lotto	13,0	14,2	10,3	14,2	12,1
Superenalotto	11,8	11,7	12,1	13,5	10,3
10 e Lotto/Win for Life	6,2	6,1	6,2	5,9	6,9
Bingo	21,0	21,4	20,2	15,6	27,2
Slot machines/Videolottery	30,2	36,1	16,6	23,5	37,8
Scommesse calcistiche	52,8	71,4	9,7	52,0	53,9
Scommesse su altri sport	22,3	29,1	6,2	23,5	20,6
Scommesse su altri eventi	17,1	18,7	13,6	18,5	15,9
Poker texano	16,6	21,7	5,0	17,6	15,2
Altri giochi con le carte	45,3	42,0	52,4	50,5	38,9
Altri giochi	21,9	22,8	19,9	23,5	19,8

Tab. 5 I giochi d'azzardo praticati negli ultimi 12 mesi: percentuali per genere e fascia di età

CASOS 2022 - Regione Abruzzo

Quasi la metà degli studenti ha giocato presso casa propria o di amici (49%), con percentuali più elevate fra le ragazze e il 41% presso bar, tabacchi o pub, soprattutto

i ragazzi. Tra i luoghi di gioco frequentati seguono le sale scommessa (34%) e le sale giochi (14%).

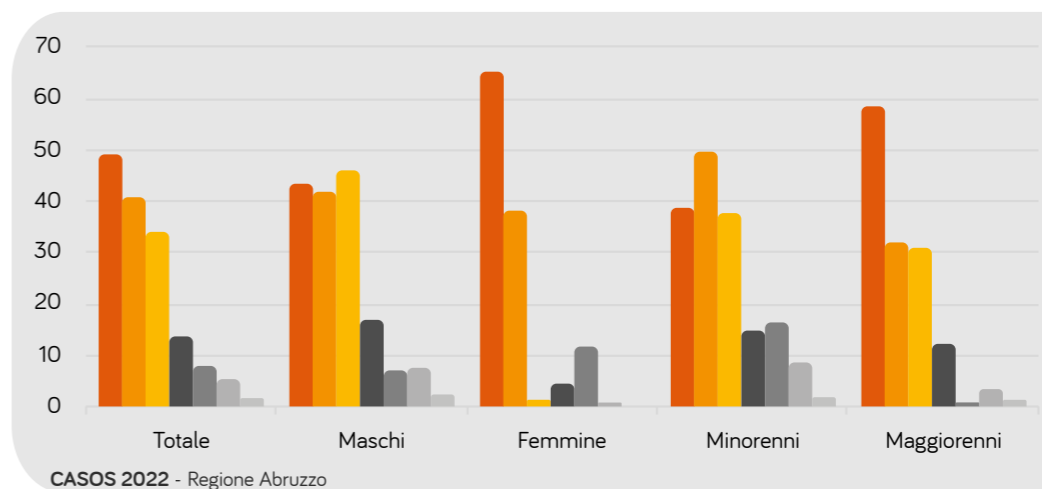


Fig. 9 I luoghi di gioco d'azzardo frequentati onsite negli ultimi 12 mesi: percentuali per genere e fascia di età

Circa l'11% degli studenti abruzzesi ha giocato d'azzardo online nel corso dell'anno precedente la somministrazione del questionario, con le prevalenze maschili quasi quadruple rispetto a quelle delle coetanee. Differenziando per età, il gioco d'azzardo online risulta più diffuso fra i maggiorenni.

A livello provinciale le prevalenze non si discostano molto e oscillano tra il 10% di Teramo e l'11% de L'Aquila. Tra gli studenti di genere maschile, le percentuali più elevate si osservano in provincia de L'Aquila mentre per le ragazze di Pescara.

Tab. 6 Prevalenza di gioco d'azzardo online negli ultimi 12 mesi, per provincia, genere e fascia d'età

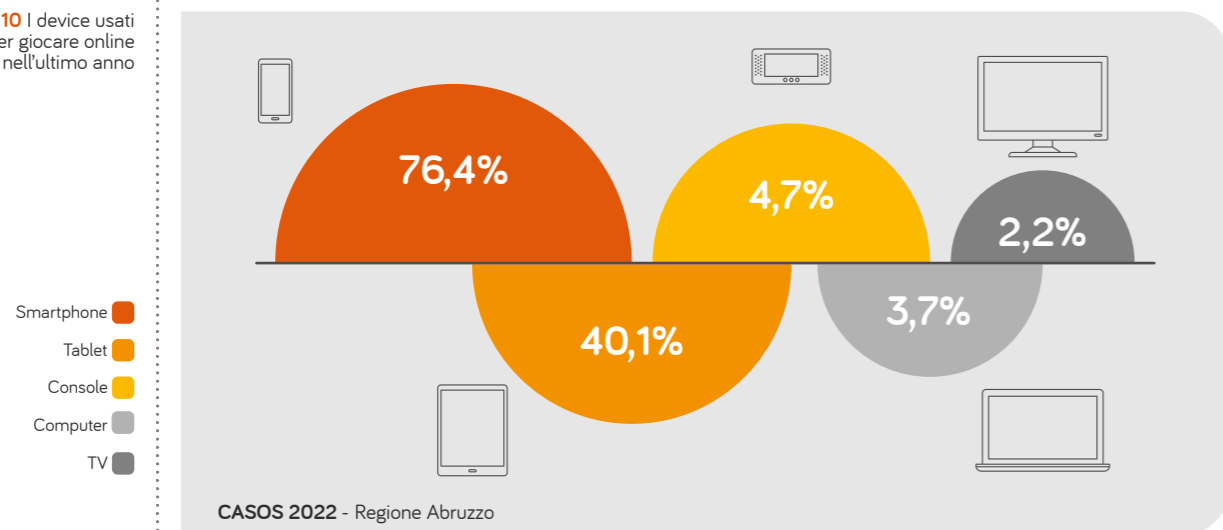
	Totale	Genere		Fascia d'età	
		Maschi	Femmine	15-17	18-19
Chieti	10,5	16,7	3,7	8,8	13,0
L'Aquila	11,0	17,6	3,8	8,6	14,9
Pescara	10,3	15,6	4,9	7,7	14,6
Teramo	10,0	15,5	4,4	8,3	12,7
<b>REGIONE ABRUZZO</b>	<b>10,5</b>	<b>16,3</b>	<b>4,2</b>	<b>8,4</b>	<b>13,8</b>

CASOS 2022 - Regione Abruzzo

Fra coloro che hanno giocato online, il 76% si è collegato alla rete tramite lo smartphone e il 40% con il tablet. In

percentuali minori sono stati utilizzati le console, il computer e la TV.

Fig. 10 I device usati per giocare online nell'ultimo anno



La maggior parte degli studenti che hanno giocato online lo ha fatto presso la propria abitazione (67%), il 36% in luoghi pubblici chiusi come bar o sale gioco e il 31% in casa di amici; il 22% ha giocato presso luoghi pubblici aperti come i parchi, il 16% mentre era a scuola e il 7,5% sui mezzi di trasporto.

Il 59% degli studenti che hanno giocato online nell'ultimo anno per connettersi utilizza un account personale, il 26%

l'account di un maggiorenne, il 19% quello dei genitori e il 3,8% quello di fratelli o sorelle maggiorenni.

Nel 2022, le tipologie di gioco maggiormente giocate online sono state il Totocalcio, Totogol e le scommesse sportive, riferiti dal 61% dei giocatori. Il 31% ha praticato giochi di casinò virtuali, il 28% Poker Texano o altri giochi con le carte e il 26% ha giocato a Slot Machines o videolottery.

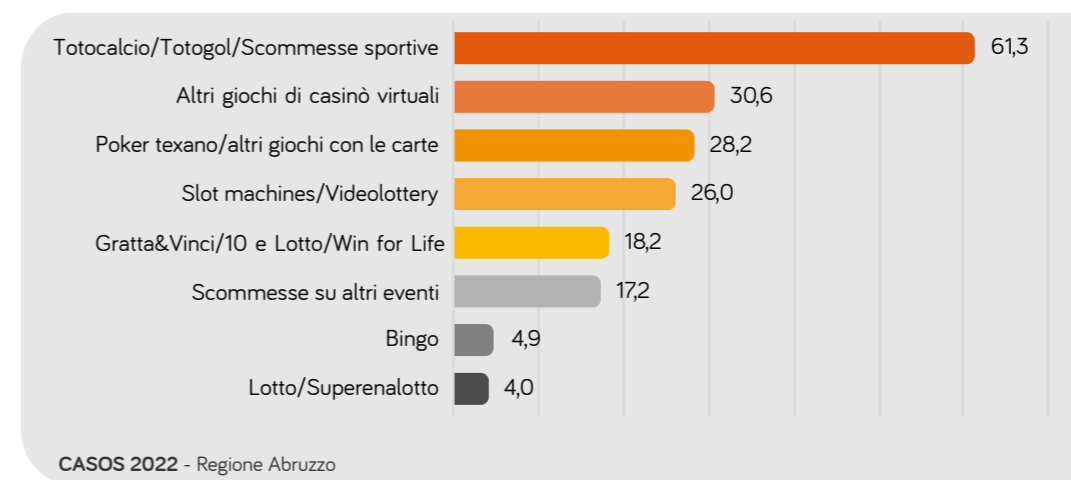


Fig. 11 I giochi d'azzardo praticati online negli ultimi 12 mesi

Negli ultimi 30 giorni, il 40% degli studenti giocatori nell'anno ha speso almeno un euro per giocare d'azzardo onsite, il 24% per giocare online e, tra gli studenti che hanno speso soldi per giocare, la maggior

parte ha speso meno di 10 euro per giocare, il 32% e il 36% hanno speso fra gli 11 e i 50 euro per giocare rispettivamente onsite e online, l'8% e il 13% hanno superato i 50 euro.

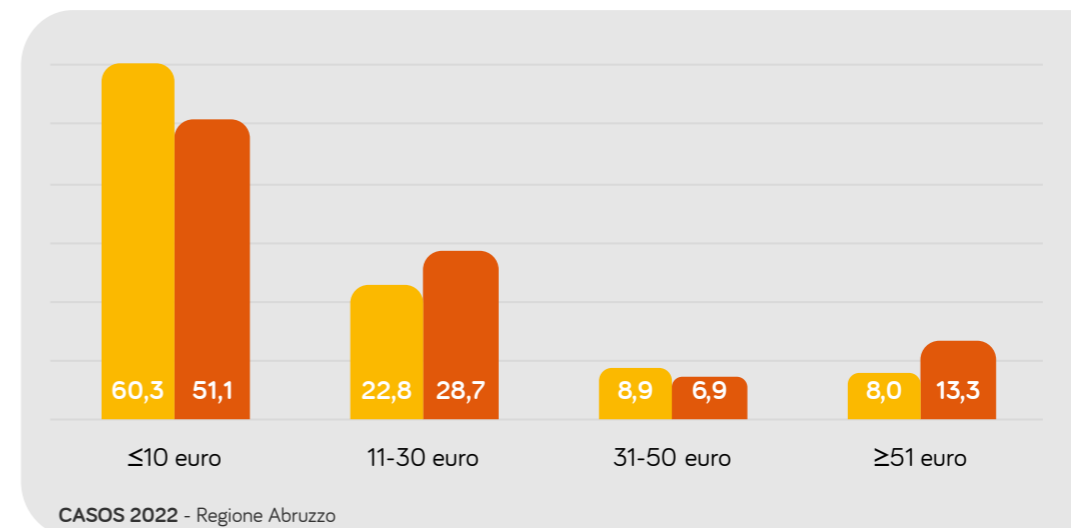


Fig. 12 La spesa effettuata negli ultimi 30 giorni per giocare d'azzardo





### 7.3 Il gioco problematico tra gli studenti

Il questionario CASOS contiene il test South Oaks Gambling Screen – Revised for Adolescents (SOGS-RA)<sup>2</sup>: un test di screening utile per distinguere i giocatori con un comportamento di gioco definibile a rischio o problematico. Si tratta di studenti che hanno avuto problemi a scuola o discussioni in famiglia a causa del gioco, hanno preso in prestito denaro oppure rubato qualcosa per avere abbastanza soldi da giocare, oppure che hanno riferito di aver mentito su questioni legate al gioco d'azzardo, di aver avuto difficoltà a smettere

di giocare e di essersi sentiti in colpa per i soldi spesi.

Nel 2022, il 13% degli studenti giocatori abruzzesi è risultato avere un profilo definibile a rischio e il 6,2% problematico. In entrambi i casi si osservano quote più elevate tra i ragazzi. Rispetto al dato nazionale, osservato nel 2021, la percentuale dei giocatori a rischio risulta più elevata a livello regionale mentre quella dei giocatori problematici è in linea con il dato italiano.

Tab. 7 I profili di rischio di chi ha giocato durante l'anno: distribuzione percentuale

		Totale	Genere	
			Maschi	Femmine
Abruzzo 2022	Gioco non problematico	80,4	75,0	89,6
	Gioco a rischio	13,4	16,5	8,1
	Gioco problematico	6,2	8,5	2,3
Italia 2021	Gioco non problematico	82,6	77,2	89,7
	Gioco a rischio	10,8	13,6	7,3
	Gioco problematico	6,6	9,2	3,0

CASOS 2022 - Regione Abruzzo; ESPAD\*Italia 2021

A livello provinciale, le percentuali maggiori di giocatori con profilo a rischio si osservano a Pescara seguita da L'Aquila.

Le quote più elevate di giocatori con profilo problematico si osservano invece nelle province di Chieti e Pescara.

<sup>2</sup> Colasante E, Gori M, Bastiani L, Scalese M, Siciliano V, Molinaro S. (2014). Italian adolescent gambling behaviour: Psychometric evaluation of the South Oaks gambling screen—revised for adolescents (SOGS-RA) among a sample of Italian students. *Journal of Gambling Studies*, 30(4):789-801.  
Langhinrichsen-Rohling, J., Rohling, M. L., Rohde, P., & Seeley, J. R. (2004). The SOGSRA vs. the MAGS-7: Prevalence estimates and the classification congruence. *Journal of Gambling Studies*, 20, 259–281.

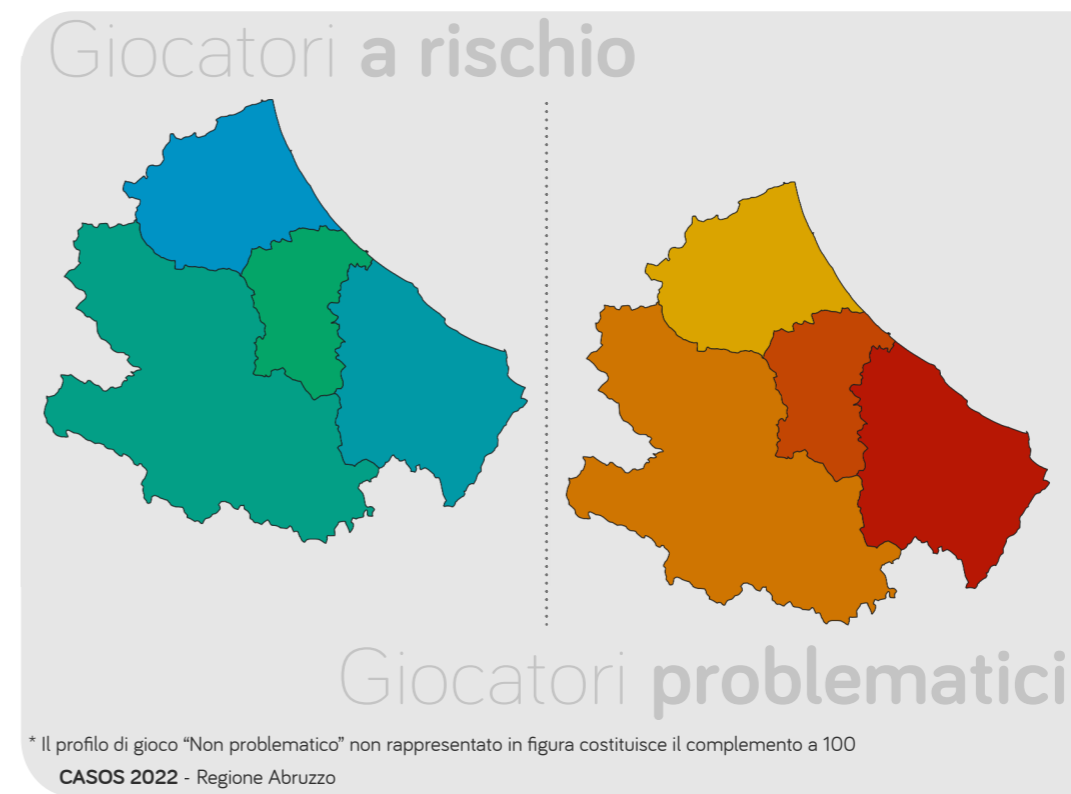


Fig. 13 Il profilo di rischio dei giocatori: distribuzione percentuale per provincia

Escludendo i Gratta&Vinci, tutte le tipologie di gioco vengono giocate da una percentuale maggiore di studenti con profilo a rischio o problematico rispetto ai

non problematici. Le differenze più marcate riguardano scommesse, 10 e Lotto e Win for Life e altri giochi come le roulette e i dadi.

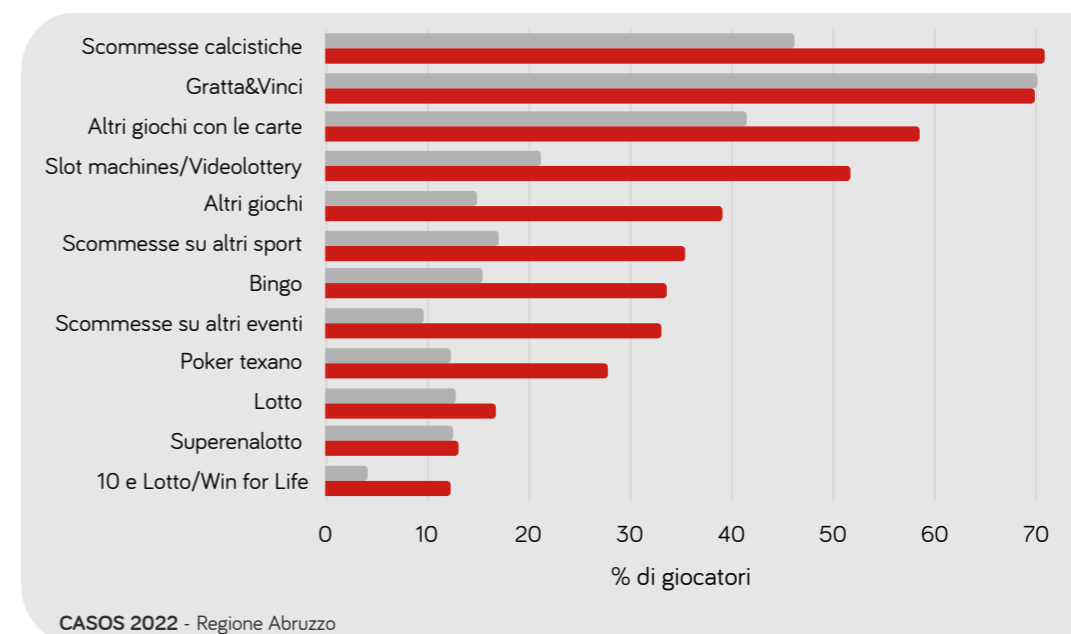


Fig. 14 Le tipologie di giochi praticati nell'ultimo anno: percentuale per profilo di rischio

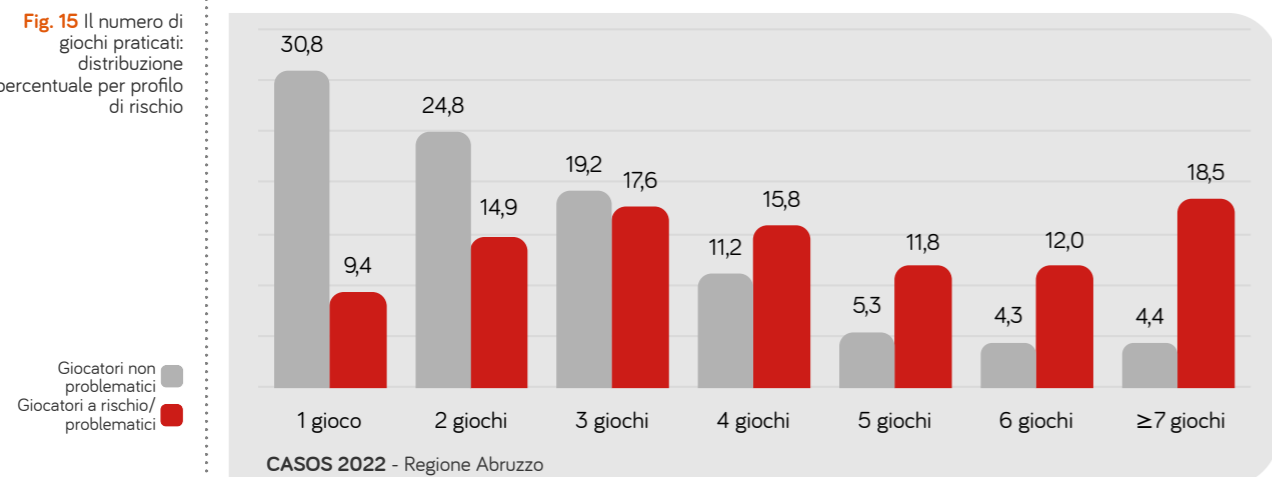
Giocatori non problematici (grey square)  
Giocatori a rischio/problematici (red square)



Gli studenti con profilo di gioco a rischio o problematico hanno giocato, nell'anno, a un maggior numero di tipologie di gioco. Il 12%, infatti, ha giocato a 6 differenti giochi

contro il 4,3% osservato fra i giocatori non a rischio e quasi il 19% a 7 o più (contro il 4,4% fra i non a rischio).

Fig. 15 Il numero di giochi praticati: distribuzione percentuale per profilo di rischio



La maggior parte dei giocatori non a rischio ha giocato con una frequenza al massimo di 1 volta al mese (79% contro il 41% dei giocatori a rischio o problematici), il 16% ha giocato dalle 2 alle 4 volte al mese (contro il 31%) e il 5,3% più di due volte alla settimana (contro il 28% dei giocatori a rischio o problematici).

Gli studenti con profilo di gioco a rischio o problematico riferiscono in quota maggiore di giocare in tutti i luoghi di gioco rispetto ai non a rischio, ma se le differenze sono minime nei luoghi più frequentati da entrambi i profili di gioco, quindi la casa propria o di amici (A rischio/problematici=39%; Non a rischio=48%) e i bar, tabacchi, pub (29% e 47%), le percentuali raddoppiano tra i giocatori a rischio o problematici quando si prendono in considerazione le sale scommessa (45% e 21%), quelle Bingo (11% e 4,9%) e quadruplicano con le sale gioco (24% e 6,0%).

Considerando gli studenti ai quali, da minorenni, è stato impedito di giocare d'azzardo (Non a rischio=44%; A rischio/problematici=53%), a coloro che hanno un profilo di gioco a rischio o problematico è stato impedito di giocare a Totocalcio e scommesse sportive (64%) e al 49% a slot machines o videolottery. Fra coloro che invece hanno un profilo non a rischio, al 56% è stato impedito di giocare a giochi come Gratta&Vinci, 10 e Lotto e Win for Life; al 52% a Totocalcio o scommesse sportive e al 39% a slot machines o videolottery.

Alla maggior parte dei giocatori sia a rischio o problematici (71%) sia non a rischio (77%) da minorenni, è stato impedito di giocare d'azzardo all'interno di bar, pub o altri locali pubblici, rispettivamente al 49% e al 37% all'interno di luoghi del gioco come, ad esempio, le sale giochi.

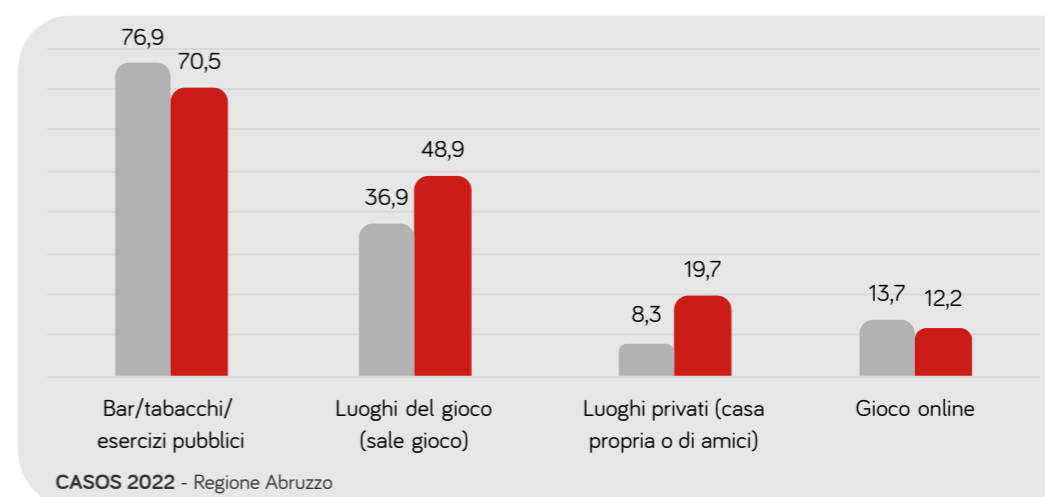


Fig. 16 I luoghi di gioco in cui è stato impedito di giocare: distribuzione percentuale per profilo di rischio

Per giocare d'azzardo, nell'ultimo mese, tra gli studenti giocatori non a rischio il 34% ha speso denaro onsite e il 18% online, tra i giocatori con profilo di gioco a rischio o problematico queste percentuali salgono rispettivamente al 57% e al 40%. Tra gli studenti che hanno speso denaro, i giocatori

con profilo a rischio o problematico hanno giocato le somme maggiori: il 16% e quasi il 20% ha speso oltre 51 euro per giocare d'azzardo rispettivamente onsite e online contro il 2,5% e il 5,3% dei giocatori non a rischio.

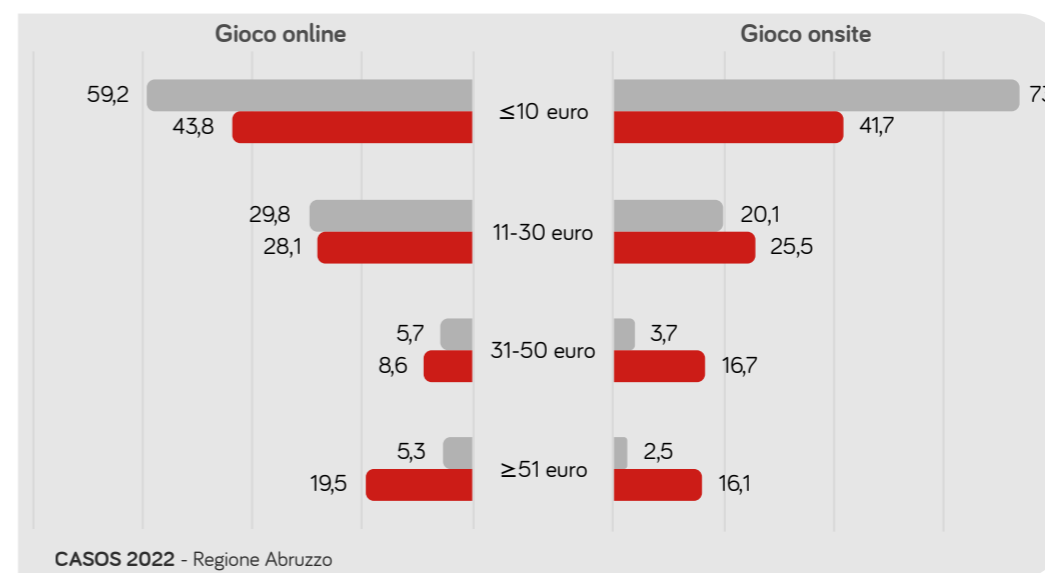


Fig. 17 La spesa sostenuta nell'ultimo mese per giocare: distribuzione percentuale per profilo di rischio



Relativamente al bilancio economico derivante dal proprio giocare d'azzardo, gli studenti che hanno un profilo di gioco a rischio o problematico riferiscono maggiormente di essere in rosso e di aver cioè perso denaro (25% contro il 12% tra i non a rischio); il 49% è rimasto in pari, senza perdite né guadagni (Non a rischio=65%) e un quarto è in attivo, ha quindi guadagnato qualcosa giocando (Non a rischio=23%).

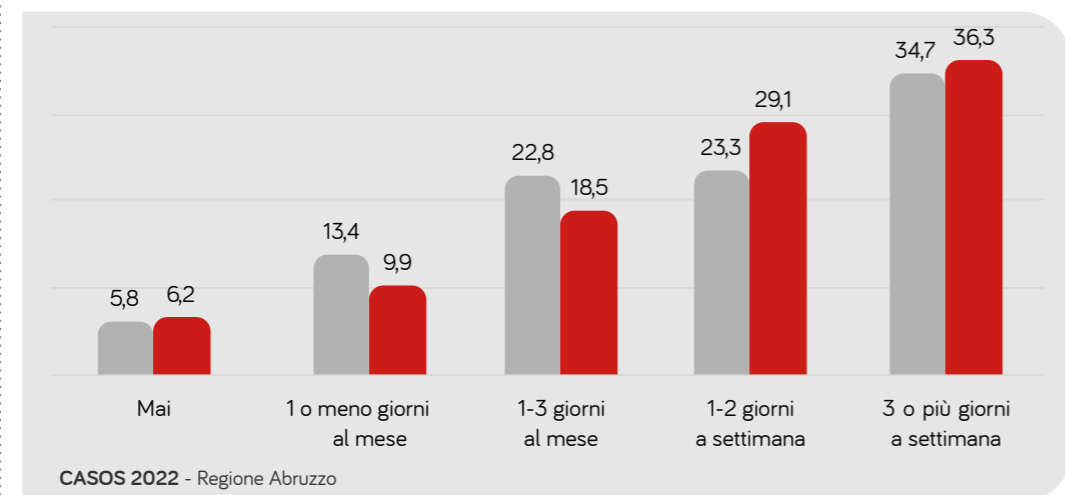
La maggior parte degli studenti giocatori gioca d'azzardo in compagnia degli amici (Non a rischio=57%; A rischio/problematici=74%), mentre il 24% dei non a rischio e il 16% degli a rischio o problematici riferiscono di giocare da soli. Relativamente ai famigliari, i giocatori a rischio o problematici giocano in quota superiore rispetto ai non a rischio con

padre, fratelli e sorelle e altri parenti, mentre madre e nonni sono riferiti maggiormente dai non a rischio. Più che doppia la percentuale dei giocatori a rischio o problematici che giocano d'azzardo con conoscenti rispetto ai non a rischio (31% vs 15%).

I messaggi pubblicitari legati al gioco d'azzardo hanno raggiunto almeno una volta a settimana nell'ultimo anno il 65% dei giocatori a rischio o problematici contro il 58% di quelli non a rischio. Indipendentemente dal profilo di gioco i canali sui quali sono state maggiormente viste o sentite le pubblicità sono Internet (Non a rischio=90%; A rischio/problematici=92%), i Social Network (Non a rischio =81%; A rischio/problematici=80%) e la TV (62% per entrambi).

Fig. 18 L'esposizione ai messaggi pubblicitari sul gioco d'azzardo negli ultimi 12 mesi: distribuzione percentuale per profilo di rischio

Giocatori non problematici  
Giocatori a rischio/problematici



## 7.4 I pattern di gioco tra gli studenti

In questa sezione vengono analizzati e comparati diversi pattern di gioco fra gli studenti abruzzesi di età compresa fra i 15 e 19 anni, differenziando per variabili individuali, familiari e di contesto. In particolare la popolazione studentesca è

stata suddivisa tra coloro che riferiscono di non aver giocato d'azzardo nell'ultimo anno, i giocatori nell'anno con comportamento di gioco definibile "non problematico" e quelli con comportamento "a rischio/problematico".

### Caratteristiche familiari e di contesto

Analizzando le variabili familiari secondo i diversi pattern di gioco, emerge che fra i giocatori a rischio o problematici è minore la percentuale di quanti hanno uno status socio-economico basso (18%; Non problematici=23%; Non giocatori nell'anno=28%). Riguardo alla condizione lavorativa dei genitori, essi si caratterizzano per percentuali minori di quanti hanno il padre disoccupato, pensionato o inabile al lavoro (1,1%; Non problematici=5,6%; Non giocatori nell'anno=3,9%) e di quanti riferiscono che la propria madre è una lavoratrice dipendente o autonoma (55%; Non problematici=65%; Non giocatori nell'anno=64%).

Rispetto la scolarità dei propri genitori, i giocatori a rischio o problematici riferiscono, in percentuale maggiore, un titolo di studio equivalente al massimo alle medie inferiori sia per la madre (19%; Non problematici=13%; Non giocatori nell'anno=13%) che per il padre (25%; Non

problematici=17%; Non giocatori nell'anno=22%).

Infine, il 21% dei giocatori a rischio o problematici afferma di avere un'altra casa o un'altra abitazione come, per esempio, nel caso in cui i genitori siano separati o divorziati (Non problematici=15%; Non giocatori nell'anno=21%).

Gli studenti giocatori a rischio o problematici, in quota superiore, hanno genitori che raramente, quasi mai o solo qualche volta fissano regole sul comportamento dentro e fuori casa o li monitorano il sabato sera. Riferiscono inoltre che, qualche volta o in genere, i genitori non sanno dove e con chi trascorrono le serate. Rispetto ai non giocatori nell'anno, chi ha un profilo a rischio o problematico si sente inoltre meno sostenuto affettivamente dai propri genitori.

Tab. 8 Caratteristiche relazionali con i genitori: distribuzione percentuale per comportamento di gioco

		Non giocatori nell'anno	Giocatori non problematici	Giocatori a rischio/problematici
Avere genitori che fissano regole dentro/fuori casa	Quasi sempre/spesso	45,5	42,6	40,2
	Qualche volta/ di rado/quasi mai	54,5	57,4	59,8
Avere genitori che sanno con chi/dove trascorrono la sera	Quasi sempre/spesso	88,7	88,6	67,8
	Qualche volta/ in genere non lo sanno	11,3	11,4	32,2
Avere genitori che monitorano i figli il sabato sera	Quasi sempre/spesso	85,7	84,7	68,7
	Qualche volta/di rado/quasi mai	14,3	15,3	31,3
Sentirsi affettivamente sostenuti dai genitori	Quasi sempre/spesso	71,9	87,2	74,7
	Qualche volta/di rado/quasi mai	28,1	12,8	25,3

CASOS 2022 - Regione Abruzzo

Il questionario CASOS permette inoltre di misurare la soddisfazione degli studenti in diversi ambiti della loro vita. Ad esempio, indipendentemente dal comportamento di gioco, la maggior parte degli studenti è molto soddisfatto o soddisfatto del proprio rapporto con la madre (A rischio/problematici=71%; Non problematici=91%; Non giocatori nell'anno=72%), con il padre (A rischio/problematici=66%; Non problematici=82%; Non giocatori nell'anno=63%), con i fratelli o le sorelle (A rischio/problematici=60%; Non problematici=73%; Non giocatori nell'anno=62%) e con gli amici (A rischio/problematici=83%; Non problematici=91%; Non giocatori nell'anno=83%). Tuttavia, tra i giocatori a rischio o problematici si

rilevano quote superiori di quanti non hanno la figura materna (2,3%; Non problematici=0,8%; Non giocatori nell'anno=1,6%) e/o paterna (7,5%; Non problematici=2,9%; Non giocatori nell'anno=2,2%).

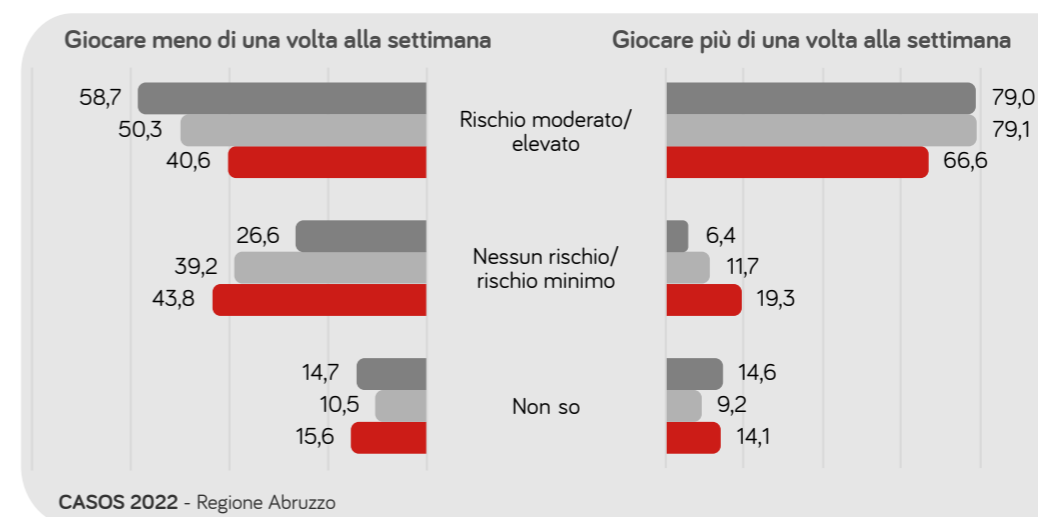
La maggior parte degli studenti riferisce inoltre di essere soddisfatta di se stessa (A rischio/problematici=57%; Non problematici=65%; Non giocatori nell'anno=54%), della propria salute (A rischio/problematici=81%; Non problematici=83%; Non giocatori nell'anno=78%) e della propria condizione economica familiare (A rischio/problematici=69%; Non problematici=73%; Non giocatori nell'anno=63%).

### Percezione del rischio e opinioni

Sono soprattutto gli studenti con un profilo di gioco a rischio o problematico a ritenere che sia per nulla o poco rischioso giocare d'azzardo meno di una volta a settimana (44%) o più di una volta a settimana (19%) mentre tra coloro che non hanno giocato d'azzardo nei 12 mesi precedenti la somministrazione del questionario si

osservano le quote inferiori (rispettivamente il 27% e il 6,4%).

Fra i giocatori d'azzardo non problematici emergono le percentuali più basse di quanti non sanno esprimere un'opinione sul rischio associato al giocare d'azzardo.

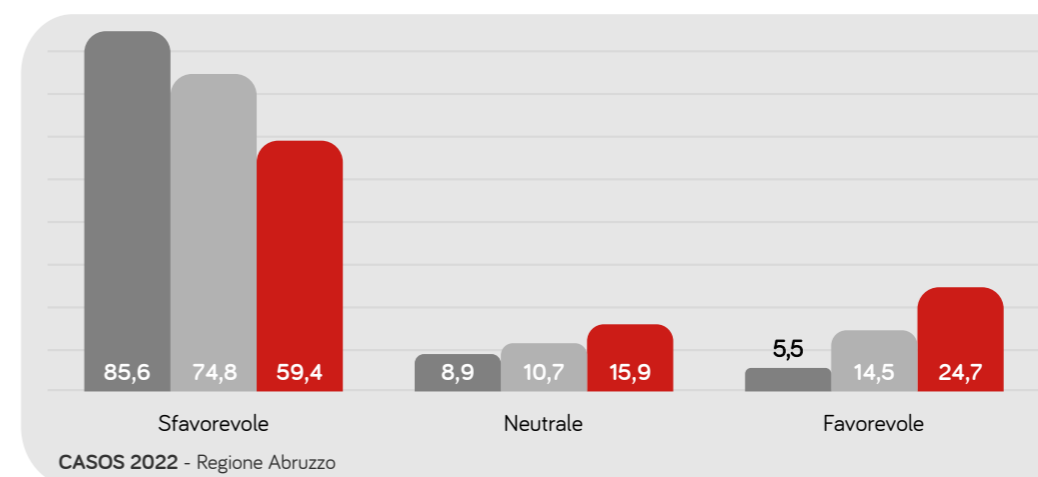


CASOS 2022 - Regione Abruzzo

Fig. 19 Il rischio percepito nel giocare meno o più di 1 volta la settimana: distribuzione percentuale per comportamento di gioco

Considerando le risposte fornite al test ATGS-8, che permette di analizzare la tendenza manifestata dagli studenti nei confronti del gioco d'azzardo, emerge come, indipendentemente dal comportamento di gioco, la maggior parte degli studenti abbia un'attitudine sfavorevole nei confronti del gioco.

Tuttavia, fra i giocatori a rischio o problematici si riscontra una percentuale inferiore di quanti affermano di essere sfavorevoli al gioco (59% contro il 75% tra i giocatori non problematici e l'86% tra i non giocatori nell'anno) mentre sale la quota di coloro che sono favorevoli o neutrali.



CASOS 2022 - Regione Abruzzo

Fig. 20 L'attitudine verso il gioco d'azzardo: distribuzione percentuale per comportamento di gioco

Circa il 19% dei non giocatori nell'anno ritiene che l'abilità non sia importante per vincere in nessuna tipologia di gioco d'azzardo. La percentuale diminuisce all'11% tra i giocatori non problematici e al 9,7% tra quelli a rischio o problematici.

In generale, le tipologie di gioco per le quali gli studenti ritengono maggiormente sia importante l'abilità del giocatore sono

Poker texano o altri giochi con le carte (Non giocatori nell'anno=71%; Giocatori non problematici=77%; Giocatori a rischio/problematici=75%) e Totocalcio, Totogol e altre scommesse sportive (Non giocatori nell'anno=39%; Giocatori non problematici=60%; Giocatori a rischio/problematici=63%).

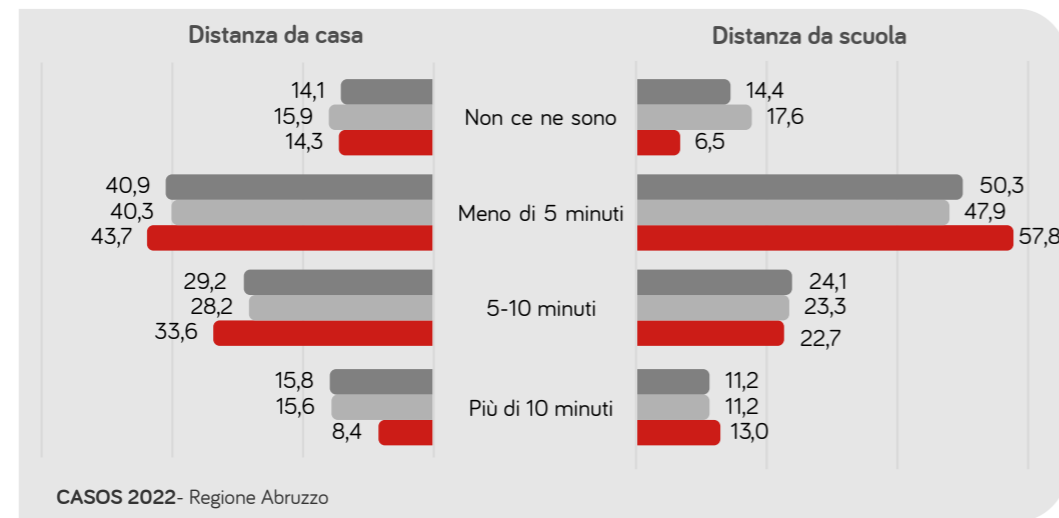




### Contiguità con il gioco d'azzardo

Rispetto alla vicinanza di luoghi nei quali è possibile giocare d'azzardo, tra i giocatori a rischio o problematici si osservano le percentuali maggiori di chi può raggiungerne uno in meno di 10 minuti a piedi, sia dalla propria abitazione, sia da scuola.

Fig. 21 La distanza da un luogo di gioco da casa e da scuola: distribuzione percentuale per comportamento di gioco



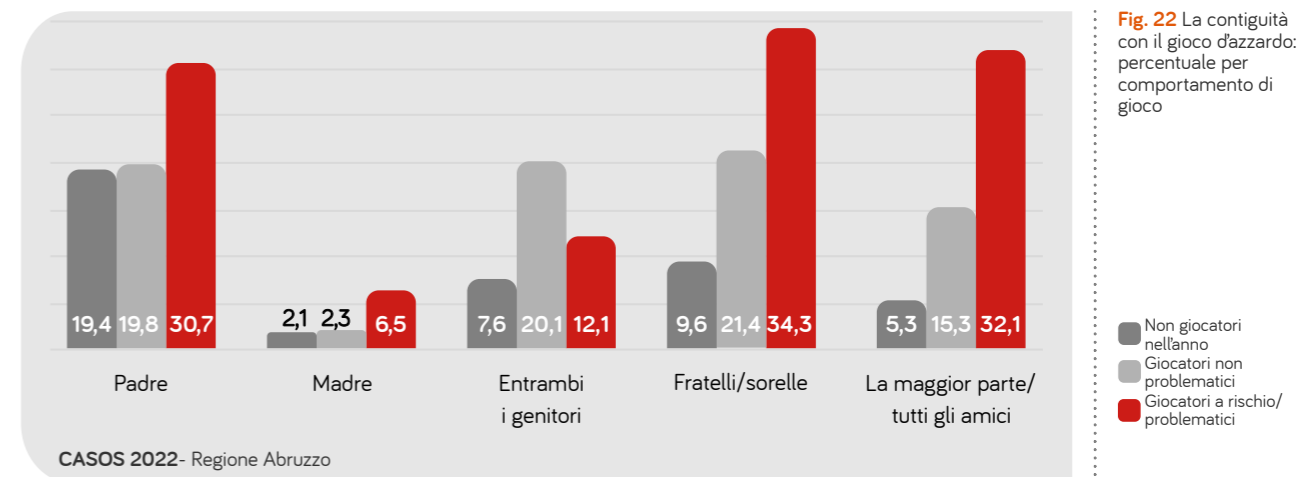
Secondo quanto riferito dai non giocatori, le tipologie di gioco più spesso disponibili nei luoghi di gioco raggiungibili a piedi, sia per quanto riguarda i luoghi raggiungibili da casa sia quelli raggiungibili da scuola, sono: Gratta&Vinci, 10 e Lotto o Win for Life (da casa=81%; da scuola=83%), seguiti da Lotto e Superenalotto (da casa=72%; da scuola=70%), Totocalcio e scommesse sportive (da casa=48%; da scuola=46%) e da Slot Machines e Videolottery (da casa=45% ; da scuola=44%). Similmente, anche per i giocatori d'azzardo non problematici i giochi praticabili nei luoghi facilmente raggiungibili sono Gratta&Vinci, 10 e Lotto e Win for Life (da casa=78%; da scuola=82%); per quanto riguarda i luoghi raggiungibili da scuola seguono Lotto e Superenalotto (61%), per

quelli da casa Totocalcio e scommesse sportive (64%).

Tra i giocatori a rischio o problematici i giochi più spesso riferiti nei luoghi raggiungibili a piedi sono Totocalcio e scommesse sportive (sia da casa 74%, sia da scuola 66%) seguiti, per quanto riguarda i luoghi raggiungibili a piedi da scuola, da Gratta&Vinci, 10 e Lotto e il Win for Life (66%) e, relativamente a quelli raggiungibili dalla propria abitazione, da Slot Machines e Videolottery (69%).

Riferendosi alla contiguità con il gioco d'azzardo e il contesto familiare, fra i giocatori a rischio o problematici si rileva una quota superiore di chi ha fratelli o sorelle, la madre, il padre e la maggior parte o tutti i propri amici che giocano d'azzardo

Fig. 22 La contiguità con il gioco d'azzardo: percentuale per comportamento di gioco



Escludendo gli studenti che hanno riferito di non poter rispondere alla domanda, la maggior parte ritiene che i propri genitori e altri adulti significativi come nonni e zii sarebbero contrari al loro giocare d'azzardo e questo risulta indipendentemente dal comportamento di gioco. Tuttavia, tra i

giocatori a rischio o problematici vi è una quota minore di quanti affermano che gli adulti gli impedirebbero di giocare, a fronte di una quota maggiore di quanti invece ritengono che gli adulti sarebbero indifferenti al proprio giocare.

I dati del capitolo 7 *Il gioco d'azzardo tra gli studenti* sono dettagliati in Appendice nelle tabelle dalla numero 58 alla numero 103





### 7.5 Come è cambiato il gioco d'azzardo tra gli studenti in Abruzzo tra il 2018-2019 e il 2022

In regione Abruzzo si mantiene stabile l'abitudine al gioco d'azzardo tra gli studenti nel confronto tra il periodo pre- e post-pandemico, con il 49% dei 15-19enni che riferisce di aver giocato nella vita (erano il 48% nel 2019) e il 45% di averlo fatto nel corso del 2022 (erano il 46% nella precedente rilevazione).

I valori regionali di gioco nell'anno si mantengono relativamente stabili e si confermano di poco più elevati rispetto alla media nazionale, mentre a livello provinciale si registrano alcune variazioni, con lievi diminuzioni per Chieti e Pescara e lievi aumenti o stabilità per Teramo e L'Aquila rispettivamente.

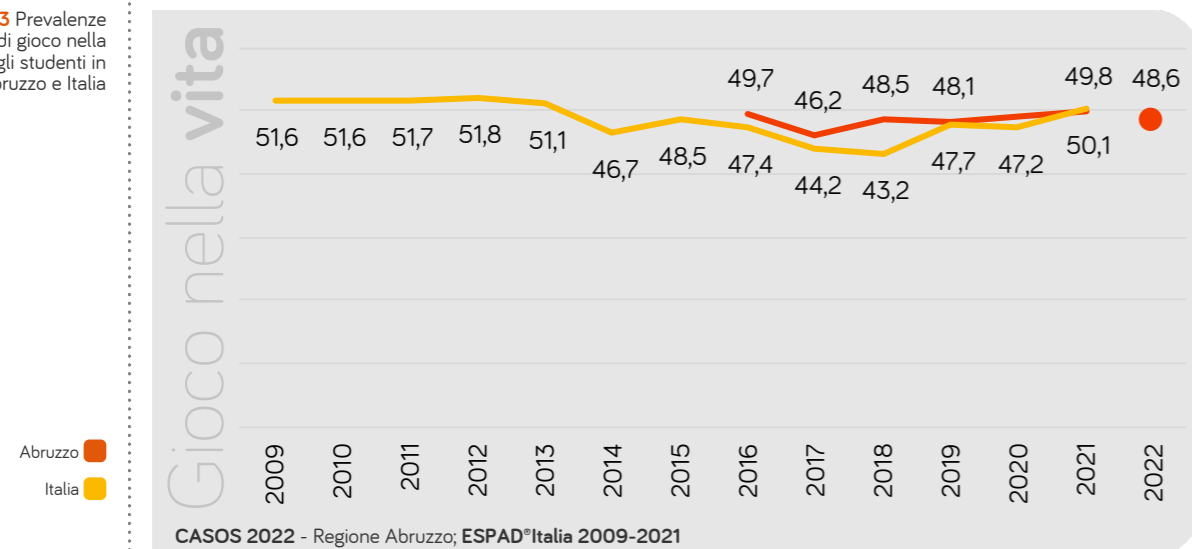
Tab. 9 Prevalenze stimate di gioco d'azzardo nell'ultimo anno tra gli studenti, regione Abruzzo e dettaglio provinciale: confronto anni 2018-2022

	2018	2019	2022
L'Aquila	45,9	46,4	46,7
Teramo	45,0	43,9	45,9
Pescara	45,0	44,9	43,4
Chieti	46,3	46,6	44,7
REGIONE ABRUZZO	45,6	45,5	45,0

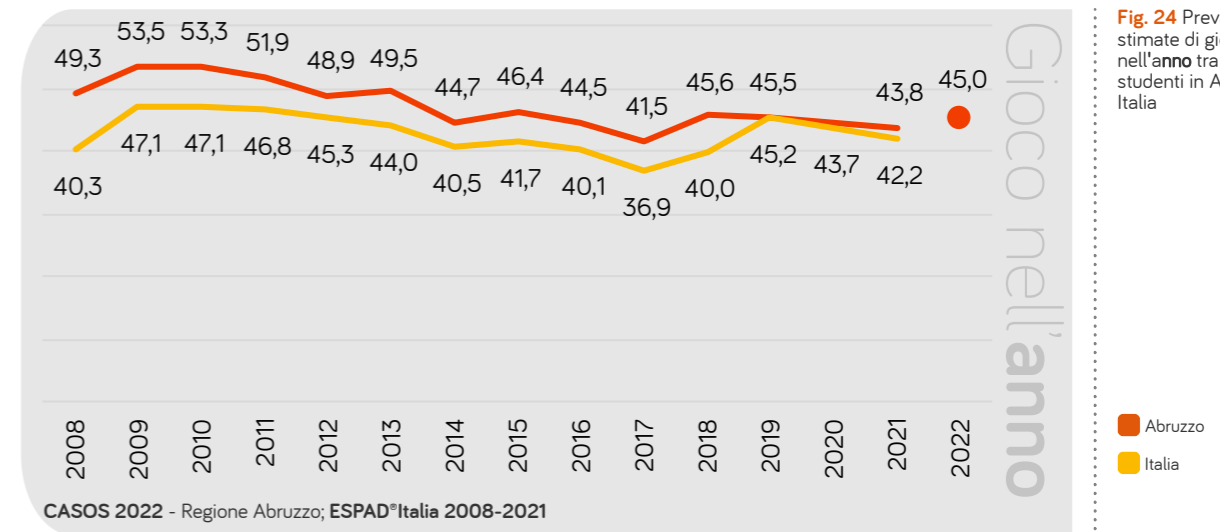
CASOS 2018-2022 - Regione Abruzzo

Gli studenti di genere maschile e i maggiorenni si confermano più attratti dal gioco rispetto alle coetanee e ai minorenni, anche se nel tempo si riducono sia la differenza di genere, con uno scarto che passa da 25 a 20 punti percentuali tra il 2018 e il 2022, sia quella anagrafica (da 13 a 7 punti percentuali), in conseguenza alla concomitante diminuzione delle prevalenze di gioco registrate per ragazzi e maggiorenni e all'aumento di quelle relative a ragazze e minorenni.

Fig. 23 Prevalenze stimate di gioco nella vita tra gli studenti in Abruzzo e Italia



CASOS 2022 - Regione Abruzzo; ESPAD®Italia 2009-2021



CASOS 2022 - Regione Abruzzo; ESPAD®Italia 2008-2021

Fig. 24 Prevalenze stimate di gioco nell'anno tra gli studenti in Abruzzo e Italia

Se le preferenze per le tipologie di gioco restano invariate tra gli studenti, con i Gratta&Vinci in testa seguiti da scommesse calcistiche e altri giochi con le carte, di rilievo è l'aumento dell'uso di Videolottery/Slot machine, che passano dal 22% del 2019 al 30% nel 2022, che mostrano di guadagnare attrattiva sia tra i ragazzi (da 25% nel 2019 a 30% nel 2022) sia tra le ragazze (da 13% nel 2019 a 17% nel 2022), nonché tra minorenni (da 13% nel 2019 a 24% nel 2022) e maggiorenni (da 31% nel 2019 a 38% nel 2022).

In lieve diminuzione si registra il dato di prevalenza del gioco d'azzardo online tra gli studenti, che passa dal 15% del 2019 all'11% nell'ultima rilevazione, mentre si modificano le preferenze relative al device utilizzato per giocare: se lo smartphone resta lo strumento più frequentemente utilizzato, il tablet guadagna terreno passando dal 10% al 40% a scapito del computer che scende dal 29% del 2019 al 3,7% nel 2022.

Altra modifica rilevabile in relazione al gioco d'azzardo online tra gli studenti abruzzesi riguarda la preferenza per le tipologie di gioco, tra le quali Totocalcio/Totogol e scommesse sportive restano le più gettonate, mentre sale la percentuale degli studenti che ha riferito di aver giocato a casinò virtuali (12% nel 2019; 31% nel 2022) o a Slot machine/VLT (17% nel 2019; 26% nel 2022).

Alcune variazioni si rilevano nelle percentuali di studenti che riferiscono di abitare nei pressi di un luogo di gioco raggiungibile a piedi in meno di 5 minuti, che passano dal 44% al 41% tra il 2019 e il 2022, o che riportano di frequentare una scuola a meno di 5 minuti a piedi da un luogo fisico di gioco, dal 54% al 50%.

La conoscenza dei divieti di gioco ai minorenni resta alta e stabile nel confronto pre- e post-pandemia, nonostante si abbassi la percentuale degli studenti che riferiscono di conoscere regolamentazioni e normative a livello territoriale, che passa dall'11% all'8,9%.

A subire una lieve flessione sono anche le quote relative alla percezione del rischio di danneggiarsi economicamente praticando determinati giochi d'azzardo, in particolare per Slot machine/VLT, che passano dal 70% del 2019 al 65% nel 2022.

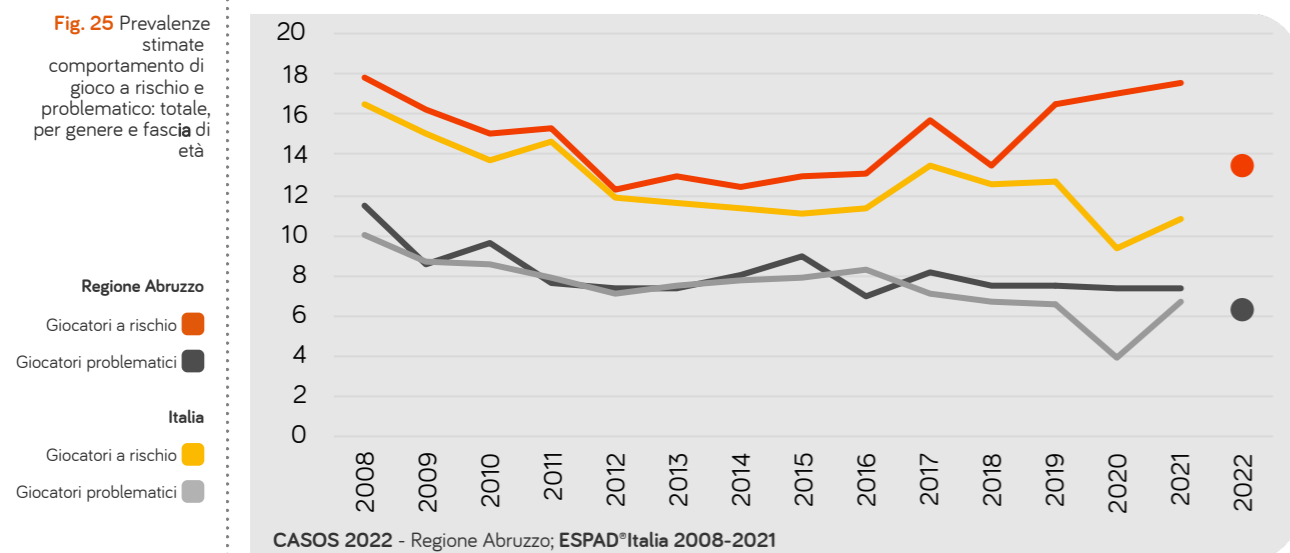
Labilità del giocatore nell'azzardo resta una miscredenza ampiamente diffusa, soprattutto per giochi come il Poker, il Totocalcio e le scommesse sportive, e aumenta di un solo punto percentuale la quota degli studenti che ritiene che l'abilità non incida sull'esito dell'azzardo (dal 14% nel 2019 al 15% nel 2022). Interessante anche la diminuzione delle percentuali

relative all'opinione sulla possibilità di arricchirsi con il gioco: nel 2019 il 13% degli studenti lo riteneva impossibile, nel 2022 solo il 7,9%.

Scende nella popolazione studentesca la pressione pubblicitaria riferita: se nel 2019 era il 7,7% dei giovani a non aver visto spot pubblicitari sul gioco d'azzardo, nel 2022 tale percentuale sale all'11%. Non si rilevano variazioni sostanziali nelle percentuali di contiguità con familiari o amici giocatori.

Tra il 2019 e il 2022, il test SOGS-RA rileva prevalenze in leggera diminuzione sia per il comportamento di gioco a rischio (16% nel 2019; 13% nel 2022) sia per quello problematico (7,5% nel 2019; 6,2% nel 2022), che si attesta in linea con il dato medio nazionale. Pescara si conferma, insieme a Chieti, la provincia con la maggiore quota di studenti giocatori con comportamento di gioco problematico.

**Fig. 25** Prevalenze stimate comportamento di gioco a rischio e problematico: totale, per genere e fascia di età



In aumento anche le percentuali di poligioco, sia tra i giocatori con comportamento problematico, sia tra i non problematici: nel 2019 erano il 6,4% dei primi a praticare sei tipologie di gioco nell'anno (contro il 3,5% dei non problematici) mentre nel 2022 sono il 12% (contro il 4,3% dei non problematici). Allo stesso modo chi ha praticato nell'anno sette o più giochi passa dal 12% del 2019 al 18% del 2022 (contro il 2,6% e il 4,4% rispettivamente dei non problematici).

Un dato di interesse riguarda il confronto tra gli studenti non giocatori, giocatori non problematici e giocatori con comportamento di gioco problematico, dove emerge nel 2022 una maggiore consapevolezza rispetto a certe miscredenze, come per esempio che l'abilità del giocatore conti per vincere al gioco d'azzardo: erano rispettivamente il 18%, il 10% e il 4% nel 2019, salgono al 19%, 11% e 9,7% nel 2022.

# 8

## IL GAMING TRA GLI STUDENTI

### 8.1 I videogame tra gli studenti

### 8.2 Come è cambiato il gaming tra gli studenti in Abruzzo tra il 2018-2019 e il 2022

# IL GAMING TRA GLI STUDENTI

## 8.1 I videogame tra gli studenti

Quasi il 90% degli studenti abruzzesi di età compresa tra i 15 e i 19 anni ha giocato ai videogame almeno una volta nella vita e il 67% lo ha fatto nel corso del 2022.

Le percentuali, in linea con il dato nazionale rilevato nel 2021, sono sempre più elevate tra gli studenti di genere maschile.

		Totale	Genere		Fascia d'età	
			Maschi	Femmine	15-17	18-19
Abruzzo 2022	Nella vita	89,8	95,8	83,3	89,3	90,5
	Nell'anno	67,4	85,1	48,7	70,2	63,0
Italia 2021	Nella vita	90,4	96,5	83,9	90,9	89,5
	Nell'anno	68,0	88,7	46,9	71,0	63,7

CASOS 2022 - Regione Abruzzo; ESPAD\*Italia 2021

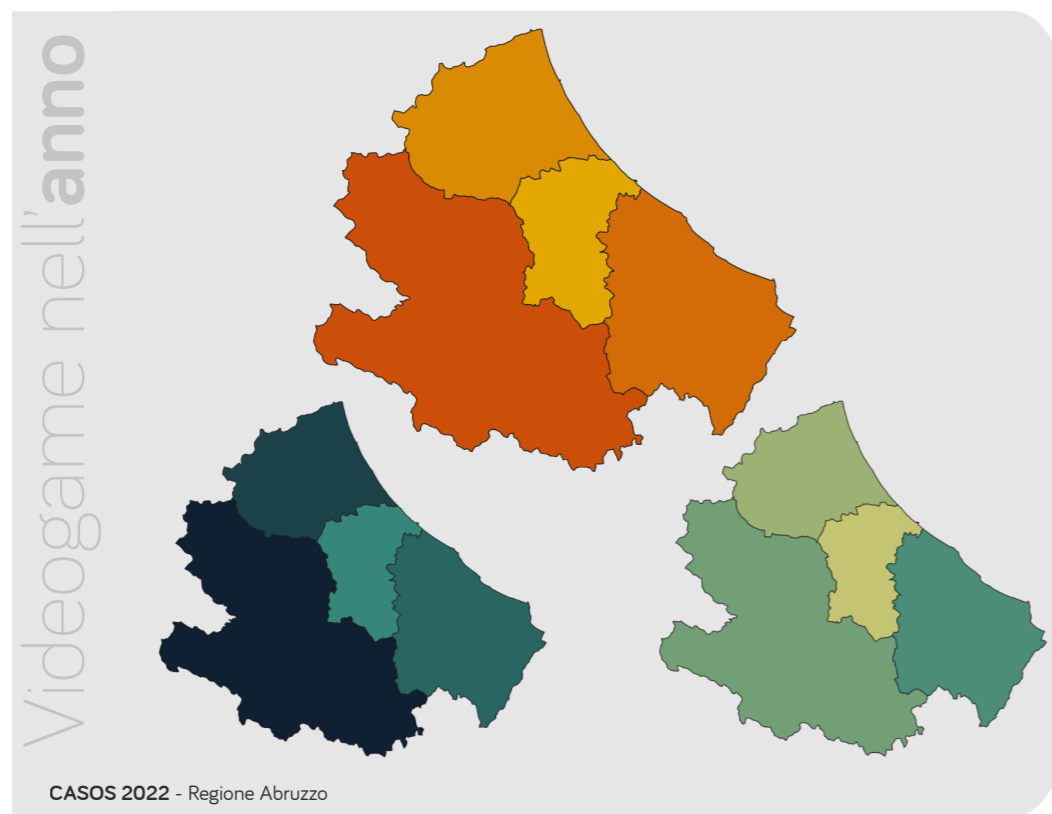
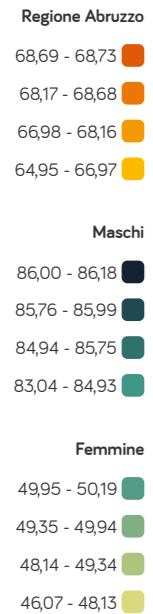
A livello provinciale, Chieti e L'Aquila registrano le prevalenze di gioco ai videogame nell'anno più elevate. Lo stesso vale per le percentuali relative alle

studentesse, mentre per gli studenti di genere maschile, le percentuali più elevate si osservano in provincia de L'Aquila e Teramo.

Tab. 1 Prevalenza di gioco ai videogame per genere e fascia d'età



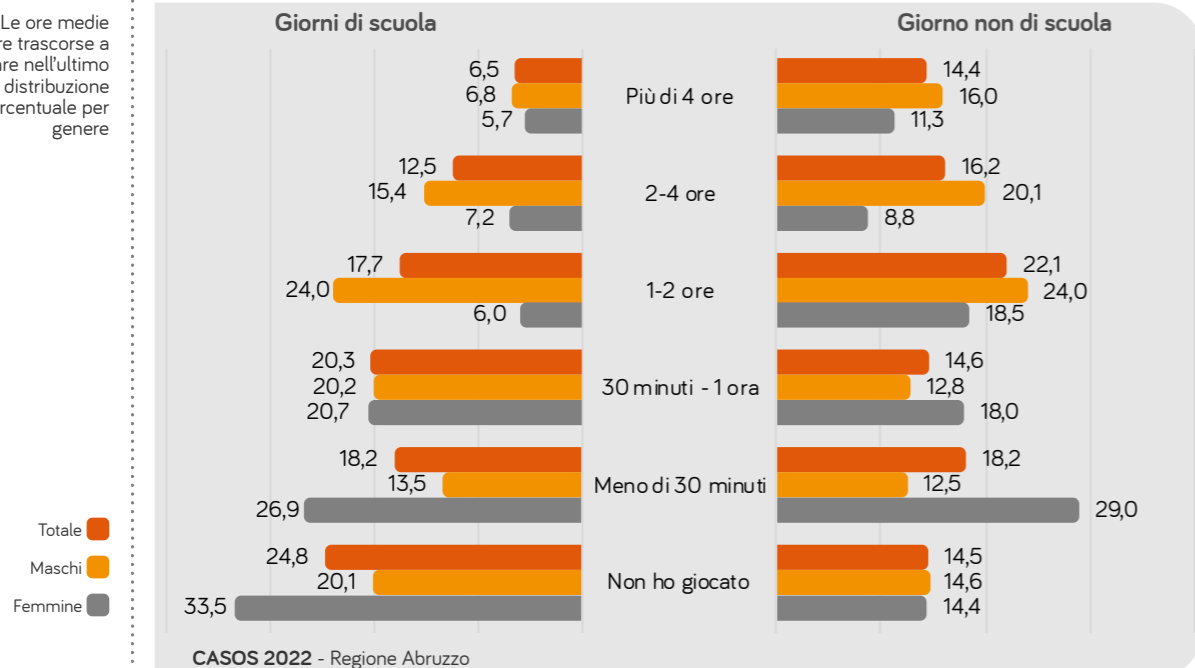
Fig. 1 Prevalenza di gioco ai videogame negli ultimi 12 mesi, per provincia e genere



Tra gli studenti che hanno giocato nel corso dell'anno, il 75% nell'ultimo mese ha giocato durante i giorni di scuola e l'86% durante i giorni non di scuola, in entrambi i casi con percentuali più elevate fra i

ragazzi. Sono il 6,5% e il 14% ad aver giocato per più di 4 ore rispettivamente nei giorni di scuola e non di scuola, anche in questo caso sono i ragazzi a riferire di giocare un maggior numero di ore.

Fig. 2 Le ore medie giornaliere trascorse a giocare nell'ultimo mese: distribuzione percentuale per genere



Sebbene la maggior parte degli studenti affermi di aver giocato, in media, al massimo per due ore senza interruzioni nei giorni di scuola (89%) e non di scuola

(78%), vi è una quota di studenti che supera le due ore, con percentuali che risultano più elevate nei giorni in cui non ci sono lezioni scolastiche.

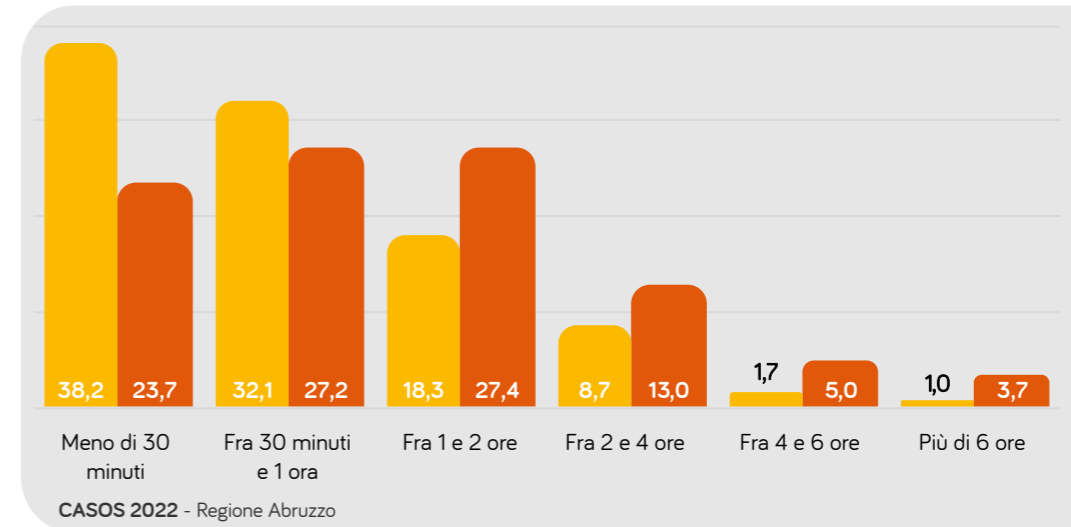


Fig. 3 La durata media delle sessioni di gioco senza interruzioni nei giorni di scuola e non di scuola

Il device che gli studenti giocatori utilizzano maggiormente è lo smartphone (43%) seguito dalla console (40%), largamente preferita dai ragazzi (M=61%; F=17%) e dal computer (18%).

il 14% a scuola. Tutti i luoghi di gioco sono stati riferiti in percentuale maggiore dagli studenti di genere maschile, con differenze più marcate in relazione al giocare all'interno di luoghi pubblici chiusi (M=6%; F1,5%) e a casa di amici (M=27%; F=9,3%).

La maggior parte dei giocatori gioca a casa propria (64%), il 18% a casa di amici e quasi

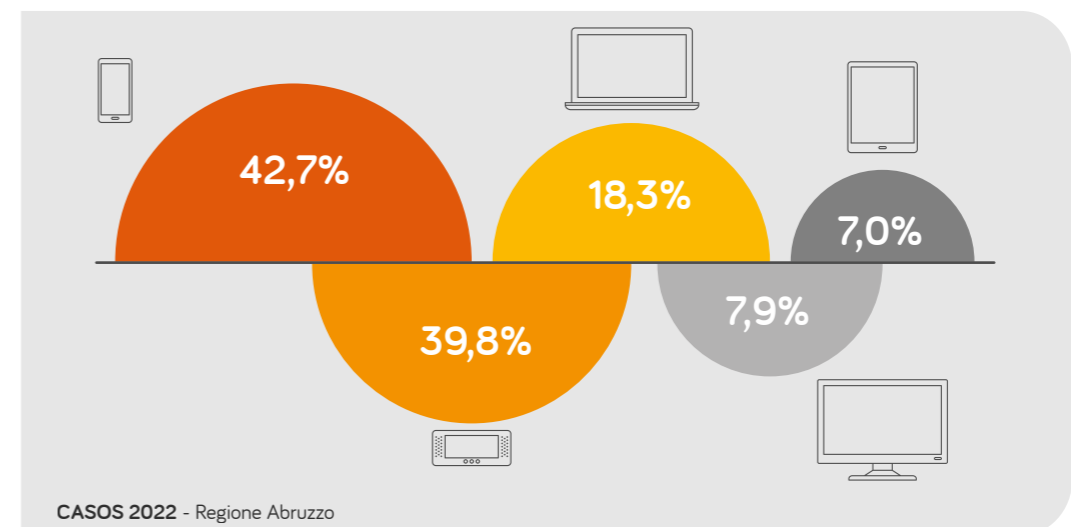


Fig. 4 I device usati per giocare ai videogame nell'ultimo anno

Tra i giocatori nell'ultimo anno, la maggior parte non ha speso denaro per giocare (61%), il 17% ha speso meno di 10 euro,

circa il 14% tra gli 11 e i 50 euro e l'8,1% ha speso oltre 51 euro, con percentuale maggiori tra i ragazzi (M=11%; F=2,3%).

I dati del capitolo 8 **Il gaming tra gli studenti** sono dettagliati in Appendice nelle tabelle dalla numero 104 alla numero 110

## 8.2 Come è cambiato il gaming tra gli studenti in Abruzzo tra il 2018-2019 e il 2022

La prevalenza di gioco ai videogame tra gli studenti residenti in Abruzzo mostra negli anni un incremento percentuale dal 60% nel 2018, al 62% nel 2019, al 67% nel corso del 2022, con aumenti consistenti soprattutto tra le ragazze (38% nel 2018; 42% nel 2019, 49% nel 2022).

Considerando i videogiocatori nell'anno, aumentano le percentuali sia degli studenti che nell'ultimo mese hanno giocato nei giorni non di scuola (58% nel 2019; 86% nel 2022) sia di quanti lo hanno fatto durante i giorni di scuola (50% nel 2019; 75% nel 2022). Allo stesso modo si nota un incremento delle quote di gioco per un tempo medio giornaliero di oltre 4 ore, sia nei giorni scolastici (da 4,5% nel 2019 al 6,5% nel 2022) sia in quelli senza scuola (da 10% nel 2019 al 14% nel 2022).

In termini di sessioni di videogioco senza interruzioni, si osserva invece una diminuzione, nei soli giorni di scuola, della quota di studenti che riferisce oltre le 4 ore continuative di gioco: dal 4,7% nel 2019 al 2,7% nell'ultima rilevazione.

Lo smartphone supera la console nel 2022, passando da 36% a 43% come device più utilizzato, casa propria resta il luogo privilegiato per videogiocare (60% nel 2019; 64% nel 2022) mentre si abbassa la quota di chi riporta di giocare a casa di amici (24% nel 2019; 18% nel 2022) e aumenta il gaming riferito a scuola (12% nel 2019; 14% nel 2022).

Si abbassa dal 71% del 2019 al 61% nel 2022 la quota di chi non ha speso per il gaming nell'ultimo mese (tra i videogiocatori nell'anno). La spesa resta comunque appannaggio del genere maschile.

# 9

## INTERNET TRA GLI STUDENTI

- 9.1 Diffusione, contesti e ambiti di utilizzo
- 9.2 Tipologie di utilizzatori di Internet
- 9.3 Come è cambiato l'uso di Internet tra gli studenti in Abruzzo tra il 2018-2019 e il 2022

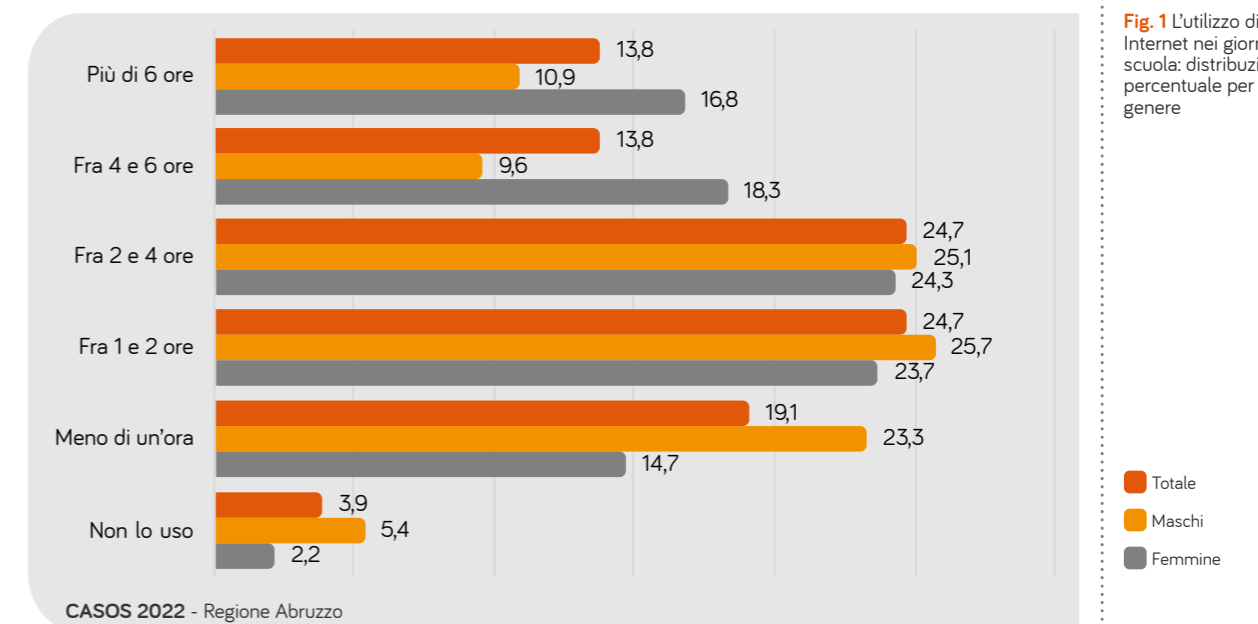


# INTERNET TRA GLI STUDENTI

## 9.1 Diffusione, contesti e ambiti di utilizzo

L'utilizzo di Internet, molto diffuso fra gli studenti italiani, viene riferito dal 96% dei rispondenti abruzzesi. In particolare, un quarto degli studenti trascorre dalle 2 alle 4 ore in rete in un giorno di scuola, il 14%

dalle 4 alle 6 e circa una pari quota oltre 6 ore, con percentuali più elevate tra le studentesse (17%; M=11%) e tra i maggiorenni (15%; Minorenni=13%).





L'attività maggiormente svolta online, chattare o utilizzare i social network (93%), è praticata soprattutto dalle ragazze. Seguono fare ricerche o leggere quotidiani (78%) e ascoltare o scaricare musica e guardare o scaricare film e video. Poco meno della metà degli studenti partecipa a giochi di ruolo online (49%), soprattutto i ragazzi, il 31% accedono a siti per adulti (M=42%; F=19%) e il 21% fa giochi di

abilità. Anche in relazione alla quantità di ore trascorse online, l'attività svolta maggiormente è chattare o utilizzare i Social Network: il 9,7% degli studenti svolge queste attività per oltre 6 ore al giorno in un giorno di scuola, con percentuali più che doppie tra le studentesse (13%) rispetto ai coetanei (6,4%).

Tab. 1 Le attività svolte online: percentuale degli studenti per genere e fascia di età

	Totale	Genere		Fascia d'età	
		Maschi	Femmine	15-17	18-19
Utilizzare chat/Social Network	92,5	90,3	94,8	90,6	95,5
Fare ricerche/Leggere quotidiani	78,3	72,8	84	74,1	84,4
Ascoltare/Scaricare musica, video	63,5	60,9	66,2	63,7	63,3
Navigare su siti per adulti	30,7	42,4	18,5	28,8	33,3
Fare giochi di abilità	20,9	24,6	17,1	22,6	19,2
Fare giochi di ruolo	49,1	60	37,7	52,6	44,8

CASOS 2022 - Regione Abruzzo

## 9.2 Tipologie di utilizzatori di Internet

Il questionario CASOS permette di analizzare gli studenti in base al loro profilo di utilizzo di Internet, in particolare, tramite il test di screening Short Problematic Internet Use Test (SPIUT)<sup>1</sup>, permette di distinguere quelli che hanno un uso della rete definibile "compulsivo": nel 2022, questi ultimi hanno costituito il 13% dei rispondenti abruzzesi, con percentuali più elevate tra le ragazze (16%; M=9,8%) e tra i minorenni (16%;

Maggiorenni=9,4%). Si tratta di studenti che hanno riferito di passare su Internet più tempo di quanto vorrebbero, di sentirsi di cattivo umore se non possono connettersi e di aver trascurato i compiti, le ore di sonno o gli amici pur di rimanere online. Gli utilizzatori compulsivi trascorrono infatti più tempo collegati alla rete: il 39% rimane collegato quotidianamente per più di 6 ore, nei giorni di scuola, contro il 9,7% osservato fra gli utilizzatori non a rischio.

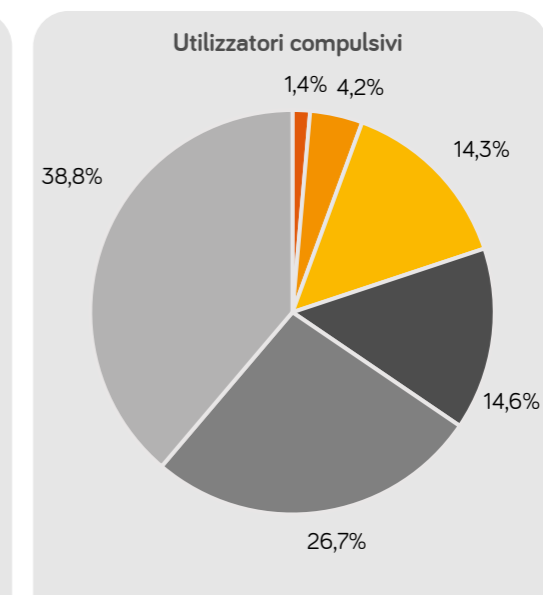
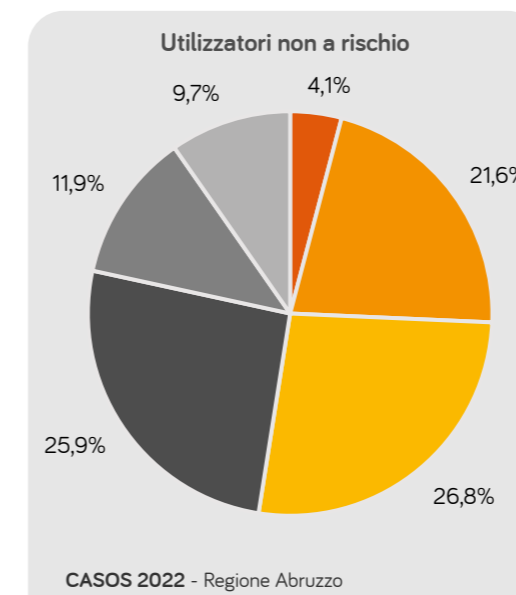


Fig. 2 Le ore trascorse quotidianamente collegati alla rete Internet per profilo di rischio

Il 56% degli utilizzatori compulsivi afferma inoltre di avere un rendimento scolastico

medio o basso, percentuale che, tra gli studenti non a rischio si abbassa al 44%.

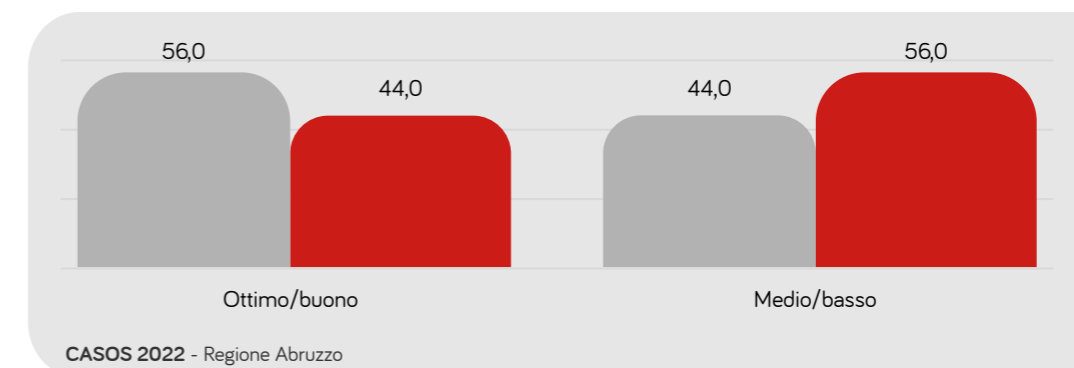


Fig. 3 L'andamento scolastico: distribuzione percentuale per profilo di rischio

<sup>1</sup> Siciliano, V., Bastiani, L., Mezzasalma, L., Thanki, D., Curzio, O., Molinaro, S. (2015) Validation of a New Short Problematic Internet Use Test in a Nationally Representative Sample of Adolescents. Computers in Human Behavior. Per ulteriori informazioni vedere la sezione "Utilizzo di Internet"



I due profili si differenziano anche per variabili relative al contesto familiare: gli utilizzatori a rischio hanno, in percentuale minore, genitori che fissano regole per il loro comportamento dentro e fuori casa, che sanno dove e con chi trascorrono le

serate e che li monitorano il sabato sera. Il 62% riferisce di sentirsi sostenuto affettivamente dai propri genitori, tra gli utilizzatori non a rischio la percentuale sale al 78%.

**Tab. 2** Le caratteristiche legate alla relazione con i genitori per profilo di rischio: distribuzione percentuale

		Utilizzatori non a rischio	Utilizzatori compulsivi
Avere genitori che fissano regole dentro/fuori casa	Quasi sempre/spesso	43,9	42,3
	Qualche volta/ di rado/quasi mai	56,1	57,7
Avere genitori che sanno con chi/dove trascorrono la sera	Quasi sempre/spesso	84,0	79,0
	Qualche volta/ in genere non lo sanno	16,0	21,0
Avere genitori che monitorano i figli il sabato sera	Quasi sempre/spesso	88,5	75,9
	Qualche volta/di rado/quasi mai	11,5	24,1
Sentirsi affettivamente sostenuti dai genitori	Quasi sempre/spesso	77,9	61,9
	Qualche volta/di rado/quasi mai	22,1	38,1

CASOS 2022 - Regione Abruzzo

Fra gli utilizzatori di Internet a rischio vi sono inoltre quote superiori di quanti sono poco o per niente soddisfatti del proprio rapporto con la madre (31 %; Non a rischio=8,8%), con il padre (26% contro il 16%), con fratelli o sorelle (19% contro

l'8,8%) e con gli amici (7,5% contro il 5,5%). Infine, riferiscono più spesso di essere insoddisfatti di se stessi (45% contro il 21%) e della propria salute (23% contro il 7,9%).

### 9.3 Come è cambiato l'uso di Internet tra gli studenti in Abruzzo tra il 2018-2019 e il 2022

L'ampia diffusione dell'uso di Internet si conferma tra gli studenti anche nell'ultima rilevazione CASOS, dove si registra una diminuzione della quota di studenti che riferiscono di non farne uso nei giorni di scuola: dal 5,1% del 2019 al 3,9% nel 2022.

Le ragazze si confermano utilizzatrici più assidue dei coetanei con percentuali più alte, e in crescita nel post-pandemia, di uso oltre le 6 ore. Erano infatti il 13% nel 2019 (M=12%) e raggiungono quota 17% nel 2022 (M=11%).

Pur rimanendo invariate le preferenze relative alle attività svolte online, con la frequentazione dei social in testa senza distinzioni di genere e di età, alcune interessanti variazioni si registrano in termini di pattern di utilizzo.

Rispetto alla precedente rilevazione, infatti, le ragazze mostrano percentuali nettamente più elevate di uso di Internet per navigare su siti per adulti, da 9,1% nel 2019 (M=40,5%) a 18% nel 2022 (M=42,4) e per fare giochi di ruolo, da 28% nel 2019 (M=56,8%) a 38% nel 2022 (M=60%).

Analogamente si registrano tra i minorenni quote minori dell'utilizzo di Internet per fare ricerche/leggere quotidiani, che passano dal 78% nel 2019 (Maggiorenni=84%) a 74% nel 2022 (Maggiorenni=84%), mentre aumentano le ore spese online per navigare su siti per adulti (26% nel 2019; 29% nel 2022), fare giochi di abilità (18% nel 2019; 23% nel 2022) o giochi di ruolo (46% nel 2019; 53% nel 2022).

Anche tra i maggiorenni si registra un aumento del tempo dedicato online alla navigazione su siti per adulti: dal 26% nel 2019 al 33% nell'ultima survey.

I dati del capitolo **9 Internet tra gli studenti** sono dettagliati in Appendice nelle tabelle dalla numero 111 alla numero 116

# 10

---

## UTENZA IN CARICO

- 10.1 Utenti in trattamento presso i Servizi per le Dipendenze (SerD)
- 10.2 Caratteristiche del comportamento di gioco
- 10.3 Approfondimento

# UTENZA IN CARICO



## 10.1 Utenti in trattamento presso i Servizi per le Dipendenze (SerD)

Nel 2021 i giocatori d'azzardo in trattamento presso i Servizi ambulatoriali per le Dipendenze (SerD) della regione Abruzzo sono stati 213, per i quali sono

state raccolte informazioni anagrafiche, sociali e descrittive del comportamento di gioco.

	Casi (n.)	%
ASL 1-Avezzano/Sulmona/L'Aquila	43	20,2
ASL 2-Lanciano/Vasto/Chieti	80	37,6
ASL 3-Pescara	29	13,6
ASL 4-Teramo	61	28,6
<b>TOTALE</b>	<b>213</b>	<b>100,0</b>

Elaborazione CNR-IFC su dati SIND e GAP Osservatorio Abruzzo

Per gli utenti afferenti ai SerD delle ASL 1-Avezzano/Sulmona/L'Aquila, ASL 3-Pescara e ASL 4-Teramo le informazioni sono state raccolte attraverso la piattaforma "GAP Osservatorio" specificatamente implementata nell'ambito del progetto regionale, per gli utenti afferenti ai SerD della ASL 2-Lanciano/Vasto/Chieti, le informazioni sono invece estratte dal tracciato SIND. Si è proceduto, quindi, ad

analizzare sia le variabili comuni (anche attraverso un processo di ricodifica) ai due flussi informativi sia quelle rilevate dalla sola piattaforma "GAP Osservatorio".

Le persone prese in carico nel 2021 (nuovi utenti) corrispondono al 36% dell'utenza GAP totale in carico: il 30% erano state prese in carico nell'anno 2020 e il 20% nel biennio 2018-2019.

Tab. 1 Utenza GAP per ASL di trattamento: distribuzione assoluta e percentuale



**Tab. 2** L'utenza GAP per anno di presa in carico: distribuzione assoluta e percentuale

	N. casi	%
≤2012	5	2,4
2013-2014	4	1,9
2015-2016	13	6,0
2017	7	3,3
2018	20	9,4
2019	24	11,3
2020	64	30,0
2021	76	35,7
<b>TOTALE</b>	<b>213</b>	<b>100,0</b>

Elaborazione CNR-IFC su dati SIND e GAP Osservatorio Abruzzo

Per più di 3 utenti su 4 (78%) l'accesso ai servizi per richiedere il trattamento è avvenuto in modo volontario e spontaneo, mentre per il 14% si è attivato su invito o attraverso familiari e/o amici.

**Tab. 3** L'accesso ai Servizi: distribuzione assoluta e percentuale per tipologia di presa in carico

	Utenti già noti		Nuovi utenti		Totale utenti	
	N. casi	%	N. casi	%	N. casi	%
<b>Accesso volontario</b>	105	78,9	58	76,3	163	78,0
<b>Familiari/amici</b>	17	12,8	13	17,1	30	14,4
<b>Altre strutture</b>	6	4,5	2	2,6	8	3,8
<b>Servizi sociali/MMG</b>	2	1,5	1	1,3	3	1,4
<b>Altro</b>	3	2,3	2	2,6	5	2,4
<b>TOTALE</b>	<b>133</b>	<b>100,0</b>	<b>76</b>	<b>100,0</b>	<b>209</b>	<b>100,0</b>

Elaborazione CNR-IFC su dati SIND e GAP Osservatorio Abruzzo

L'89% dell'utenza trattata è di genere maschile (n.190)<sup>1</sup>, il 98% risiede in regione Abruzzo (n.209) e il 96% è di nazionalità italiana (n.205).

L'utenza GAP in carico ai SerD abruzzesi ha un'età media di circa 49 anni (con una differenza di quasi 7 anni tra utenti già noti e nuovi utenti): il 31% ha meno di 40 anni, il 44% tra i 40 e i 59 anni e il restante 25% ha 60 anni o più. I nuovi utenti si distinguono per la quota significativamente superiore di persone di età fino a 44 anni (59%; utenti già in carico: 31%), mentre gli utenti già noti per quella riferita alle persone di 45-64 anni (53%; nuovi utenti: 25%).

<sup>1</sup> La bassa numerosità dell'utenza femminile (n.23) non consente di approfondire analisi statistiche per genere



	Utenti già noti		Nuovi utenti		Totale utenti	
	N. casi	%	N. casi	%	N. casi	%
<b>20-24 anni</b>	2	1,5	3	3,9	5	2,3
<b>25-29 anni</b>	5	3,6	11	14,5	16	7,5
<b>30-34 anni</b>	12	8,8	8	10,5	20	9,4
<b>35-39 anni</b>	8	5,8	17	22,4	25	11,7
<b>40-44 anni</b>	15	10,9	6	7,9	21	9,9
<b>45-49 anni</b>	22	16,1	4	5,3	26	12,2
<b>50-54 anni</b>	18	13,1	5	6,6	23	10,8
<b>55-59 anni</b>	17	12,4	7	9,2	24	11,3
<b>60-64 anni</b>	16	11,7	3	3,9	19	8,9
<b>65-69 anni</b>	12	8,8	6	7,9	18	8,5
<b>70-74 anni</b>	8	5,8	4	5,3	12	5,6
<b>≥75 anni</b>	2	1,5	2	2,6	4	1,9
<b>Età media</b>	<b>51,0 anni</b>		<b>44,4 anni</b>		<b>48,6 anni</b>	
<b>TOTALE</b>	<b>137</b>	<b>100,0</b>	<b>76</b>	<b>100,0</b>	<b>213</b>	<b>100,0</b>

Elaborazione CNR-IFC su dati SIND e GAP Osservatorio Abruzzo

Tra gli utenti GAP in carico, il 40% ha ottenuto il diploma di scuola media inferiore, quasi il 9% una qualifica media superiore triennale, il 41% ha conseguito il diploma di scuola media superiore (maturità) e il 7% una laurea.

	Utenti già noti		Nuovi utenti		Totale utenti	
	N. casi	%	N. casi	%	N. casi	%
<b>Nessuno</b>	1	0,7	2	2,6	3	1,4
<b>Licenza elementare</b>	2	1,5	4	5,3	6	2,8
<b>Diploma media inferiore</b>	52	38,2	32	42,1	84	39,6
<b>Qualifica triennale</b>	14	10,3	4	5,3	18	8,5
<b>Diploma superiore/Maturità</b>	58	42,6	28	36,8	86	40,6
<b>Laurea</b>	9	6,6	6	7,9	15	7,1
<b>TOTALE</b>	<b>136</b>	<b>100,0</b>	<b>76</b>	<b>100,0</b>	<b>212</b>	<b>100,0</b>

Elaborazione CNR-IFC su dati SIND e GAP Osservatorio Abruzzo

Il 41% dell'utenza trattata è celibe/nubile, il 39% coniugata/unita civilmente e il 16% separata/divorziata.

	Utenti già noti		Nuovi utenti		Totale utenti	
	N. casi	%	N. casi	%	N. casi	%
<b>Celibe/Nubile</b>	46	34,1	39	52,7	85	40,7
<b>Coniugato/a o unito/a civilmente</b>	59	43,7	22	29,7	81	38,8
<b>Separato/a</b>	14	10,4	8	10,8	22	10,5
<b>Divorziato/a</b>	8	5,9	4	5,4	12	5,7
<b>Vedovo/a</b>	8	5,9	1	1,4	9	4,3
<b>TOTALE</b>	<b>135</b>	<b>100,0</b>	<b>74</b>	<b>100,0</b>	<b>209</b>	<b>100,0</b>

Elaborazione CNR-IFC su dati SIND e GAP Osservatorio Abruzzo

**Tab. 4** L'utenza GAP per fascia d'età: distribuzione assoluta e percentuale per tipologia di presa in carico

**Tab. 5** L'utenza GAP per titolo di studio conseguito: distribuzione assoluta e percentuale per tipologia di presa in carico

**Tab. 6** L'utenza GAP per stato civile: distribuzione assoluta e percentuale per tipologia di presa in carico



Rispetto alla condizione abitativa e a quella di convivenza, il 99% dell'utenza GAP ha una residenza fissa; il 53% abita con partner/figli, il 27% con la famiglia di origine e il 18% da sola.

Tab. 7 L'utenza GAP per condizione abitativa: distribuzione assoluta e percentuale per tipologia di presa in carico

	Utenti già noti		Nuovi utenti		Totale utenti	
	N. casi	%	N. casi	%	N. casi	%
<b>Residenza fissa</b>	130	98,5	66	98,5	196	98,5
<b>Struttura sanitaria (es. comunità, ospedale)</b>	1	0,8	-	-	1	0,5
<b>Carcere</b>	-	-	1	1,5	1	0,5
<b>Senza fissa dimora</b>	1	0,8	-	-	1	0,5
<b>TOTALE</b>	<b>132</b>	<b>100,0</b>	<b>67</b>	<b>100,0</b>	<b>199</b>	<b>100,0</b>

Elaborazione CNR-IFC su dati SIND e GAP Osservatorio Abruzzo

Tab. 8 L'utenza GAP per condizione di convivenza: distribuzione assoluta e percentuale per tipologia di presa in carico

	Utenti già noti		Nuovi utenti		Totale utenti	
	N. casi	%	N. casi	%	N. casi	%
<b>Da solo/a</b>	26	19,1	11	14,9	37	17,6
<b>Con la famiglia di origine/parenti</b>	32	23,5	25	33,8	57	27,1
<b>Con partner/figli</b>	76	55,9	36	48,6	112	53,3
<b>Con amici o altre persone</b>	1	0,7	1	1,4	2	1,0
<b>Altro</b>	1	0,7	1	1,4	2	1,0
<b>TOTALE</b>	<b>136</b>	<b>100,0</b>	<b>74</b>	<b>100,0</b>	<b>210</b>	<b>100,0</b>

Elaborazione CNR-IFC su dati SIND e GAP Osservatorio Abruzzo

Considerando i 133 utenti per i quali le informazioni sono state raccolte attraverso la piattaforma "Osservatorio GAP" (in carico ai SerD delle ASL 1, 3 e 4), il 28% ha figli minorenni (per 5 persone la condizione risulta "Non noto/Non risulta") e, per quanto riguarda la tipologia occupazionale, il 53% risulta "Dipendente", il 16% "Imprenditore/Artigiano/Lavoratore autonomo occasionale" e il 7,5% "Libero professionista" (per 31 persone la condizione risulta "Non noto/Non risulta").

Al 31/12/2021, il 67% delle 213 persone in carico durante l'anno risulta ancora in

trattamento e il 33% ha concluso il programma terapeutico; tra questi ultimi, il 33% è stato dimesso per "fine programma terapeutico" e il 64% per "altro motivo", come abbandono o interruzione del programma (per 2 utenti il motivo della dimissione risulta "Non nota/Non risulta").

Per il 92% degli utenti in trattamento l'area problematica primaria riguarda il gioco d'azzardo, mentre per il 4,7% e per il 3,8% è relativa all'utilizzo rispettivamente di alcol e di sostanze psicoattive, per i quali il trattamento del disturbo da gioco d'azzardo risulta l'area problematica secondaria.

## 10.2 Caratteristiche del comportamento di gioco

Per il 64% degli utenti in trattamento la modalità prevalente di gioco è quella on-site (n.137), presso luoghi fisici, mentre per il 17% è online (n.37); per la restante quota (18%) l'informazione risulta mancante.

Per il 50% degli utenti in trattamento le News slot/VLT rappresentano la tipologia di

gioco prevalente, seguono coloro che giocano prevalentemente alle Lotterie istantanee/Lotto/Superenalotto (21%), che praticano Scommesse sportive (17%) e Giochi con le carte (8%), soprattutto, nell'ultimo caso, i nuovi utenti (12% contro il 6% degli utenti già noti).

	Utenti già noti		Nuovi utenti		Totale utenti	
	N. casi	%	N. casi	%	N. casi	%
<b>Gratta&amp;Vinci</b>	22	17,2	12	16,0	34	16,7
<b>10 e Lotto / Win for Life</b>	2	1,6	-	-	2	1,0
<b>Lotto/Superenalotto</b>	2	1,6	4	5,3	6	3,0
<b>Bingo</b>	2	1,6	-	-	2	1,0
<b>Slot machines</b>	65	50,8	36	48,0	101	49,8
<b>Videolottery</b>	3	2,3	1	1,3	4	2,0
<b>Scommesse sportive (es. calcio, ippica, tennis, big race)</b>	23	18,0	12	16,0	35	17,2
<b>Giochi con le carte (es. Texas holdem, poker, bridge)</b>	8	6,3	9	12,0	17	8,4
<b>Altro</b>	1	0,8	1	1,3	2	1,0
<b>TOTALE</b>	<b>128</b>	<b>100,0</b>	<b>75</b>	<b>100,0</b>	<b>203</b>	<b>100,0</b>

Elaborazione CNR-IFC su dati SIND e GAP Osservatorio Abruzzo

Per il 64% degli utenti in trattamento la modalità prevalente di gioco è quella on-site (n.137), presso luoghi fisici, mentre per il 17% è online (n.37); per la restante quota (18%) l'informazione risulta mancante.

Per il 50% degli utenti in trattamento le News slot/VLT rappresentano la tipologia di

gioco prevalente, seguono coloro che giocano prevalentemente alle Lotterie istantanee/Lotto/Superenalotto (21%), che praticano Scommesse sportive (17%) e Giochi con le carte (8%), soprattutto, nell'ultimo caso, i nuovi utenti (12% contro il 6% degli utenti già noti).

	Utenti già noti		Nuovi utenti		Totale utenti	
	N. casi	%	N. casi	%	N. casi	%
<b>Sale scommesse</b>	26	28,9	11	21,6	37	26,2
<b>Sale Bingo/Casino (escluso on line)</b>	3	3,3	2	3,9	5	3,5
<b>Circoli ricreativi, club privati</b>	1	1,1	-	-	1	0,7
<b>Bar, tabacchi, pub</b>	30	33,3	22	43,1	52	36,9
<b>Sale giochi</b>	30	33,3	16	31,4	46	32,6
<b>TOTALE</b>	<b>90</b>	<b>100,0</b>	<b>51</b>	<b>100,0</b>	<b>141</b>	<b>100,0</b>

Elaborazione CNR-IFC su dati SIND e GAP Osservatorio Abruzzo

Per quanto riguarda chi gioca online, è Casa propria il luogo prevalente di gioco (21 utenti su un totale di 23 con informazione disponibile); per il 62% e il 34% degli utenti

Smartphone e Tablet/PC sono rispettivamente gli strumenti utilizzati più frequentemente per giocare d'azzardo, il 3,8% preferisce la Console di gioco.

Tab. 9 L'utenza GAP per tipologia di gioco prevalente: distribuzione assoluta e percentuale per tipologia di presa in carico

Tab. 10 L'utenza GAP per luogo prevalente di gioco onsite: distribuzione assoluta e percentuale per tipologia di presa in carico



Il 57% dell'utenza in trattamento gioca d'azzardo dalle 2 alle 6 volte a settimana, il 37% quotidianamente/più volte al giorno e il 6% circa dalle 2 alle 4 volte al mese. Pur non rilevando differenze statisticamente

significative, è interessante evidenziare che tra i nuovi utenti la quota di coloro che giocano tutti i giorni risulta più consistente di quella rilevata tra l'utenza già in carico dagli anni precedenti.

Tab. 11 L'utenza GAP per frequenza di gioco: distribuzione assoluta e percentuale per tipologia di presa in carico

	Utenti già noti		Nuovi utenti		Totale utenti	
	N. casi	%	N. casi	%	N. casi	%
<b>2-4 volte al mese</b>	4	8,5	1	2,6	5	5,8
<b>2-6 volte a settimana*</b>	29	61,7	20	51,3	49	57,0
<b>Tutti i giorni/più volte al giorno</b>	14	29,8	18	46,2	32	37,2
<b>TOTALE</b>	<b>47</b>	<b>100,0</b>	<b>39</b>	<b>100,0</b>	<b>86</b>	<b>100,0</b>

\*comprende l'opzione "Più volte a settimana" estratta dal tracciato SIND

Elaborazione CNR-IFC su dati SIND e GAP Osservatorio Abruzzo

Il 96% degli utenti pratica il gioco d'azzardo esclusivamente su circuiti legali, il 2,4% su

quelli illegali e l'1,6% di entrambi i tipi.

### 10.3 Approfondimento

Di seguito si propone l'analisi delle informazioni relative al comportamento di gioco<sup>2</sup> estratte dalla piattaforma "GAP Osservatorio" specificatamente implementata nell'ambito del progetto regionale e riguardanti i 133 utenti afferenti ai SerD delle ASL 1-Avezzano/Sulmona/L'Aquila, ASL 3-Pescara e ASL 4-Teramo.

L'89% dell'utenza GAP in trattamento risulta in carico primariamente per gioco d'azzardo, il 5% per uso di sostanze psicoattive e il 6% per problematiche alcol-

correlate: l'86% è stato definito giocatore problematico e la restante percentuale giocatore patologico.

Per il 38% degli utenti in carico il livello di gravità del comportamento di gioco è stato definito Grave e per il 30% Lieve, con una percentuale che tra i nuovi utenti raggiunge rispettivamente il 53% e il 17%; il 64% dei giocatori trattati risulta Condizionato nel comportamento e il 29% Emotivamente disturbato.

	Utenti già noti		Nuovi utenti		Totale utenti	
	N. casi	%	N. casi	%	N. casi	%
<b>Lieve (4-5 criteri DSM V)</b>	29	34,9	5	16,7	34	30,1
<b>Moderato (6-7 criteri DSM V)</b>	27	32,5	9	30,0	36	31,9
<b>Grave (8-9 criteri DSM V)</b>	27	32,5	16	53,3	43	38,1
<b>TOTALE</b>	<b>83</b>	<b>100,0</b>	<b>30</b>	<b>100,0</b>	<b>113</b>	<b>100,0</b>

Elaborazione CNR-IFC su dati SIND e GAP Osservatorio Abruzzo

	Utenti già noti		Nuovi utenti		Totale utenti	
	N. casi	%	N. casi	%	N. casi	%
<b>Condizionato nel comportamento</b>	44	63,8	21	63,6	65	63,7
<b>Emotivamente disturbato</b>	20	29,0	10	30,3	30	29,4
<b>Con correlati biologici</b>	5	7,2	2	6,1	7	6,9
<b>TOTALE</b>	<b>69</b>	<b>100,0</b>	<b>33</b>	<b>100,0</b>	<b>102</b>	<b>100,0</b>

Elaborazione CNR-IFC su dati SIND e GAP Osservatorio Abruzzo

Letà media della prima giocata è 27 anni, con una differenza di circa 3 anni tra utenti nuovi e già noti (rispettivamente 25 e 28 anni); per il 45% dell'utenza in carico sono stati gli apparecchi (Newslot machine e

VLT) il primo gioco d'azzardo praticato e per il 15% i Gratta&Vinci, senza evidenziare alcuna differenza significativa in base alla tipologia di presa in carico.

Tab. 12 L'utenza GAP per livello di gravità: distribuzione assoluta e percentuale per tipologia di presa in carico

Tab. 13 L'utenza GAP per tipologia di giocatore<sup>3</sup>: distribuzione assoluta e percentuale per tipologia di presa in carico

<sup>2</sup> La distribuzione dell'utenza sulla base delle variabili socio-demografiche risulta sovrapponibile a quella descritta precedentemente e relativa alla utenza GAP totale

<sup>3</sup> Definizioni delle tipologie di giocatori presenti su GAP Osservatorio:

**Condizionati nel comportamento:** Giocatori senza precedenti malesseri psichici ma che perdono il controllo rispetto al gioco in risposta ad effetti di condizionamento e a schemi cognitivi distorti riguardo alle probabilità di vincere al gioco. Generalmente non è concomitante l'abuso di sostanze ed inoltre l'ansia e la depressione possono essere interpretabili come risultato, e non causa, del gioco. Presentano un'alta compliance al trattamento

**Emotivamente disturbati:** Caratterizzato da vulnerabilità psichica, disturbi affettivi primari, sofferenza e traumi emotivi nel corso dello sviluppo, possibile storia di abusi., scarso sviluppo delle abilità sociali, di coping e di problem solving. Il gioco è utilizzato come uno strumento per dissociarsi o regolare stati emotivi.

**Con correlati biologici:** Caratterizzato da vulnerabilità biologica verso l'impulsività, deficit attentivi, tratti antisociali, frequente comorbilità con disturbo da deficit di attenzione e di iperattività, disturbo da uso di sostanze ed altri disturbi psichiatrici. Il ricorso al gioco risponderebbe al bisogno di raggiungere uno stato di fuga attraverso l'effetto della dissociazione, un'alterazione dell'umore ed un restringimento dell'attenzione. Questo gruppo evidenzia inoltre una marcata propensione a trovare attività gratificanti ed una incapacità a tollerare la frustrazione.



Tab. 14 L'utenza GAP per prima tipologia di gioco praticato: distribuzione assoluta e percentuale per tipologia di presa in carico

	Utenti già noti		Nuovi utenti		Totale utenti	
	N. casi	%	N. casi	%	N. casi	%
Gratta&Vinci	11	14,3	6	16,7	17	15,0
Lotto	2	2,6	1	2,8	3	2,6
Totocalcio/Totogol	3	3,9	0	0,0	3	2,6
Bingo	1	1,3	0	0,0	1	0,9
Slot machines	33	42,8	16	44,4	49	43,4
Videolottery	1	1,3	1	2,8	2	1,8
Scommesse sportive (es. calcio, ippica, tennis, big race)	16	20,8	7	19,4	23	20,4
Giochi con le carte (es. Texas holdem, poker, bridge)	9	11,7	4	11,1	13	11,5
Altro	1	1,3	1	2,8	2	1,8
<b>TOTALE</b>	<b>77</b>	<b>100,0</b>	<b>36</b>	<b>100,0</b>	<b>113</b>	<b>100,0</b>

Elaborazione CNR-IFC su dati SIND e GAP Osservatorio Abruzzo

Considerando il livello di gravità del comportamento di gioco, tra i pazienti con livello definito "Lieve" la quota di chi ha iniziato a giocare d'azzardo con i Gratta&Vinci risulta superiore rispetto alle

altre tipologie di giocatore, mentre tra i pazienti con livello di gravità "Grave" risulta più consistente la quota di chi ha iniziato a scommettere facendo giochi con le carte.

Tab. 15 L'utenza GAP per prima tipologia di gioco praticato: distribuzione assoluta e percentuale per livello di gravità del comportamento di gioco

	Lieve		Moderato		Grave		Totale	
	N. casi	%	N. casi	%	N. casi	%	N. casi	%
Lotterie istantanee*	6	21,4	5	15,1	8	19,6	19	18,6
News slot machines/VLT	14	50,0	16	48,5	18	43,9	48	47,1
Scommesse sportive (es. calcio, ippica, tennis, big race)	7	25,0	8	24,2	6	14,6	21	20,6
Giochi con le carte (es. Texas holdem, poker, bridge)	1	3,6	3	9,1	8	19,5	12	11,8
Altro	-	-	1	3,0	1	2,4	2	2,0
<b>TOTALE</b>	<b>28</b>	<b>100,0</b>	<b>33</b>	<b>100,0</b>	<b>41</b>	<b>100,0</b>	<b>102</b>	<b>100,0</b>

\*date le basse numerosità sono stati compresi: Gratta&Vinci/Lotto/Totocalcio/Totogol/Bingo

Elaborazione CNR-IFC su dati SIND e GAP Osservatorio Abruzzo

L'84% dei pazienti GAP gioca prevalentemente presso luoghi fisici (onsite), soprattutto gli utenti già noti (88%; Nuovi utenti=74%), mentre il 16% gioca online, con una percentuale che raggiunge il 26% tra i nuovi utenti (Utenti già noti: 12%).

Pur non rilevando differenze statisticamente significative, tra gli utenti con livello di gravità definito "Lieve"/"Moderato" si osservano percentuali più consistenti di chi gioca prevalentemente online.

Tab. 16 L'utenza GAP per modalità di gioco prevalente: distribuzione assoluta e percentuale per livello di gravità del comportamento di gioco

	Lieve		Moderato		Grave	
	N. casi	%	N. casi	%	N. casi	%
Online	5	14,7	6	16,7	4	9,3
Onsite	29	85,3	30	83,3	39	90,7
<b>TOTALE</b>	<b>34</b>	<b>100,0</b>	<b>36</b>	<b>100,0</b>	<b>43</b>	<b>100,0</b>

Elaborazione CNR-IFC su dati SIND e GAP Osservatorio Abruzzo

I giochi maggiormente praticati sono le NewSlot machine/VLT, in particolare da parte dei pazienti con comportamento di gioco definito lievemente grave, seguiti dalle Lotterie istantanee, tipologie praticate soprattutto dai giocatori con livello di gravità del comportamento di gioco

definito rispettivamente "Lieve" e "Grave".

I giochi praticati secondariamente (indicati in 60 casi) sono lotterie istantanee (48%), scommesse (23%) e News slot machine/VLT (22%).

	Lieve		Moderato		Grave		Totale	
	N. casi	%	N. casi	%	N. casi	%	N. casi	%
Lotterie istantanee	6	18,2	5	13,9	11	26,8	22	20,0
News slot machines/VLT	21	63,6	20	55,6	18	43,9	59	53,6
Scommesse sportive (es. calcio, ippica, tennis, big race)	6	18,2	7	19,4	6	14,6	19	17,3
Giochi con le carte (es. Texas holdem, poker, bridge)	-	-	3	8,3	5	12,2	8	7,3
Altro	-	-	1	2,8	1	2,4	2	1,8
<b>TOTALE</b>	<b>33</b>	<b>100,0</b>	<b>36</b>	<b>100,0</b>	<b>41</b>	<b>100,0</b>	<b>110</b>	<b>100,0</b>

Elaborazione CNR-IFC su dati SIND e GAP Osservatorio Abruzzo

Rispetto ai luoghi fisici (onsite) di gioco, prevalgono sale giochi e sale scommesse, soprattutto nel caso dei pazienti con un

comportamento di gioco definito rispettivamente "Grave" e "Lieve", a seguire i bar/tabacchi.

	Lieve		Moderato		Grave		Totale	
	N. casi	%	N. casi	%	N. casi	%	N. casi	%
Sale scommesse	11	40,7	9	29,0	7	21,9	27	30,0
Sale Bingo/Casino (escluso online)	1	3,7	1	3,2	3	9,4	5	5,5
Bar, tabacchi, pub	9	33,3	10	32,3	7	21,9	26	28,9
Sale giochi	6	22,2	10	32,3	14	43,8	30	33,3
Casa propria	-	-	1	3,2	1	3,1	2	2,2
<b>TOTALE</b>	<b>27</b>	<b>100,0</b>	<b>31</b>	<b>100,0</b>	<b>32</b>	<b>100,0</b>	<b>90</b>	<b>100,0</b>

Elaborazione CNR-IFC su dati SIND e GAP Osservatorio Abruzzo

Rispetto alla frequenza di gioco e alla durata media giornaliera di gioco, le elaborazioni (condotte sull'utenza totale data la bassa numerosità) rilevano che il 47% dell'utenza GAP gioca quotidianamente/più volte al giorno e il 23% dalle 2 alle 6 volte a settimana; il 67%

dei pazienti gioca d'azzardo mediamente 2-3 al giorno e il 21% non più di un'ora.

Per il 66% dell'utenza GAP l'entità media delle puntate giornaliere è di 10-100 euro, mentre per il 27% è superiore a 100 euro.

Tab. 17 L'utenza GAP per tipologia prevalente di gioco praticato: distribuzione assoluta e percentuale per livello di gravità del comportamento di gioco

Tab. 18 L'utenza GAP per luogo prevalente di gioco onsite: distribuzione assoluta e percentuale per livello di gravità del comportamento di gioco





**Tab. 19** L'utenza GAP per frequenza e durata media giornaliera di gioco: distribuzione assoluta e percentuale

	N. casi	%
<b>Frequenza di gioco</b>		
2-4 volte al mese	4	8,5
2-3 volte a settimana	10	21,3
4-6 volte a settimana	13	27,7
Tutti i giorni/più volte giorno	22	46,8
<b>TOTALE</b>	<b>47</b>	<b>100,0</b>
<b>Durata media giornaliera di gioco</b>		
Fino a 1 ora	10	21,7
2-3 ore	31	67,4
4 -5 ore	4	8,7
6-10 ore	1	2,2
<b>TOTALE</b>	<b>46</b>	<b>100,0</b>

Elaborazione CNR-IFC su dati SIND e GAP Osservatorio Abruzzo

## Problematiche correlate al gioco d'azzardo

### Comorbilità

Al 57% dell'utenza GAP sono stati diagnosticati disturbi psichiatrici, il 17% è affetto da abuso/dipendenza da alcol e il 13% da sostanze stupefacenti; l'80% dei

familiari è a conoscenza della comorbilità del paziente-giocatore<sup>4</sup> (No=8%; Non so=12%).

**Tab. 20** L'utenza GAP per patologie correlate al gioco d'azzardo: distribuzione assoluta e percentuale

	N. casi	%
<b>Disturbi psichiatrici</b>	27	57,4
<b>Abuso/dipendenza da alcol</b>	8	17,0
<b>Abuso/dipendenza da sostanze</b>	6	12,8
<b>Disturbi fisici specifici</b>	3	6,4
<b>Tentativo di suicidio</b>	1	2,1
<b>Tabagismo</b>	1	2,1
<b>Abuso/dipendenza da alcol e sostanze</b>	1	2,1
<b>TOTALE</b>	<b>47</b>	<b>100,0</b>

Elaborazione CNR-IFC su dati SIND e GAP Osservatorio Abruzzo

### Problematiche finanziarie

Il 48% dell'utenza GAP riferisce di essersi indebitato a causa del gioco d'azzardo, con una percentuale significativamente

superiore tra i pazienti con un livello "Grave" di comportamento di gioco.

**Tab. 21** L'utenza GAP per indebitamento: distribuzione assoluta e percentuale per livello di gravità del comportamento di gioco

	Lieve		Moderato		Grave		Totale	
	N. casi	%	N. casi	%	N. casi	%	N. casi	%
<b>Non avere indebitamenti</b>	19	65,5	21	61,8	14	35,0	54	52,4
<b>Avere indebitamenti</b>	10	34,5	13	38,2	26	65,0	49	47,6
<b>TOTALE</b>	<b>29</b>	<b>100,0</b>	<b>34</b>	<b>100,0</b>	<b>40</b>	<b>100,0</b>	<b>103</b>	<b>100,0</b>

Elaborazione CNR-IFC su dati SIND e GAP Osservatorio Abruzzo

<sup>4</sup> Percentuale calcolata su un totale di 49 casi

Tra i pazienti che si sono indebitati per il gioco d'azzardo, per il 34% il debito ammonta dai 500 ai 5.000 euro e per il 38% supera i 10.000 euro.

	N. casi	%
<b>Da 500 a 5.000 euro</b>	16	34,0
<b>Da 5.000 a 10.000 euro</b>	13	27,7
<b>Da 10.000 a 50.000 euro</b>	7	14,9
<b>Oltre 50.000 euro</b>	11	23,4
<b>TOTALE</b>	<b>47</b>	<b>100,0</b>

Elaborazione CNR-IFC su dati SIND e GAP Osservatorio Abruzzo

### Altre problematiche

L'84% dell'utenza riferisce problematiche familiari correlate al proprio gioco d'azzardo, così come per il 67% sono relative ai rapporti interpersonali e per il

27% di tipo lavorativo, senza mostrare differenze statisticamente significative tra i pazienti con livelli diversi di gravità del comportamento di gioco.

**Tab. 22** L'utenza GAP per entità dell'indebitamento per gioco d'azzardo: distribuzione assoluta e percentuale

**Tab. 23** L'utenza GAP per problematiche correlate: distribuzione assoluta e percentuale per livello di gravità del comportamento di gioco

	Lieve		Moderato		Grave		Totale	
	N. casi	%	N. casi	%	N. casi	%	N. casi	%
<b>Problematiche familiari</b>								
<b>No</b>	7	22,6	5	14,7	5	11,9	17	15,9
<b>Si</b>	24	77,4	29	85,3	37	88,1	90	84,1
<b>TOTALE</b>	<b>31</b>	<b>100,0</b>	<b>34</b>	<b>100,0</b>	<b>42</b>	<b>100,0</b>	<b>107</b>	<b>100,0</b>
<b>Problematiche relazionali</b>								
<b>No</b>	12	41,4	9	27,3	12	31,6	33	33,0
<b>Si</b>	17	58,6	24	72,7	26	68,4	67	67,0
<b>TOTALE</b>	<b>29</b>	<b>100,0</b>	<b>33</b>	<b>100,0</b>	<b>38</b>	<b>100,0</b>	<b>100</b>	<b>100,0</b>
<b>Problematiche lavorative</b>								
<b>No</b>	23	79,3	24	70,6	29	70,7	76	73,1
<b>Si</b>	6	20,7	10	29,4	12	29,3	28	26,9
<b>TOTALE</b>	<b>29</b>	<b>100,0</b>	<b>34</b>	<b>100,0</b>	<b>41</b>	<b>100,0</b>	<b>104</b>	<b>100,0</b>
<b>Problematiche legali</b>								
<b>No</b>	27	93,1	28	87,5	36	92,3	91	91,0
<b>Si</b>	2	6,9	4	12,5	3	7,7	9	9,0
<b>TOTALE</b>	<b>29</b>	<b>100,0</b>	<b>32</b>	<b>100,0</b>	<b>39</b>	<b>100,0</b>	<b>100</b>	<b>100,0</b>

Elaborazione CNR-IFC su dati SIND e GAP Osservatorio Abruzzo



# CONCLUSIONI

**N**onostante la raccolta da gioco d'azzardo abbia registrato una battuta d'arresto nel 2020 in conseguenza alla pandemia da COVID-19, la dimensione del fenomeno gioco d'azzardo, tratteggiata dai dati economici 2021, non consente di abbassare il livello di attenzione sul monitoraggio dei comportamenti a rischio e sulle possibili conseguenze socio-sanitarie. Questa anche in considerazione del fatto che per la prima tra il periodo pre-pandemico e il 2021 si assiste a un'inversione dei trend di raccolta derivante dalla modalità di gioco fisico e dal canale telematico. Tale tendenza si rileva sia a livello nazionale sia sul territorio abruzzese, dove la raccolta da gioco fisico equivale a 1,23 miliardi di euro e quella da gioco telematico raggiunge 1,93 miliardi di euro.

Sebbene nella classifica delle regioni che hanno fatto registrare le raccolte maggiori l'Abruzzo si collochi in una posizione centrale, guardando ai valori di raccolta pro-capite il dato abruzzese si mantiene in assoluto il più alto per quanto riguarda il canale fisico e si attesta al quinto posto per quello telematico.

Ma se giocare d'azzardo rimane spesso un evento ludico occasionale e controllato, in alcuni casi può invece sfociare in un comportamento problematico, sfociando in una vera e propria dipendenza comportamentale. Nella popolazione residente abruzzese è pari al 5,8% nel 2021 la prevalenza di giocatori che per urgenza di giocare, frequenza di gioco e indebitamento risultano avere un comportamento di gioco a rischio di problematicità.

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 un evento il cui esito dipende 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 i pari e al controllo parentale, nonché 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 programmazione in ambito di 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 attività di monitoraggio.

## NOTE METODOLOGICHE GAPS

### Lo studio: obiettivi generali e specifici

Lo studio **GAPS Abruzzo – Gambling Adult Population Survey**, finanziato dalla Regione Abruzzo nell'ambito del Piano regionale 2018-2019 contro il Gioco d'Azzardo Patologico, è stato condotto dal Laboratorio di Epidemiologia e Ricerca sui Servizi Sanitari afferente all'Istituto di Fisiologia Clinica del CNR (Consiglio Nazionale delle Ricerche).

La popolazione target è costituita dai residenti abruzzesi di età compresa tra i 18 e gli 84 e lo studio è stato condotto mediante l'invio di un questionario auto-somministrato, strutturato e anonimo. Le persone che hanno ricevuto il questionario sono state selezionate attraverso l'attuazione di una strategia di campionamento dettagliata oltre in questa sezione.

### Lo strumento di rilevazione

Il questionario utilizzato per la rilevazione dei fenomeni in esame è stato progettato nell'ambito dello studio e le modalità di somministrazione e raccolta dei dati garantiscono il completo anonimato dei partecipanti. Il tempo richiesto per la compilazione è di circa 45-50 minuti.

Lo strumento di rilevazione si articola in diverse sezioni riportate di seguito e, al suo interno, sono contenuti alcuni test di screening utili alla valutazione di specifiche caratteristiche personali e familiari e di eventuali comportamenti problematici correlati alla pratica del *gambling*:

#### 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*<sup>1</sup>) e 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 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 PGSI – *Problem Gambling Severity Index* adattato e validato a livello nazionale<sup>2</sup>), percezione del rischio e credenze, conoscenza e rispetto della normativa sul gioco d'azzardo, opinioni sul gioco d'azzardo.

**Consumo di sostanze legali**

- 6 item relativi alle abitudini all'uso di sostanze legali (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.

<sup>1</sup> WHO. (1998). Wellbeing Measures in Primary Health Care/The Depcare Project. WHO Regional Office for Europe: Copenhagen

<sup>2</sup> Ferris J, Wynne H (2001). The Canadian problem gambling index: User manual. Ottawa: The Canadian centre on substance abuse. Ottawa, ON: Canadian centre on substance abuse.

Colasante E., Gori M., Bastiani L., Siciliano V., Giordani P., Grassi M., Molinaro S. An Assessment of the Psychometric Properties of Italian Version of CPGI. *Journal of Gambling Studies* (29):765-774 (2013)

**Piano di campionamento e reclutamento dei partecipanti**

Come anticipato, la popolazione target dello studio è costituita dai soggetti di 18-84 anni residenti nei Comuni della regione Abruzzo.

La realizzazione dello studio campionario sulla popolazione ha previsto la definizione di un piano di campionamento dei comuni coinvolti, adottando la metodologia utilizzata nella survey IPSAD<sup>®</sup>, condotta a livello nazionale da IFC-CNR a partire dal 2001. Tale metodologia è stata opportunamente adattata alle esigenze e ai contenuti dello studio GAPS Abruzzo, maggiormente incentrato sul gioco d'azzardo.

Il suddetto piano di campionamento è stratificato per genere ed età a più stadi (province-Comuni-Residenti). La sua realizzazione ha dunque previsto più fasi. Prima di tutto è stata fatta una ricognizione dei Comuni presenti a livello provinciale e del numero di residenti di ciascun Comune. I Comuni sono stati suddivisi in capoluoghi di provincia e non capoluoghi. Tutti i capoluoghi sono stati inclusi nel piano di campionamento. Rispetto ai Comuni non capoluoghi per ogni provincia sono stati estratti, con probabilità proporzionale alla dimensione demografica, un numero di Comuni tale da assicurare una adeguata copertura delle aree geografiche provinciali. Per la definizione del campione dei Comuni, oltre alla dimensione demografica complessiva dell'area territoriale, sono state considerate le variabili relative alla raccolta pro-capite dei giochi d'azzardo (giocato fisico, fonte ADM, anno 2019), alla distribuzione geografica, alla zona altimetrica di appartenenza e al grado di urbanizzazione. Per i comuni campionati che si rifiutano di aderire, non inviando le liste anagrafiche da cui campionare i nominativi delle persone partecipanti, è prevista la sostituzione con un comune estratto dal medesimo strato. All'interno delle liste anagrafiche dei comuni selezionati, i residenti sono stati stratificati per genere e fascia di età (18-20, 21-25, 26-30, 31-35, 36-40, 41-45, 46-50, 51-55, 56-60, 61-65, 66-70, 71-75, 76-80, 81-84). Entro ogni strato così costituito i nominativi sono stati campionati a quota variabile in maniera casuale semplice. Sono stati quindi selezionati 39 Comuni con caratteristiche tali da poter rappresentare in maniera omogenea la Regione Abruzzo.

**Invio, somministrazione e raccolta dei questionari**

Così come il campionamento, anche le procedure di spedizione e raccolta dei questionari seguono quelle standardizzate utilizzate per lo studio nazionale IPSAD<sup>®</sup>, in grado di garantire l'assoluto anonimato. Le persone selezionate nel campione ricevono per mezzo postale una busta nominativa. Al suo interno sono contenute: una lettera di presentazione dello studio, una busta piegata pre-affrancata con cui è possibile restituire il questionario compilato, il questionario anonimo da compilare e una cartolina postale nominativa pre-affrancata. Sia il questionario cartaceo che 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 segue invece una procedura di restituzione indipendente e svincolata dal questionario. Essa viene inviata al fine di raccogliere informazioni riguardo alla volontà della persona di aderire o meno allo studio e, in caso di rifiuto, le relative motivazioni (es. "non ho tempo", "non mi interessa"). In caso di un secondo invio del questionario, la cartolina permette inoltre di non selezionare nuovamente le persone che hanno espresso la volontà di non partecipare allo studio.



### Acquisizione, verifica e analisi di affidabilità del database

Mediante l'utilizzo di una specifica strumentazione, la *Optical Character Recognition* – OCR, gli operatori del CNR acquisiscono le risposte dai questionari cartacei: questa tecnologia permette l'acquisizione automatica delle informazioni "scritte" (su documenti cartacei) mediante un'opportuna conversione dei dati basata sul riconoscimento ottico dei caratteri. In questo contesto, la fase di standardizzazione del questionario risulta fondamentale e prioritaria. Essa consiste nella progettazione di un Template Cartaceo le cui informazioni scritte, da acquisire come dati, sono state classificate in "aree di lettura" decifrabili dallo scanner e dal relativo programma OCR. Durante questa fase viene definito, per esempio, se un item è a scelta singola fra più opzioni o a scelta multipla e se prevede la scrittura di caratteri in stampatello o a mano libera. Durante la fase di progettazione, vengono definiti gli ancoraggi costituiti da elementi grafici solitamente posizionati ai margini della pagina cartacea che consentono al software OCR di riconoscere l'orientamento del testo (basso/alto).

Tutte le aree del questionario contenenti dati da leggere con OCR vengono tracciate e vengono definiti i valori singoli o multipli da acquisire. Nell'eventualità di risposte di tipo testuale, vengono utilizzate delle caselle singole (una casella per carattere) al fine di assicurare una corretta e automatica lettura del testo. È stata inoltre fissata la percentuale di annerimento delle caselle, in casi risposte da barrare/cerchiare, affinché siano prese in considerazione solo le risposte valide (crocette, puntini e cerchi) e scartate le risposte segnate e poi annerite ulteriormente o segnate con "No".

Il processo di lavorazione con OCR prevede tre diverse fasi: *scan*, lo scanning delle informazioni presenti; *interpret*, l'interpretazione dei dati riconosciuti e *verify*, la verifica della bontà dei dati effettuata dagli operatori. Il processo di verifica della qualità dei dati prevede l'estrazione di un campione di questionari compilati da acquisire nuovamente allo scanner e da sottoporre alle fasi di lavorazione OCR. Il controllo si ritiene eseguito con successo quando i risultati dell'output della seconda acquisizione sono congruenti a quelli della prima acquisizione.

In alcuni casi, un eccessivo o insufficiente annerimento delle caselle presenti nel questionario cartaceo può portare a risposte "not valid" e a falsi missing. Al fine di ridurre questi fenomeni vengono verificati i valori di risposta acquisiti su set di variabili, risalendo dai valori dell'output dati elettronico alla corrispondente scannerizzazione del questionario.

Infine, l'output finale (*transfer*), viene esportato in formati elettronici standard, adatti all'importazione su database e alla elaborazione attraverso l'utilizzo degli applicativi di analisi statistica più diffusi (ad esempio SAS, SPSS, STATA).

### Analisi dei dati

Ottenuto il dataset preliminare, vengono verificate la consistenza e la completezza delle risposte fornite, la presenza di errori e/o incongruenze interne (ad esempio risposte sistematiche o risposte incompatibili tra due o più domande) e si procede alla pulizia del dato. Questa fase di correzione e/o imputazione delle variabili risulta estremamente contenuta e ispirata a un criterio di prudenza che non dà luogo ad alcuno stravolgimento dei dati di partenza. Il processo finora descritto precede le analisi statistiche che vengono successivamente condotte applicando una procedura di ponderazione basata su una post-stratificazione per genere ed età, in accordo con la distribuzione della popolazione a livello provinciale.

# 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 della 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, nonché analizzare i profili dei giocatori, i pattern e i 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.





Quest'ultimo aspetto è stato rilevato attraverso:

- la scala *Family Affluence Scale - FAS*<sup>3</sup> sul livello dei consumi familiari composta da 6 item che, attraverso la rilevazione della presenza di beni comuni, quali auto, computer, camera singola, vacanze, permette di ottenere alcune misure proxy sul benessere economico e sul livello di agiatezza familiare);
  - lo status sociale familiare, rilevato attraverso il livello di istruzione dei genitori;
  - lo status occupazionale dei genitori.
- Grado di soddisfazione per se 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 online), tempo trascorso a giocare;
- 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*<sup>4</sup>. Lo strumento, composto da 8 item, 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 tendenzialmente "Neutro", "Favorevole" o "Sfavorevole" verso il gioco;
- Grado di problematicità del comportamento di gioco.
- Per rilevare questo indicatore è stata utilizzata la versione specificatamente rivolta agli adolescenti del test *South Oaks Gambling Screen - Revised for Adolescent - SOGS-RA*<sup>5</sup>, validata a livello nazionale<sup>6</sup>. Il test di screening, che fa riferimento al gioco praticato nell'ultimo anno, si compone di 12 item riguardanti il senso di colpa, la perdita di controllo sul gioco, la spinta a cercare di recuperare il denaro perso, gli effetti sulla salute, la perdita di giorni a scuola a causa del gioco, problemi finanziari etc. Per uno degli item del test la scala di risposta è a 4 punti da "Mai" a "Sempre", mentre i restanti 11 item 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", un punteggio compreso tra 2 e 3 indica un comportamento di gioco "a rischio", mentre un punteggio uguale o superiore a 4 definisce un comportamento di gioco "problematico";
- Disponibilità e accessibilità all'offerta di gioco (distanza media dai luoghi di gioco e offerta di gioco);

<sup>3</sup> Currie C., Molcho M., Boyce W., et al. (2008). Researching health inequalities in adolescents: the development of the Health Behaviour in School-Aged Children (HBSC) family affluence scale. *Soc Sci Med*, 66:1429–36

<sup>4</sup> Orford J., Griffiths M., Wardle H., Sproston K., Erens B. (2009). Negative public attitudes towards gambling: findings from the 2007 British Gambling Prevalence Survey using a new attitude scale. *Int Gamb Stud*, 9:39–54

<sup>5</sup> Winters K.C., Stinchfield R.D., Fulkerson J.M.A. (1993). Toward the development of an adolescent gambling problem severity scale. *Journal of Gambling Studies*, 9(1), 63–84;

<sup>6</sup> Poulin C. (2003). An Assessment of the Validity and Reliability of the SOGS-RA. *Journal of Gambling Studies*, 18(1):66–73

<sup>7</sup> Colasante E., Gori M., Bastiani L., Scialese M., Siciliano V., Molinaro S. (2013). Italian Adolescent Gambling Behaviour: Psychometric Evaluation of the South Oaks Gambling Screen: Revised for Adolescents (SOGS-RA) Among a Sample of Italian Students. *Journal of Gambling Studies*, 30(4):789–801

- 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*<sup>7</sup>, composto da 9 item 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) derivante dal gioco;
- Contiguità: avere amici/genitori/fratelli/familiari 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*<sup>8</sup>, validato a livello nazionale, composto da 6 item 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, sia per altri noti questionari standardizzati che indagano la problematicità d'uso di Internet, non esiste in letteratura un cut off in quanto non sono ancora disponibili studi su popolazioni cliniche. Nella validazione Italiana dello SPIUT i punteggi del questionario sono correlati positivamente con le ore passate in Internet.

#### Videogiochi (Gaming)

- 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.  
Tale indicatore è stato rilevato utilizzando il test di screening *Cannabis Abuse Screening Test - CAST*, un test d'autovalutazione rispetto al proprio consumo di cannabis<sup>9</sup>, validato a livello nazionale<sup>10</sup>. Lo strumento, che è composto da 6 item 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".

<sup>7</sup> Hanss D., Mentzoni R.A., Griffiths M.D., Pallesen S. (2015). The Impact of Gambling Advertising: Problem Gamblers Report Stronger Impacts on Involvement, Knowledge, and Awareness Than Recreational Gamblers. *Psychol Addict Behav*;29(2):483–91

<sup>8</sup> Siciliano V., Bastiani L., Mezzasalma L., Thanki D., Curzio O., Molinaro S. (2015). Validation of a new Short Problematic Internet Use Test in a nationally representative sample of adolescents. *Computers in Human Behavior*, 45: 177–184

<sup>9</sup> Legleye S., Karila L., Beck F., Reynaud M. (2007). Validation of the CAST, a general population Cannabis Abuse Screening Test. *Journal of Substance Use*; 12(4):233–242

<sup>10</sup> Bastiani L., Siciliano V., Curzio O., Luppi C., Gori M., Grassi M., Molinaro S. (2013). Optimal scaling of the CAST and of SDS Scale in a national sample of adolescents. *Addictive Behavior*, 38:2060–2067



### **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 un campione rappresentativo della popolazione target, è stato quindi effettuato un campionamento stratificato a più stadi. Il primo stadio è rappresentato da “la provincia”, il secondo dal tipo di scuola “statale/paritaria”, il terzo stadio dalla “collocazione geografica dell’istituto” (dentro e fuori il capoluogo di provincia), il quarto stadio da “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 prima alla quinta classe).

La numerosità campionaria di studenti è tale da essere rappresentativa della popolazione studentesca regionale 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 da personale CNR-IFC 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.15 per la rilevazione 2022) 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 etc.).

### **Invio, somministrazione e raccolta questionari**

La somministrazione del questionario, che ha occupato un’ora didattica, è stata svolta da un docente della classe garantendo il totale anonimato dei rispondenti; agli studenti è stato comunicato che la partecipazione era volontaria e del tutto anonima.

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 (27) e maggiore di 19 anni (43).

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).

Il numero di questionari compilati e considerati validi per le successive analisi a valle delle procedure di pulizia e verifica del dataset è di 1.027. 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.

# TABELLE IN ALLEGATO

## Le caratteristiche dei partecipanti..... 145

**Tabella 1** Percentuale dei rispondenti secondo la lingua parlata in famiglia: totale, per genere e fascia di età ..... 145

**Tabella 2** Distribuzione percentuale dei rispondenti secondo il titolo di studio conseguito: totale, per genere e fascia di età..... 145

## Studio GAPS 2021 - Regione Abruzzo..... 145

**Tabella 3** Percentuale dei rispondenti secondo la condizione lavorativa: totale, per genere e fascia di età ..... 146

**Tabella 4** Distribuzione percentuale dei rispondenti secondo il reddito personale (lordo) annuo: totale, per genere e fascia di età..... 146

**Tabella 5** Distribuzione percentuale dei rispondenti secondo il livello di informazione sulle modalità di accesso ai Servizi Sanitari territoriali generali: totale, per genere e fascia di età ..... 146

## La percezione sui Servizi Sanitari territoriali ..... 146

**Tabella 6** Distribuzione percentuale dei rispondenti secondo il livello di informazione sulle modalità di accesso ai Servizi Sanitari territoriali specifici per le Dipendenze patologiche.; totale, per genere e fascia di età..... 146

**Tabella 7** Percentuale dei rispondenti secondo il livello di conoscenza dei Servizi per la cura delle specifiche Dipendenze patologiche presenti sul territorio: totale, per genere e fascia di età ..... 147

## Il Gioco d'azzardo..... 148

## Disponibilità, conoscenze, percezione del rischio, opinioni e credenze. 148

**Tabella 8** Percentuale dei rispondenti secondo le tipologie di gioco disponibili nel luogo di gioco più vicino: totale, per genere e fascia di età..... 148

**Tabella 9** Distribuzione percentuale dei rispondenti secondo l'opinione sulla regolamentazione del gioco d'azzardo: totale, per genere e fascia di età ..... 149



**Tabella 10** Distribuzione percentuale dei rispondenti secondo il rischio attribuito al gioco d'azzardo (più o meno di una volta a settimana): totale, per genere e fascia di età 150

**Tabella 11** Percentuale dei rispondenti secondo la possibilità di diventare ricchi giocando d'azzardo: totale, per genere e fascia di età ..... 150

**Diffusione e caratteristiche del comportamento di gioco ..... 151**

**Tabella 12** Distribuzione percentuale dei rispondenti secondo la frequenza di esposizione ai messaggi pubblicitari, per tipologia di canale, sul gioco d'azzardo negli ultimi 12 mesi: totale, per genere e fascia di età ..... 151

**Tabella 13** Prevalenze gioco d'azzardo nella vita, a livello provinciale e regionale: totale, per genere e fascia di età ..... 151

**Tabella 14** Prevalenze gioco d'azzardo nell'anno, a livello provinciale e regionale: totale, per genere e fascia di età ..... 152

**Tabella 15** Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo il bilancio derivante dal proprio gioco d'azzardo: totale, per genere e fascia di età ..... 152

**Tabella 16** Distribuzione percentuale dei giocatori secondo le somme di denaro perse ('In rosso') o vinte ('In attivo') al gioco ..... 152

**Tabella 17** Percentuale dei giocatori secondo l'impatto percepito del metodo di pagamento 'carta di credito' sul proprio gioco d'azzardo: totale, per genere e fascia di età 152

**Gioco d'azzardo onsite ..... 153**

**Tabella 18** Prevalenze gioco d'azzardo praticato onsite nella vita, a livello provinciale e regionale: totale, per genere e fascia di età ..... 153

**Tabella 19** Prevalenze gioco d'azzardo praticato onsite nell'anno, a livello provinciale e regionale: totale, per genere e fascia di età ..... 153

**Tabella 20** Percentuale dei giocatori secondo le tipologie di gioco praticate onsite negli ultimi 12 mesi: totale, per genere e fascia di età ..... 153

**Gioco d'azzardo online ..... 154**

**Tabella 21** Percentuale dei giocatori secondo i luoghi di gioco d'azzardo frequentati onsite negli ultimi 12 mesi: totale, per genere e fascia di età ..... 154

**Tabella 22** Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo il tempo medio giornaliero trascorso a giocare d'azzardo onsite: totale, per genere e fascia di età 154

**Tabella 23** Prevalenze gioco d'azzardo praticato online nella vita, a livello provinciale e regionale: totale, per genere e fascia di età ..... 154

**Tabella 24** Prevalenze gioco d'azzardo praticato online nell'anno, a livello provinciale e regionale: totale, per genere e fascia di età ..... 154

**Tabella 25** Percentuale dei giocatori secondo i device utilizzati per giocare online negli ultimi 12 mesi: totale, per genere e fascia di età ..... 155

**Tabella 26** Percentuale dei giocatori secondo le tipologie di gioco praticate online negli ultimi 12 mesi: totale, per genere e fascia di età ..... 155

**Tabella 27** Percentuale dei giocatori secondo i luoghi di gioco d'azzardo frequentati online negli ultimi 12 mesi: totale, per genere e fascia di età ..... 155

**Gioco d'azzardo: profilo di rischio ..... 156**

**Tabella 28** Percentuale dei giocatori nell'anno, a livello provinciale e regionale, per profilo di rischio ..... 156

**Tabella 29** Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo lo stato civile, per profilo di rischio ..... 156

**Tabella 30** Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo il titolo di studio conseguito, per profilo di rischio ..... 156

**Tabella 31** Percentuale dei giocatori nell'anno secondo lo stato occupazionale, per profilo di rischio ..... 157

**Tabella 32** Percentuale dei giocatori nell'anno secondo le tipologie di gioco praticate, per profilo di rischio ..... 157

**Tabella 33** Percentuale dei giocatori nell'anno secondo i luoghi frequentati per giocare d'azzardo onsite, per profilo di rischio ..... 157

**Tabella 34** Percentuale dei giocatori nell'anno che hanno giocato online, per profilo di rischio ..... 157

**Tabella 35** Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo il numero di giochi praticati, per profilo di rischio ..... 158

**Tabella 36** Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo il tempo medio giornaliero trascorso a giocare d'azzardo onsite, per profilo di rischio ..... 158

**Tabella 37** Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo il tempo disposti a impiegare per raggiungere un luogo dove giocare d'azzardo onsite, per profilo di rischio ..... 158

**Tabella 38** Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo il rischio attribuito al gioco d'azzardo, meno o più di 1 volta a settimana, per profilo di rischio 158

**Tabella 39** Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo la conoscenza dei limiti di età per giocare d'azzardo, online e onsite, per profilo di rischio ..... 159

**Tabella 40** Percentuale dei giocatori nell'anno secondo la possibilità di diventare ricchi giocando d'azzardo, per profilo di rischio ..... 159

**Tabella 41** Percentuale dei giocatori nell'anno secondo la contiguità con il gioco d'azzardo illegale, per profilo di rischio ..... 159

**Tabella 42** Percentuale dei giocatori nell'anno secondo il consumo di sostanze concomitante al gioco, onsite e online, per profilo di rischio ..... 159

**Tabella 43** Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo la frequenza di problemi a casa, al lavoro, finanziari, per profilo di rischio ..... 160



<b>Tabella 44</b> Percentuali dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio e l'uso di psicofarmaci negli ultimi 12 mesi.....	160
<b>Gaming</b> .....	160
<b>Tabella 45</b> Prevalenze dei giocatori di videogame nell'anno, a livello provinciale e regionale: totale, per genere e fascia di età .....	160
<b>Tabella 46</b> Distribuzione percentuale dei giocatori di videogame nell'anno secondo aver speso soldi o meno in questo ambito di gioco: totale, per genere e fascia di età	160
<b>Tabella 47</b> Distribuzione percentuale dei giocatori di videogame nell'anno che non hanno speso soldi secondo la frequenza di gioco: totale, per genere ed età .....	161
<b>Tabella 48</b> Distribuzione percentuale dei giocatori di videogame nell'anno che hanno speso soldi in questo ambito di gioco per l'entità della spesa sostenuta negli ultimi 30 giorni.....	161
<b>Tabella 49</b> Distribuzione percentuale dei giocatori di videogame nell'anno che hanno speso soldi secondo la frequenza di gioco.....	161
<b>Tabella 50</b> Percentuale dei giocatori di videogame nell'anno che hanno speso soldi in questo ambito di gioco, secondo le motivazioni di spesa.....	161
<b>Tabella 51</b> Distribuzione percentuale dei rispondenti per età: totale e per genere..	162
<b>Tabella 52</b> Distribuzione percentuale dei rispondenti secondo la tipologia di zona abitativa: totale e per genere.....	162
<b>Tabella 53</b> Percentuale degli studenti secondo la lingua parlata in famiglia: totale, per genere e fascia di età .....	162
<b>Le caratteristiche degli studenti rispondenti</b> .....	162
<b>Studio CASOS 2022 - Regione Abruzzo</b> .....	162
<b>Tabella 54</b> Distribuzione percentuale degli studenti secondo la motivazione dei giorni di scuola persi negli ultimi 30 giorni: totale, per genere e fascia di età .....	163
<b>Tabella 55</b> Distribuzione percentuale degli studenti secondo l'andamento scolastico medio: totale, per genere e fascia di età .....	163
<b>Tabella 56</b> Percentuale degli studenti che hanno partecipato ad attività/interventi di prevenzione dei comportamenti a rischio: totale, per genere e fascia di età .....	163
<b>Tabella 57</b> Percentuale degli studenti che hanno riferito di aver partecipato ad attività/interventi di prevenzione dei comportamenti a rischio secondo la tipologia di attività/intervento: totale, per genere e fascia di età .....	164
<b>Tabella 58</b> Distribuzione percentuale degli studenti secondo la distanza da un luogo di gioco da casa e da scuola: totale, per genere e fascia di età.....	164

<b>Il Gioco d'azzardo tra gli studenti</b> .....	164
<b>Disponibilità, conoscenze, percezione del rischio, opinioni e credenze</b> .....	164
<b>Tabella 59</b> Percentuale degli studenti secondo le tipologie di gioco disponibili nel luogo di gioco più vicino a casa e a scuola .....	164
<b>Tabella 60</b> Distribuzione percentuale degli studenti secondo la conoscenza del divieto di gioco ai minorenni per tipologia di gioco: totale, per genere e fascia di età	165
<b>Tabella 61</b> Percentuale di studenti che conoscono il divieto di gioco ai minorenni secondo la tipologia di gioco, tra gli studenti che hanno partecipato o meno ad attività di prevenzione sul gioco d'azzardo .....	165
<b>Tabella 62</b> Percentuale degli studenti a conoscenza delle normative/regolamentazioni emanate dal proprio comune per limitare il gioco d'azzardo: totale, per genere e fascia di età .....	165
<b>Tabella 63</b> Percentuale degli studenti a conoscenza delle normative/regolamentazioni emanate dal proprio comune secondo la tipologia di regolamentazione: totale, per genere e fascia di età .....	165
<b>Tabella 64</b> Distribuzione percentuale degli studenti secondo il rischio attribuito al gioco d'azzardo (praticato più o meno di una volta a settimana): totale, per genere e fascia di età .....	166
<b>Tabella 65 (1/2)</b> Distribuzione percentuale degli studenti secondo il rischio economico attribuito al gioco d'azzardo in base alla tipologia di gioco: totale, per genere e fascia di età.....	166
<b>Tabella 65 (2/2)</b> Distribuzione percentuale degli studenti secondo il rischio economico attribuito al gioco d'azzardo in base alla tipologia di gioco: totale, per genere e fascia di età.....	167
<b>Tabella 66</b> Percentuale degli studenti secondo l'opinione che l'abilità del giocatore incida sull'esito favorevole in base alla tipologia di gioco: totale, per genere e fascia di età.....	168
<b>Tabella 67</b> Distribuzione percentuale degli studenti secondo l'opinione sulla possibilità di diventare ricchi giocando: totale, per genere e fascia di età.....	168
<b>Tabella 68</b> Distribuzione percentuale degli studenti secondo la frequenza di esposizione ai messaggi pubblicitari, per tipologia di canale, sul gioco d'azzardo negli ultimi 12 mesi: totale, per genere e fascia di età .....	169
<b>Tabella 69</b> Distribuzione percentuale degli studenti secondo la contiguità con il gioco d'azzardo: totale, per genere e fascia di età .....	170
<b>Tabella 70</b> Distribuzione percentuale degli studenti secondo la contiguità con persone che nell'opinione dello studente hanno giocato d'azzardo un po' troppo: totale, per genere e fascia di età .....	170
<b>Tabella 71</b> Distribuzione percentuale secondo la reazione che genitori e altri adulti importanti avrebbero al gioco d'azzardo dello studente: totale, per genere e fascia di età.....	171
<b>Tabella 72</b> Prevalenze gioco d'azzardo nella vita, a livello provinciale e regionale: totale, per genere e fascia di età .....	171





**Tabella 73** Prevalenze gioco d'azzardo nell'anno, a livello provinciale e regionale: totale, per genere e fascia di età ..... 171

**Diffusione e caratteristiche del comportamento di gioco tra gli studenti. 171**

**Tabella 74** Percentuale degli studenti giocatori secondo i luoghi di gioco d'azzardo frequentati negli ultimi 12 mesi: totale, per genere e fascia di età ..... 172

**Tabella 75** Percentuale degli studenti giocatori secondo i device utilizzati per giocare d'azzardo online negli ultimi 12 mesi..... 172

**Tabella 76** Percentuale degli studenti giocatori online secondo i luoghi prevalenti di gioco ..... 172

**Tabella 77** Percentuale degli studenti giocatori online secondo il tipo di account utilizzato per connettersi..... 172

**Tabella 78** Percentuale degli studenti giocatori online secondo le tipologie di gioco praticate negli ultimi 12 mesi ..... 173

**Tabella 79** Percentuale degli studenti giocatori nell'anno che hanno speso soldi negli ultimi 30 giorni per giocare d'azzardo, onsite e online ..... 173

**Tabella 80** Distribuzione percentuale degli studenti giocatori secondo la spesa effettuata negli ultimi 30 giorni per giocare d'azzardo, onsite e online ..... 173

**Tabella 81** Percentuale dei giocatori con profilo di gioco a rischio, a livello provinciale e regionale: totale e per genere ..... 174

**Tabella 82** Percentuale dei giocatori con profilo di gioco problematico, a livello provinciale e regionale: totale e per genere ..... 174

**Il gioco d'azzardo problematico tra gli studenti ..... 174**

**Tabella 83** Percentuali degli studenti giocatori secondo le tipologie di gioco praticate negli ultimi 12 mesi, per profilo di rischio..... 174

**Tabella 84** Distribuzione percentuale degli studenti giocatori nell'anno secondo il numero di giochi praticati, per profilo di rischio ..... 175

**Tabella 85** Distribuzione percentuale degli studenti giocatori nell'anno secondo la frequenza di gioco, per profilo di rischio ..... 175

**Tabella 86** Percentuale degli studenti giocatori nell'anno secondo i luoghi frequentati per giocare d'azzardo, per profilo di rischio..... 175

**Tabella 87** Percentuale degli studenti giocatori nell'anno a cui, da minorenni, è stato impedito di giocare d'azzardo, per profilo di rischio ..... 175

**Tabella 88** Percentuale degli studenti giocatori nell'anno a cui, da minorenni, è stato impedito di giocare d'azzardo secondo la tipologia di gioco e i luoghi di gioco, per profilo di rischio ..... 176

**Tabella 89** Distribuzione percentuale degli studenti secondo la spesa effettuata per giocare nell'ultimo mese, onsite e online, per profilo di rischio ..... 176

**Tabella 90** Distribuzione percentuale degli studenti giocatori che hanno speso per giocare d'azzardo nell'ultimo mese, onsite e online, secondo la spesa effettuata, per profilo di rischio ..... 177

**Tabella 91** Distribuzione percentuale degli studenti giocatori secondo il bilancio derivante dal gioco d'azzardo praticato, per profilo di rischio..... 177

**Tabella 92** Percentuale degli studenti giocatori secondo le persone con cui hanno giocato d'azzardo, per profilo di rischio ..... 177

**Tabella 93** Distribuzione percentuale degli studenti giocatori secondo la frequenza di esposizione ai messaggi pubblicitari sul gioco d'azzardo negli ultimi 12 mesi, per profilo di rischio ..... 178

**Tabella 94** Distribuzione percentuale degli studenti giocatori secondo la frequenza di esposizione ai messaggi pubblicitari, per tipologia di canale, sul gioco d'azzardo negli ultimi 12 mesi, per profilo di rischio ..... 178

**Tabella 95** Distribuzione percentuale degli studenti secondo le caratteristiche familiari, per comportamento di gioco ..... 179

**I pattern di gioco tra gli studenti ..... 179**

**Tabella 96** Distribuzione percentuale degli studenti secondo le caratteristiche individuali, per comportamento di gioco ..... 180

**Tabella 97** Distribuzione percentuale degli studenti secondo il rischio attribuito al gioco d'azzardo, più o meno di una volta a settimana, per comportamento di gioco ..... 180

**Tabella 98** Distribuzione percentuale degli studenti secondo l'attitudine verso il gioco d'azzardo, per comportamento di gioco ..... 181

**Tabella 99** Percentuale degli studenti secondo l'opinione che l'abilità del giocatore incida sull'esito favorevole in base alla tipologia di gioco, per comportamento di gioco ..... 181

**Tabella 100** Distribuzione percentuale degli studenti secondo la distanza da un luogo di gioco, da casa e da scuola, per comportamento di gioco ..... 181

**Tabella 101** Percentuale degli studenti secondo le tipologie di gioco disponibili nel luogo di gioco più vicino, a casa e a scuola, per comportamento di gioco..... 182

**Tabella 102** Distribuzione percentuale degli studenti secondo la contiguità riferita con il gioco d'azzardo, per comportamento di gioco ..... 183

**Tabella 103** Distribuzione percentuale secondo la reazione degli adulti significativi al gioco d'azzardo dello studente, per comportamento di gioco ..... 183

**Il gaming tra gli studenti ..... 184**

**Tabella 104** Prevalenze gioco ai videogame nella vita, a livello provinciale e regionale: totale, per genere e fascia di età ..... 184

**Tabella 105** Prevalenze gioco ai videogame nell'anno, a livello provinciale e regionale: totale, per genere e fascia di età ..... 184

**Tabella 106** Distribuzione percentuale degli studenti, che negli ultimi 12 mesi hanno giocato ai videogame, secondo le ore medie giornaliere trascorse a giocare negli ultimi 30 giorni: totale, per genere e fascia di età ..... 184



**Tabella 107** Distribuzione percentuale degli studenti giocatori secondo la durata media di ogni sezione di gioco senza interruzioni, per giorni di scuola e non di scuola 185

**Tabella 108** Percentuale degli studenti che negli ultimi 12 mesi hanno giocato ai videogame secondo il device utilizzato: totale, per genere e fascia di età ..... 185

**Tabella 109** Percentuale degli studenti che negli ultimi 12 mesi hanno giocato ai videogame secondo i luoghi di gioco: totale, per genere e fascia di età ..... 185

**Tabella 110** Distribuzione percentuale degli studenti che negli ultimi 12 mesi hanno giocato ai videogame secondo la spesa media mensile: totale, per genere e fascia di età 185

**Internet tra gli studenti ..... 186**

**Tabella 111** Distribuzione percentuale degli studenti secondo l'utilizzo di Internet nei giorni di scuola: totale, per genere e fascia di età ..... 186

**Tabella 112 (1/2)** Distribuzione percentuale degli studenti secondo le attività svolte su Internet nei giorni di scuola: totale, per genere e fascia di età ..... 186

**Tabella 112 (2/2)** Distribuzione percentuale degli studenti secondo le attività svolte su Internet nei giorni di scuola: totale, per genere e fascia di età ..... 187

**Tabella 113** Percentuale degli studenti con profilo "compulsivo" di utilizzo di Internet: totale, per genere e fascia di età ..... 187

**Tabella 114** Percentuale degli studenti secondo le ore trascorse online per profilo di utilizzo di Internet ..... 187

**Tabella 115** Distribuzione percentuale degli studenti secondo il rendimento scolastico per profilo di utilizzo di Internet ..... 188

**Tabella 116** Distribuzione percentuale degli studenti secondo le caratteristiche individuali per profilo di utilizzo di Internet ..... 188



## Studio GAPS 2021 - Regione Abruzzo

### Le caratteristiche dei partecipanti

**Tabella 1** Percentuale dei rispondenti secondo la lingua parlata in famiglia: totale, per genere e fascia di età

	Totale	Genere		Fascia d'età		
		Maschi	Femmine	18-40	41-60	61-84
Lingua italiana	99,2	99,4	98,9	99,0	98,5	100,0
Lingua spagnola/portoghese	1,4	1,0	1,8	2,4	1,9	0,2
Lingua inglese/tedesca	3,2	5,0	1,5	4,6	3,2	2,0
Lingua francese	2,6	2,7	2,5	2,6	1,4	4,1
Lingua slava	0,1	0,0	0,3	0,0	0,3	0,0
Lingua rumena	0,2	0,0	0,4	0,3	0,4	0,0
Lingua cinese	0,2	0,3	0,0	0,0	0,4	0,0
Lingua araba	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
Lingua indiana/filippina	0,1	0,3	0,0	0,0	0,3	0,0
Lingua senegalese/ghanese/nigeriana	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
Lingua albanese	0,1	0,0	0,2	0,4	0,0	0,0
Altra lingua	0,4	0,3	0,5	0,3	0,0	1,0

GAPS 2021 - Regione Abruzzo

**Tabella 2** Distribuzione percentuale dei rispondenti secondo il titolo di studio conseguito: totale, per genere e fascia di età

	Totale	Genere		Fascia d'età		
		Maschi	Femmine	18-40	41-60	61-84
Nessuno	0,2	0,0	0,3	0,0	0,0	0,5
Licenza elementare	3,7	2,6	4,8	0,0	1,2	9,1
Medie inferiori	11,0	10,3	11,6	2,9	10,3	17,8
Qualifica triennale	5,7	7,2	4,3	2,3	4,4	9,8
Diploma/Maturità	41,6	46,6	37,1	44,1	44,5	36,8
Laurea triennale	7,6	6,6	8,5	14,5	8,1	1,8
Laurea magistrale	23,2	21,7	24,5	26,8	22,2	21,7
Post Laurea	7,0	5,0	8,9	9,4	9,3	2,5

GAPS 2021 - Regione Abruzzo



**Tabella 3** Percentuale dei rispondenti secondo la condizione lavorativa: totale, per genere e fascia di età

	Totale	Genere		Fascia d'età		
		Maschi	Femmine	18-40	41-60	61-84
Occupato	52,8	59,3	46,8	59,1	80,6	16,2
In cerca di nuova occupazione	5,9	5,1	6,6	10,5	6,9	0,9
In cerca di prima occupazione	1,9	1,7	2,0	6,8	0,0	0,0
Casalengo/a	11,1	1,4	19,9	3,1	11,2	17,2
Studente	7,7	8,8	6,7	27,6	0,3	0,0
Inabile/Ritirato dal lavoro	24,1	26,5	22,0	0,0	2,3	68,6

GAPS 2021 - Regione Abruzzo

**Tabella 4** Distribuzione percentuale dei rispondenti secondo il reddito personale (lordo) annuo: totale, per genere e fascia di età

	Totale	Genere		Fascia d'età		
		Maschi	Femmine	18-40	41-60	61-84
0 €	16,6	10,9	22,1	36,8	12,3	5,6
Fino a 15.000€	30,5	25,0	35,8	30,7	30,1	29,9
Fino a 36.000€	41,5	47,8	35,5	28,2	44,4	49,3
Fino a 70.000€	8,7	12,5	5,1	3,0	10,9	11,0
Fino a 100.000€	2,0	2,9	1,0	0,4	1,6	3,7
Più di 100.000€	0,7	0,9	0,5	0,9	0,7	0,5

GAPS 2021 - Regione Abruzzo

### La percezione sui Servizi Sanitari territoriali

**Tabella 5** Distribuzione percentuale dei rispondenti secondo il livello di informazione sulle modalità di accesso ai Servizi Sanitari territoriali generali: totale, per genere e fascia di età

	Totale	Genere		Fascia d'età		
		Maschi	Femmine	18-40	41-60	61-84
Per nulla	11,3	12,4	10,2	11,8	11,7	10,5
Poco	39,4	41,9	37,3	42,2	39,0	38,2
Abbastanza	44,2	41,2	46,9	40,1	42,6	48,8
Molto	5,1	4,5	5,6	5,9	6,7	2,5

GAPS 2021 - Regione Abruzzo

**Tabella 6** Distribuzione percentuale dei rispondenti secondo il livello di informazione sulle modalità di accesso ai Servizi Sanitari territoriali specifici per le Dipendenze patologiche: totale, per genere e fascia di età

	Totale	Genere		Fascia d'età		
		Maschi	Femmine	18-40	41-60	61-84
Per nulla	33,2	30,3	35,8	31,6	37,9	29,8
Poco	45,9	47,6	44,4	53,6	41,6	44,8
Abbastanza	18,5	19,4	17,7	12,0	17,7	24,1
Molto	2,4	2,7	2,1	2,8	2,8	1,3

GAPS 2021 - Regione Abruzzo

**Tabella 7** Percentuale dei rispondenti secondo il livello di conoscenza dei Servizi per la cura delle specifiche Dipendenze patologiche presenti sul territorio: totale, per genere e fascia di età

		Totale	Genere		Fascia d'età		
			Maschi	Femmine	18-40	41-60	61-84
Servizi per le Dipendenze patologiche (SerD)	Sostanze legali	22,4	20,7	23,8	27,0	22,2	19,1
	Sostanze illegali	27,1	23,5	30,3	35,9	31,3	15,9
	Gioco d'azzardo	12,1	12,1	12,2	18,2	15,7	3,4
	Non so	69,3	74,1	64,9	62,8	66,9	76,6
Servizi di strada	Sostanze legali	2,6	3,3	2,0	7,6	0,0	1,8
	Sostanze illegali	2,5	3,8	1,2	6,9	1,4	0,3
	Gioco d'azzardo	1,1	1,6	0,7	3,7	0,4	0,0
	Non so	96,5	95,4	97,6	91,5	98,6	97,9
Centro di salute mentale	Sostanze legali	20,2	17,5	22,7	18,3	21,2	20,6
	Sostanze illegali	17,4	16,5	18,3	21,6	22,8	7,9
	Gioco d'azzardo	9,1	9,9	8,5	13,0	11,7	2,9
	Non so	76,3	78,1	74,6	77,7	73,1	78,5
Neuropsichiatria dell'Infanzia e dell'Adolescenza	Sostanze legali	11,0	10,2	11,8	10,0	11,1	11,7
	Sostanze illegali	7,4	6,6	8,1	8,5	10,9	2,3
	Gioco d'azzardo	3,8	4,0	3,6	4,9	5,9	0,5
	Non so	87,9	89,3	86,5	89,1	86,3	88,7
Servizio psichiatrico di diagnosi e cura	Sostanze legali	16,9	16,0	17,7	20,2	16,8	14,4
	Sostanze illegali	14,0	13,8	14,3	21,0	16,9	5,2
	Gioco d'azzardo	7,9	8,6	7,3	14,0	9,4	1,4
	Non so	80,8	81,9	79,7	76,8	80,3	84,4
Comunità terapeutiche accreditate	Sostanze legali	9,9	7,7	12,0	11,3	12,0	6,8
	Sostanze illegali	12,5	10,8	14,1	18,0	15,2	5,4
	Gioco d'azzardo	5,3	4,4	6,2	10,3	6,0	0,5
	Non so	85,4	86,9	84,1	80,9	82,8	91,8
Servizi sociali degli Enti locali	Sostanze legali	12,8	12,6	12,9	15,3	11,8	11,6
	Sostanze illegali	10,6	11,4	9,9	17,0	12,5	3,8
	Gioco d'azzardo	6,2	6,8	5,6	12,2	6,8	0,7
	Non so	84,3	84,5	84,1	80,6	84,3	87,0
Associazioni dei Volontari	Sostanze legali	12,1	12,3	11,9	13,2	12,7	10,6
	Sostanze illegali	9,5	9,2	9,9	13,9	11,5	3,8
	Gioco d'azzardo	5,9	6,2	5,6	9,3	7,3	1,4
	Non so	85,4	84,8	85,9	83,7	84,6	87,5
Helpline	Sostanze legali	4,7	4,8	4,6	6,3	4,7	3,4
	Sostanze illegali	3,5	3,1	3,9	5,2	5,0	0,5
	Gioco d'azzardo	3,9	3,3	4,4	8,6	3,7	0,3
	Non so	93,8	93,9	93,6	91,0	93,5	96,3

GAPS 2021 - Regione Abruzzo

**Il Gioco d'azzardo**

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

**Tabella 8** Percentuale dei rispondenti secondo le tipologie di gioco disponibili nel luogo di gioco più vicino: totale, per genere e fascia di età

	Totale	Genere		Fascia d'età		
		Maschi	Femmine	18-40	41-60	61-84
Gratta&Vinci	94,5	91,8	97,1	94,5	96,7	91,8
Lotto/Supenalotto	88,9	87,8	90,0	89,7	90,2	86,9
10 e Lotto/Win for Life	70,7	71,5	69,9	79,7	74,6	56,7
Totocalcio/Totogol	62,2	64,4	60,1	58,5	66,5	60,7
Slot machines	47,7	52,9	42,6	58,5	49,8	33,6
Scommesse sportive o su altri eventi	45,3	52,4	38,5	53,0	49,9	31,7
Videolottery	18,7	24,7	12,9	22,7	22,5	9,8
Bingo	10,9	12,2	9,7	10,1	13,2	8,7
Poker texano/altri giochi con le carte	5,6	7,4	3,9	7,5	6,5	2,4
Altri giochi	3,9	4,3	3,5	4,7	4,5	1,9

GAPS 2021 - Regione Abruzzo



**Tabella 9** Distribuzione percentuale dei rispondenti secondo l'opinione sulla regolamentazione del gioco d'azzardo: totale, per genere e fascia di età

		Totale	Genere		Fascia d'età		
			Maschi	Femmine	18-40	41-60	61-84
Collocare gli apparecchi di gioco in denaro lontano da scuole e luoghi di aggregazione giovanile	Per nulla	3,4	3,1	3,7	,4	3,4	5,3
	Poco	0,8	1,4	0,3	1,3	0,7	0,2
	Abbastanza	9,1	11,8	6,6	15,7	7,5	5,2
	Molto	86,7	83,7	89,4	82,6	88,4	89,1
Collocare gli apparecchi di gioco in denaro lontano da istituti di credito e Bancomat	Per nulla	4,2	5,2	3,4	1,6	5,2	5,4
	Poco	5,3	9,1	1,8	7,3	5,7	2,7
	Abbastanza	17,7	18,7	16,8	23,1	15,4	15,9
	Molto	72,8	67,0	78,0	68,0	73,7	76,0
Collocare gli apparecchi di gioco in denaro lontano dalle stazioni	Per nulla	4,1	4,4	3,8	3,5	4,1	4,6
	Poco	12,0	16,3	8,2	21,5	9,6	6,4
	Abbastanza	23,9	24,2	23,6	27,3	23,3	22,0
	Molto	60,0	55,1	64,4	47,7	63,0	67,0
Collocare gli apparecchi di gioco in denaro lontano da ospedali e strutture socio-sanitarie	Per nulla	3,8	4,4	3,3	4,1	2,6	5,0
	Poco	9,8	12,4	7,5	12,5	11,3	5,5
	Abbastanza	19,8	21,3	18,4	23,9	18,2	17,9
	Molto	66,6	61,9	70,8	59,5	67,9	71,6
Collocare gli apparecchi di gioco in denaro lontano da esercizi di compravendita di oggetti preziosi ed oro usati	Per nulla	5,1	6,2	4,1	5,2	4,8	5,4
	Poco	10,7	13,8	7,9	13,0	11,4	7,5
	Abbastanza	18,4	20,8	16,2	26,2	15,6	15,1
	Molto	65,8	59,2	71,8	55,6	68,2	72,0
Disciplinare gli orari di funzionamento delle slot machine	Per nulla	1,6	1,5	2,0	0,9	1,0	3,4
	Poco	3,5	4,2	2,8	2,9	2,5	4,8
	Abbastanza	19,5	22,3	17,0	23,1	17,3	19,3
	Molto	75,2	72,0	78,2	73,1	79,2	72,5
Obbligare i commercianti del gioco a percorsi di formazione specifici	Per nulla	2,1	3,2	1,1	1,8	2,2	2,3
	Poco	6,3	7,4	5,3	7,2	8,2	2,9
	Abbastanza	20,5	22,8	18,4	26,9	17,0	18,9
	Molto	71,1	66,6	75,2	64,1	72,6	75,9
Vietare la pubblicità del gioco d'azzardo	Per nulla	1,9	2,6	1,2	4,3	1,1	,8
	Poco	5,7	7,8	3,8	10,6	5,7	1,6
	Abbastanza	16,5	18,4	14,9	24,9	14,6	11,5
	Molto	75,9	71,2	80,1	60,2	78,6	86,1

GAPS 2021 - Regione Abruzzo



**Tabella 10** Distribuzione percentuale dei rispondenti secondo il rischio attribuito al gioco d'azzardo (più o meno di una volta a settimana): totale, per genere e fascia di età

		Totale	Genere		Fascia d'età		
			Maschi	Femmine	18-40	41-60	61-84
Giocare meno di una volta a settimana	Nessun rischio	11,8	16,1	7,9	16,1	10,3	9,2
	Rischio minimo	32,1	35,7	28,7	44,1	31,3	21,5
	Rischio moderato	26,1	24,6	27,6	25,0	25,5	27,7
	Rischio elevato	19,7	15,4	23,6	12,5	22,1	24,2
	Non so	10,3	8,2	12,2	2,3	10,8	17,4
Giocare più di una volta a settimana	Nessun rischio	1,0	1,5	0,5	0,9	1,0	0,8
	Rischio minimo	5,1	7,5	2,8	7,6	3,8	4,2
	Rischio moderato	19,8	22,7	17,1	26,6	22,0	10,4
	Rischio elevato	65,9	60,8	70,7	63,1	65,6	69,4
	Non so	8,2	7,5	8,9	1,8	7,6	15,2

GAPS 2021 - Regione Abruzzo

**Tabella 11** Percentuale dei rispondenti secondo la possibilità di diventare ricchi giocando d'azzardo: totale, per genere e fascia di età

	Totale	Genere		Fascia d'età		
		Maschi	Femmine	18-40	41-60	61-84
Impossibile	44,0	39,9	47,8	31,1	48,4	51,5
Sì se bravo	14,2	15,9	12,6	22,3	13,3	7,6
Sì se fortunato	46,2	49,1	43,4	53,3	42,4	43,7

GAPS 2021 - Regione Abruzzo

**Tabella 12** Distribuzione percentuale dei rispondenti secondo la frequenza di esposizione ai messaggi pubblicitari, per tipologia di canale, sul gioco d'azzardo negli ultimi 12 mesi: totale, per genere e fascia di età

		Totale	Genere		Fascia d'età		
			Maschi	Femmine	18-40	41-60	61-84
Pubblicità sul gioco in TV	Mai	26,8	25,2	28,4	17,0	24,3	39,8
	Meno di 1 volta al mese	23,0	22,3	23,6	25,0	23,6	19,6
	Più di 1 volta al mese	50,2	52,5	48,0	58,0	52,1	40,6
Pubblicità sul gioco in radio	Mai	66,1	62,7	69,4	63,0	61,4	75,5
	Meno di 1 volta al mese	16,0	17,8	14,2	18,7	18,5	9,6
	Più di 1 volta al mese	17,9	19,5	16,4	18,3	20,1	14,9
Pubblicità sul gioco su Internet	Mai	26,5	21,8	31,0	13,2	22,7	46,7
	Meno di 1 volta al mese	13,6	14,4	12,7	12,3	13,6	14,4
	Più di 1 volta al mese	59,9	63,8	56,3	74,5	63,7	38,9
Pubblicità sul gioco su manifesti/cartelloni	Mai	52,2	48,4	56,0	50,6	48,6	58,2
	Meno di 1 volta al mese	23,1	25,5	20,7	23,2	23,7	22,4
	Più di 1 volta al mese	24,7	26,1	23,3	26,2	27,7	19,4
Pubblicità sul gioco su giornali/quotidiani/riviste	Mai	44,0	40,7	47,1	45,2	38,9	48,9
	Meno di 1 volta al mese	24,4	25,7	23,2	27,5	26,3	18,9
	Più di 1 volta al mese	31,6	33,6	29,7	27,3	34,8	32,2
Pubblicità sul gioco su social media	Mai	32,0	26,2	37,7	22,1	30,3	45,9
	Meno di 1 volta al mese	15,1	14,8	15,5	13,5	17,5	13,7
	Più di 1 volta al mese	52,9	59,0	46,8	64,4	52,2	40,4

GAPS 2021 - Regione Abruzzo

### Diffusione e caratteristiche del comportamento di gioco

**Tabella 13** Prevalenze gioco d'azzardo nella vita, a livello provinciale e regionale: totale, per genere e fascia di età

	Totale	Genere		Fascia d'età		
		Maschi	Femmine	18-40	41-60	61-84
Chieti	68,8	78,2	59,8	81,2	73,2	52,5
L'Aquila	65,6	73,4	57,9	73,6	76,9	45,5
Pescara	71,3	77,8	65,2	78,4	76,4	58,2
Teramo	71,0	75,2	67,0	77,4	76,2	58,3
REGIONE ABRUZZO	68,9	76,1	62,1	77,6	75,1	53,5

GAPS 2021 - Regione Abruzzo

**Tabella 14** Prevalenze gioco d'azzardo nell'anno, a livello provinciale e regionale: totale, per genere e fascia di età

	Totale	Genere		Fascia d'età		
		Maschi	Femmine	18-40	41-60	61-84
Chieti	38,7	46,3	31,5	40,6	44,2	30,7
L'Aquila	38,7	46,7	30,6	41,0	42,5	32,2
Pescara	41,4	48,3	35,0	43,5	43,6	36,7
Teramo	41,6	49,4	34,0	45,9	41,6	37,2
<b>REGIONE ABRUZZO</b>	<b>40,0</b>	<b>47,5</b>	<b>32,7</b>	<b>42,5</b>	<b>42,9</b>	<b>34,1</b>

GAPS 2021 - Regione Abruzzo

**Tabella 15** Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo il bilancio derivante dal proprio gioco d'azzardo: totale, per genere e fascia di età

	Totale	Genere		Fascia d'età		
		Maschi	Femmine	18-40	41-60	61-84
In pari	30,7	25,1	42,5	34,9	27,5	28,4
In rosso	58,1	60,6	52,9	49,9	62,2	65,3
In attivo	11,2	14,2	4,6	15,2	10,3	6,3

GAPS 2021 - Regione Abruzzo

**Tabella 16** Distribuzione percentuale dei giocatori secondo le somme di denaro perse ('In rosso') o vinte ('In attivo') al gioco

	Situazione Complessiva	
	In Rosso	In Attivo
Meno di 50 euro	78,0	42,7
Tra 50-100 euro	13,5	25,3
Tra 100-200 euro	2,2	12,9
Tra 200-500 euro	3,3	3,6
Oltre 500 euro	3,0	15,5

GAPS 2021 - Regione Abruzzo

**Tabella 17** Percentuale dei giocatori secondo l'impatto percepito del metodo di pagamento 'carta di credito' sul proprio gioco d'azzardo: totale, per genere e fascia di età

	Totale	Genere		Fascia d'età		
		Maschi	Femmine	18-40	41-60	61-84
Non ha alcun impatto sulla spesa	73,6	69,3	82,7	70,2	80,1	67,9
Fa aumentare la cifra spesa	19,5	20,5	17,3	24,0	13,6	21,7
Fa diminuire la cifra spesa	6,9	10,2	0,0	5,8	6,3	10,4

GAPS 2021 - Regione Abruzzo



**Gioco d'azzardo onsite**

**Tabella 18** Prevalenze gioco d'azzardo praticato onsite nella vita, a livello provinciale e regionale: totale, per genere e fascia di età

	Totale	Genere		Fascia d'età		
		Maschi	Femmine	18-40	41-60	61-84
Chieti	61,5	65,6	57,6	68,9	67,8	47,6
L'Aquila	62,5	69,4	55,5	66,3	73,9	45,9
Pescara	67,7	72,4	63,2	74,6	72,7	54,7
Teramo	69,2	72,7	65,7	77,0	73,2	56,5
<b>REGIONE ABRUZZO</b>	<b>64,9</b>	<b>69,8</b>	<b>60,1</b>	<b>71,7</b>	<b>71,3</b>	<b>50,9</b>

GAPS 2021 - Regione Abruzzo

**Tabella 19** Prevalenze gioco d'azzardo praticato onsite nell'anno, a livello provinciale e regionale: totale, per genere e fascia di età

	Totale	Genere		Fascia d'età		
		Maschi	Femmine	18-40	41-60	61-84
Chieti	36,8	43,0	30,8	38,4	40,7	30,7
L'Aquila	36,5	43,8	29,3	36,8	40,2	32,2
Pescara	38,9	43,9	34,3	39,8	40,5	36,1
Teramo	39,5	45,9	33,2	42,5	39,0	37,1
<b>REGIONE ABRUZZO</b>	<b>37,8</b>	<b>44,0</b>	<b>31,8</b>	<b>39,4</b>	<b>40,0</b>	<b>33,7</b>

GAPS 2021 - Regione Abruzzo

**Tabella 20** Percentuale dei giocatori secondo le tipologie di gioco praticate onsite negli ultimi 12 mesi: totale, per genere e fascia di età

	Totale	Genere		Fascia d'età		
		Maschi	Femmine	18-40	41-60	61-84
Gratta&Vinci	56,2	51,4	62,5	58,4	48,5	64,1
Lotto	24,9	21,8	28,9	19,2	26,4	28,6
Superenalotto	31,2	33,7	27,6	19,3	33,0	45,1
10 e Lotto/Win for Life	10,5	12,8	7,5	12,2	9,9	9,2
Totocalcio/Totogol	6,8	9,8	3,1	7,2	6,5	6,9
Bingo	4,0	3,9	4,2	8,0	2,1	1,4
Slot machines	3,1	4,5	1,4	3,8	0,9	5,6
Videolottery	1,6	2,2	0,8	1,1	0,9	3,5
Scommesse sportive	17,6	28,9	3,1	32,4	12,1	5,1
Scommesse su altri eventi	2,3	4,2	0,0	5,6	0,0	1,4
Poker texano	5,1	8,0	1,5	8,4	4,0	2,1
Altri giochi con le carte	7,9	10,3	4,8	13,6	4,7	4,7
Altri giochi (roulette dadi)	2,6	3,7	1,3	4,5	1,7	1,4
Scommesse virtuali	4,2	6,9	0,8	8,5	2,1	1,4

GAPS 2021 - Regione Abruzzo



**Tabella 21** Percentuale dei giocatori secondo i luoghi di gioco d'azzardo frequentati onsite negli ultimi 12 mesi: totale, per genere e fascia di età

	Totale	Genere		Fascia d'età		
		Maschi	Femmine	18-40	41-60	61-84
Sale scommessa	9,8	16,4	1,3	20,6	5,1	4,5
Sale Bing	2,6	3,0	2,2	5,6	1,8	0,6
Casinò	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
Circoli ricreativi	0,8	1,5	0,0	2,7	0,0	0,0
Bar/tabacchi/pub	55,2	54,2	56,6	55,5	50,6	60,6
Sale giochi	1,5	1,9	0,9	1,0	0,0	4,1
A casa mia o di amici	12,2	16,6	6,5	24,1	9,3	3,2

GAPS 2021 - Regione Abruzzo

**Tabella 22** Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo il tempo medio giornaliero trascorso a giocare d'azzardo onsite: totale, per genere e fascia di età

	Totale	Genere		Fascia d'età		
		Maschi	Femmine	18-40	41-60	61-84
Meno di 30 minuti	91,7	89,1	97,2	92,4	88,9	96,0
Tra 30 minuti e 1 ora	6,3	8,9	1,0	7,6	6,1	4,0
Più di 1 ora	2,0	2,0	1,8	0,0	5,0	0,0

GAPS 2021 - Regione Abruzzo

### Gioco d'azzardo online

**Tabella 23** Prevalenze gioco d'azzardo praticato online nella vita, a livello provinciale e regionale: totale, per genere e fascia di età

	Totale	Genere		Fascia d'età		
		Maschi	Femmine	18-40	41-60	61-84
Chieti	13,3	22,5	4,5	23,1	11,4	6,5
L'Aquila	12,2	20,5	4,0	20,9	10,2	6,5
Pescara	13,6	24,3	3,7	22,4	12,1	7,1
Teramo	13,8	22,3	5,5	23,1	10,2	8,8
REGIONE ABRUZZO	13,3	22,5	4,4	22,5	11,1	7,1

GAPS 2021 - Regione Abruzzo

**Tabella 24** Prevalenze gioco d'azzardo praticato online nell'anno, a livello provinciale e regionale: totale, per genere e fascia di età

	Totale	Genere		Fascia d'età		
		Maschi	Femmine	18-40	41-60	61-84
Chieti	8,2	13,8	2,9	12,6	8,2	4,3
L'Aquila	8,0	13,5	2,5	12,9	7,1	4,5
Pescara	8,8	15,7	2,3	13,6	8,5	4,4
Teramo	8,7	13,4	4,3	13,1	6,7	6,9
REGIONE ABRUZZO	8,3	14,0	2,9	12,9	7,6	4,9

GAPS 2021 - Regione Abruzzo



**Tabella 25** Percentuale dei giocatori secondo i device utilizzati per giocare online negli ultimi 12 mesi: totale, per genere e fascia di età

	Totale	Genere		Fascia d'età		
		Maschi	Femmine	18-40	41-60	61-84
Smartphone	56,8	61,4	33,8	75,6	50,4	23,2
Tablet	9,4	11,3	0,0	9,0	9,9	9,8
Computer fisso o portatile	30,6	32,8	19,8	33,3	33,1	20,5

GAPS 2021 - Regione Abruzzo

**Tabella 26** Percentuale dei giocatori secondo le tipologie di gioco praticate online negli ultimi 12 mesi: totale, per genere e fascia di età

	Totale	Genere		Fascia d'età		
		Maschi	Femmine	18-40	41-60	61-84
Gratta&Vinci	26,0	19,8	51,8	17,9	29,2	33,5
Lotto	21,1	18,0	35,0	9,7	35,4	27,2
Superenalotto	32,2	28,7	46,7	17,8	34,8	62,2
10 e Lotto/Win for Life	14,1	11,3	27,2	7,1	21,7	20,6
Totocalcio/Totogol	10,8	13,3	0,0	8,8	10,4	17,8
Bingo	4,7	4,2	7,1	2,5	6,2	8,3
Slot machines	4,2	5,2	0,0	2,4	6,6	5,2
Videolottery	3,5	4,3	0,0	0,0	6,6	8,3
Scommesse sportive	48,9	55,4	18,8	68,8	34,3	17,8
Scommesse su altri eventi	7,7	9,4	0,0	12,2	0,0	8,3
Poker texano	9,6	11,7	0,0	8,5	16,6	0,0
Altri giochi con le carte	14,9	16,1	9,4	15,9	16,9	8,3
Altri giochi (roulette dadi)	9,1	11,2	0,0	11,8	4,9	9,1
Scommesse virtuali	10,0	12,3	0,0	16,8	0,0	8,3

GAPS 2021 - Regione Abruzzo

**Tabella 27** Percentuale dei giocatori secondo i luoghi di gioco d'azzardo frequentati online negli ultimi 12 mesi: totale, per genere e fascia di età

	Totale	Genere		Fascia d'età		
		Maschi	Femmine	18-40	41-60	61-84
A casa propria	64,8	69,0	45,3	79,7	66,8	26,8
A casa di amici	7,2	7,7	5,2	15,5	0,0	0,0
A scuola, lavoro	4,2	5,1	0,0	6,0	4,0	0,0
Luoghi pubblici chiusi (sale giochi, Internet point, bar)	9,0	8,3	11,9	14,6	0,0	10,6
Luoghi pubblici aperti (piazza, parco)	7,2	8,7	0,0	12,3	4,3	0,0
Sui mezzi di trasporto (tram, autobus, metropolitana, treno, auto)	4,1	3,2	8,0	3,1	7,9	0,0

GAPS 2021 - Regione Abruzzo



## Gioco d'azzardo: profilo di rischio

**Tabella 28** Percentuale dei giocatori nell'anno, a livello provinciale e regionale, per profilo di rischio

	Nessun rischio	Rischio minimo	Rischio moderato/severo
Chieti	80,3	11,9	7,8
L'Aquila	84,5	11,5	4,0
Pescara	82,8	12,1	5,1
Teramo	82,9	11,3	5,8
<b>REGIONE ABRUZZO</b>	<b>82,5</b>	<b>11,7</b>	<b>5,8</b>

GAPS 2021 - Regione Abruzzo

**Tabella 29** Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo lo stato civile, per profilo di rischio

	Nessun rischio	Rischio minimo	Rischio moderato/severo
Celibe/nubile	29,8	40,1	39,0
Coniugato/a - unito/a civilmente	60,7	45,9	55,2
Separato/a - divorziato/a	7,3	5,5	0,0
Vedovo/a	2,2	8,5	5,8

GAPS 2021 - Regione Abruzzo

**Tabella 30** Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo il titolo di studio conseguito, per profilo di rischio

	Nessun rischio	Rischio minimo	Rischio moderato/severo
Nessuno - Licenza elementare	0,5	3,2	11,0
Medie inferiori	9,6	12,2	9,6
Qualifica triennale - Diploma/Maturità	51,2	52,0	45,5
Laurea - Post laurea	38,5	32,6	33,9

GAPS 2021 - Regione Abruzzo

**Tabella 31** Percentuale dei giocatori nell'anno secondo lo stato occupazionale, per profilo di rischio

	Nessun rischio	Rischio minimo	Rischio moderato/severo
Occupato	60,1	59,4	51,2
In cerca di prima/nuova occupazione	7,6	16,6	13,7
Casalengo/a	9,6	11,4	3,5
Studente/ssa	4,9	10,4	16,2
Inabile/ritirato dal lavoro	21,3	13,3	25,2

GAPS 2021 - Regione Abruzzo

**Tabella 32** Percentuale dei giocatori nell'anno secondo le tipologie di gioco praticate, per profilo di rischio

	Nessun rischio	Rischio minimo	Rischio moderato/severo
Gratta&Vinci	55,6	45,9	40,1
Lotto	23,5	22,9	30,4
Superenalotto	29,7	22,2	29,6
10 e Lotto/Win for Life	7,6	12,5	33,0
Totocalcio/Totogol	3,6	10,6	30,7
Bingo	1,6	7,0	22,6
Slot machines	,8	10,3	19,9
Videolottery	0,0	3,5	20,0
Scommesse sportive	12,4	27,6	44,3
Scommesse su altri eventi	,3	4,5	24,9
Poker texano	1,1	13,5	19,7
Altri giochi con le carte	5,7	14,5	23,7
Altri giochi (roulette dadi)	,9	6,7	25,7
Scommesse virtuali	1,6	7,9	25,1

GAPS 2021 - Regione Abruzzo

**Tabella 33** Percentuale dei giocatori nell'anno secondo i luoghi frequentati per giocare d'azzardo onsite, per profilo di rischio

	Nessun rischio	Rischio minimo	Rischio moderato/severo
Sale scommesse	10,2	20,2	51,6
Sale Bingo	2,5	6,6	16,6
Casinò	0,0	0,0	0,0
Circoli ricreativi	0,0	3,0	7,4
Bar/tabacchi/pub	86,6	63,9	64,0
Sale giochi	1,3	1,9	13,7
A casa mia o di amici	11,7	38,8	39,0

GAPS 2021 - Regione Abruzzo

**Tabella 34** Percentuale dei giocatori nell'anno che hanno giocato online, per profilo di rischio

	Nessun rischio	Rischio minimo	Rischio moderato/severo
Gioco online	15,2	46,5	51,9

GAPS 2021 - Regione Abruzzo

**Tabella 35** Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo il numero di giochi praticati, per profilo di rischio

	Nessun rischio	Rischio minimo	Rischio moderato/severo
1 gioco	46,0	30,9	26,9
2-3 giochi	45,5	44,4	30,7
4 giochi o più	8,5	24,7	42,4

GAPS 2021 - Regione Abruzzo

**Tabella 36** Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo il tempo medio giornaliero trascorso a giocare d'azzardo onsite, per profilo di rischio

	Nessun rischio	Rischio minimo	Rischio moderato/severo
Meno di 30 minuti	95,9	83,9	70,1
30 minuti - 1 ora	2,3	16,1	22,2
1 - 2 ore	0,8	0,0	0,0
Più di 2 ore	1,0	0,0	7,7

GAPS 2021 - Regione Abruzzo

**Tabella 37** Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo il tempo disposti a impiegare per raggiungere un luogo dove giocare d'azzardo onsite, per profilo di rischio

	Nessun rischio	Rischio minimo	Rischio moderato/severo
Meno di 10 minuti	90,4	94,6	60,0
10 - 30 minuti	6,8	3,9	24,3
Più di 30 minuti	2,8	1,5	15,7

GAPS 2021 - Regione Abruzzo

**Tabella 38** Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo il rischio attribuito al gioco d'azzardo, meno o più di 1 volta a settimana, per profilo di rischio

		Nessun rischio	Rischio minimo	Rischio moderato/severo
Giocare meno di una volta a settimana	Nessun rischio	19,1	38,3	23,9
	Rischio minimo	45,0	33,1	36,8
	Rischio moderato	17,5	15,6	31,1
	Rischio elevato	12,8	5,0	8,2
	Non so	5,6	8,0	0,0
Giocare più di una volta a settimana	Nessun rischio	1,4	4,9	0,0
	Rischio minimo	7,2	13,2	18,4
	Rischio moderato	30,0	31,2	33,3
	Rischio elevato	55,6	46,8	48,3
	Non so	5,8	3,9	0,0

GAPS 2021 - Regione Abruzzo



**Tabella 39** Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo la conoscenza dei limiti di età per giocare d'azzardo, online e onsite, per profilo di rischio

		Nessun rischio	Rischio minimo	Rischio moderato/severo
Divieto ai minori gioco online	Minori di 14 anni	9,6	11,4	11,0
	Minori di 16 anni	7,9	2,4	0,0
	Minori di 18 anni	58,9	71,6	67,7
	Non è vietato	2,6	5,4	0,0
	Non so	21,0	9,2	21,3
Divieto ai minori gioco onsite	Minori di 14 anni	10,0	6,1	15,1
	Minori di 16 anni	5,5	5,7	0,0
	Minori di 18 anni	65,2	71,0	84,9
	Non è vietato	4,2	8,0	0,0
	Non so	15,1	9,1	0,0

GAPS 2021 - Regione Abruzzo

**Tabella 40** Percentuale dei giocatori nell'anno secondo la possibilità di diventare ricchi giocando d'azzardo, per profilo di rischio

	Nessun rischio	Rischio minimo	Rischio moderato/severo
Impossibile	40,4	13,3	19,1
Sì se bravo	15,2	26,3	30,7
Sì se fortunato	48,7	67,1	55,9

GAPS 2021 - Regione Abruzzo

**Tabella 41** Percentuale dei giocatori nell'anno secondo la contiguità con il gioco d'azzardo illegale, per profilo di rischio

	Nessun rischio	Rischio minimo	Rischio moderato/severo
Conosci una o più persone che praticano giochi illegali	6,3	9,3	10,7
Hai mai praticato giochi illegali	4,2	7,2	16,1

GAPS 2021 - Regione Abruzzo

**Tabella 42** Percentuale dei giocatori nell'anno secondo il consumo di sostanze concomitante al gioco, onsite e online, per profilo di rischio

		Nessun rischio	Rischio minimo	Rischio moderato/severo
Gioco onsite	Sigarette	0,4	0,0	11,5
	Alcolici	0,2	6,5	7,3
	Nessuna	99,4	93,5	88,5
Gioco online	Sigarette	1,0	0,0	7,6
	Alcolici	0,0	0,0	23,5
	Nessuna	99,0	100,0	76,5

GAPS 2021 - Regione Abruzzo



**Tabella 43** Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo la frequenza di problemi a casa, al lavoro, finanziari, per profilo di rischio

		Nessun rischio	Rischio minimo	Rischio moderato/severo
Problemi a casa	Mai	20,8	17,9	24,4
	A volte	56,1	47,7	40,3
	Spesso/quasi sempre	23,1	34,4	35,3
Problemi a lavoro	Mai	34,1	30,5	35,3
	A volte	39,7	52,8	40,0
	Spesso/quasi sempre	26,2	16,7	24,7
Problemi finanziari	Mai	53,5	36,1	21,8
	A volte	31,8	40,2	54,7
	Spesso/quasi sempre	14,7	23,7	23,5

GAPS 2021 - Regione Abruzzo

### Gaming

**Tabella 44** Percentuali dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio e l'uso di psicofarmaci negli ultimi 12 mesi

	Nessun rischio	Rischio minimo	Rischio moderato/severo
Sonniferi	5,2	3,6	21,5
Tranquillanti/anisiolitici	13,0	14,9	30,2
Antidepressivi	5,8	0,0	21,5

GAPS 2021 - Regione Abruzzo

**Tabella 45** Prevalenze dei giocatori di videogame nell'anno, a livello provinciale e regionale: totale, per genere e fascia di età

	Totale	Genere		Fascia d'età		
		Maschi	Femmine	18-40 anni	41-60 anni	61-84 anni
Chieti	31,4	33,6	29,3	46,1	34,1	14,9
L'Aquila	30,7	34,6	26,7	46,5	33,1	13,2
Pescara	32,0	34,8	29,5	47,8	31,2	17,8
Teramo	33,6	34,5	32,6	51,4	31,5	18,4
<b>REGIONE ABRUZZO</b>	<b>30,6</b>	<b>32,6</b>	<b>28,7</b>	<b>47,7</b>	<b>32,5</b>	<b>16,0</b>

GAPS 2021 - Regione Abruzzo

**Tabella 46** Distribuzione percentuale dei giocatori di videogame nell'anno secondo aver speso soldi o meno in questo ambito di gioco: totale, per genere e fascia di età

	Totale	Genere		Fascia d'età		
		Maschi	Femmine	18-40	41-60	61-84
Non aver speso denaro in videogame	31,4	33,6	29,3	46,1	34,1	14,9
Aver speso denaro in videogame	30,7	34,6	26,7	46,5	33,1	13,2

GAPS 2021 - Regione Abruzzo

**Tabella 47** Distribuzione percentuale dei giocatori di videogame nell'anno che non hanno speso soldi secondo la frequenza di gioco: totale, per genere ed età

	Totale	Genere		Fascia d'età		
		Maschi	Femmine	18-40	41-60	61-84
Tutti i giorni	18,7	16,9	20,6	21,0	17,2	14,9
Quasi ogni giorno	23,1	21,0	25,2	22,6	24,5	21,9
Più volte alla settimana	20,8	19,8	21,7	26,5	16,3	18,3
Una volta alla settimana	9,0	10,5	7,5	7,3	9,3	12,0
Alcune volte al mese	13,4	14,3	12,5	14,1	14,9	9,2
Una volta al mese	2,6	2,1	3,1	1,7	4,1	1,2
Un paio di volte all'anno	7,6	8,4	6,8	5,6	5,8	16,3
Non lo so	4,8	7,0	2,6	1,2	7,9	6,2

GAPS 2021 - Regione Abruzzo

**Tabella 48** Distribuzione percentuale dei giocatori di videogame nell'anno che hanno speso soldi in questo ambito di gioco per l'entità della spesa sostenuta negli ultimi 30 giorni

	Giocatori che hanno speso nei videogame
Meno di 5 euro	61,0
5-10 euro	16,2
Oltre 10 euro	22,8

GAPS 2021 - Regione Abruzzo

**Tabella 49** Distribuzione percentuale dei giocatori di videogame nell'anno che hanno speso soldi secondo la frequenza di gioco

	Giocatori che hanno speso nei videogame
Tutti i giorni	7,6
Quasi ogni giorno	9,4
Più volte alla settimana	24,0
Una volta alla settimana	3,8
Alcune volte al mese	11,3
Una volta al mese	10,7
Un paio di volte all'anno	28,5
Non lo so	4,7

GAPS 2021 - Regione Abruzzo

**Tabella 50** Percentuale dei giocatori di videogame nell'anno che hanno speso soldi in questo ambito di gioco, secondo le motivazioni di spesa

	Giocatori che hanno speso nei videogame
Per aumentare in modo significativo le tue possibilità di vincita	4,0
Per aumentare il tempo di gioco	14,0
Per far continuare il gioco/partita in corso	21,9
Per avanzare di livello	24,9
Per acquistare gadget/optional aggiuntivi (vite, monete, poteri, ecc.)	53,9
Per supportare la comunità del gioco	15,9

GAPS 2021 - Regione Abruzzo



## Studio CASOS 2022 - Regione Abruzzo

### Le caratteristiche degli studenti rispondenti

Tabella 51 Distribuzione percentuale dei rispondenti per età: totale e per genere

	Totale	Genere	
		Maschi	Femmine
15 anni	22,3	23,0	21,4
16 anni	18,5	17,3	20,2
17 anni	18,4	17,7	19,9
18 anni	18,8	19,8	17,3
19 anni	22,0	22,2	21,2

CASOS 2022 - Regione Abruzzo

Tabella 52 Distribuzione percentuale dei rispondenti secondo la tipologia di zona abitativa: totale e per genere

	Totale	Genere	
		Maschi	Femmine
Urbana	27,6	26,8	28,4
Semi Urbana	14,5	16,7	12,2
Semi Rurale	41,0	38,5	43,8
Rurale	16,9	18,0	15,6

CASOS 2022 - Regione Abruzzo

Tabella 53 Percentuale degli studenti secondo la lingua parlata in famiglia: totale, per genere e fascia di età

	Totale	Genere		Fascia d'età	
		Maschi	Femmine	15-17	18-19
Lingua italiana	97,0	97,1	96,9	96,3	97,9
Lingua spagnola/portoghese	2,8	2,5	3,2	2,6	3,3
Lingua inglese/tedesca	3,7	4,4	2,9	2,8	5,4
Lingua francese	1,1	1,1	1,1	0,5	2,1
Lingua slava	0,9	1,2	0,5	0,6	1,5
Lingua cinese	0,6	0,5	0,7	1,0	0,2
Lingua araba	0,7	0,9	0,4	0,8	0,8
Lingua indiana/filippina	0,1	0,3	0,0	0,1	0,4
Lingua senegalese/ghanese/nigeriana	0,1	0,1	0,0	0,1	0,2
Lingua albanese	4,3	2,6	6,2	5,7	2,5
Altra lingua	4,3	3,5	5,3	4,0	4,9

CASOS 2022 - Regione Abruzzo

Tabella 54 Distribuzione percentuale degli studenti secondo la motivazione dei giorni di scuola persi negli ultimi 30 giorni: totale, per genere e fascia di età

		Totale	Genere		Fascia d'età	
			Maschi	Femmine	15-17	18-19
Ero malato	Nessuno	45,5	49,6	41,2	44,7	46,1
	1 giorno	13,8	12,4	15,2	16,2	10,0
	2 giorni	11,8	12,5	11,1	12,3	11,7
	3-4 giorni	16,0	15,0	17,1	15,6	16,7
	5-6 giorni	5,5	3,2	7,8	4,8	6,7
	7 o più giorni	7,4	7,3	7,6	6,4	8,8
Non avevo voglia	Nessuno	55,6	56,4	54,8	57,0	53,1
	1 giorno	20,9	18,4	23,6	21,6	20,2
	2 giorni	10,1	10,3	9,9	8,8	11,9
	3-4 giorni	8,5	9,1	7,8	9,7	6,9
	5-6 giorni	2,4	3,3	1,4	1,2	4,1
	7 o più giorni	2,5	2,5	2,5	1,7	3,8
Altri motivi	Nessuno	40,1	43,2	36,9	42,5	36,4
	1 giorno	24,8	23,0	26,7	21,8	28,9
	2 giorni	17,6	15,1	20,2	18,6	16,2
	3-4 giorni	9,7	10,8	8,5	10,9	8,1
	5-6 giorni	3,5	4,1	3,0	2,7	4,9
	7 o più giorni	4,3	3,8	4,7	3,5	5,5

CASOS 2022 - Regione Abruzzo

Tabella 55 Distribuzione percentuale degli studenti secondo l'andamento scolastico medio: totale, per genere e fascia di età

	Totale	Genere		Fascia d'età	
		Maschi	Femmine	15-17	18-19
Ottimo	9,8	8,7	11,1	7,2	13,3
Buono	44,6	38,1	51,7	47,5	40,7
Medio	42,4	49,3	34,8	41,6	43,0
Basso	3,2	3,9	2,4	3,7	3,0

CASOS 2022 - Regione Abruzzo

Tabella 56 Percentuale degli studenti che hanno partecipato ad attività/interventi di prevenzione dei comportamenti a rischio: totale, per genere e fascia di età

	Totale	Genere		Fascia d'età	
		Maschi	Femmine	15-17	18-19
Aver partecipato ad attività di prevenzione	32,7	32,6	32,8	31,6	34,0

CASOS 2022 - Regione Abruzzo





**Tabella 57** Percentuale degli studenti che hanno riferito di aver partecipato ad attività/interventi di prevenzione dei comportamenti a rischio secondo la tipologia di attività/intervento: totale, per genere e fascia di età

	Totale	Genere		Fascia d'età	
		Maschi	Femmine	15-17	18-19
Gioco d'azzardo	27,4	33,0	21,4	21,0	36,0
Uso di sostanze stupefacenti	58,4	60,4	56,4	47,2	72,9
Consumo di tabacco	30,0	33,9	25,8	29,3	30,4
Utilizzo di Internet	52,8	53,5	52,0	53,3	52,0
Bullismo o cyberbullismo	86,9	83,5	90,6	85,3	89,3
Guida sicura	28,2	30,8	25,3	28,9	27,5
Altre tematiche	28,2	26,2	30,3	34,4	20,4

CASOS 2022 - Regione Abruzzo

## Il Gioco d'azzardo tra gli studenti

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

**Tabella 58** Distribuzione percentuale degli studenti secondo la distanza da un luogo di gioco da casa e da scuola: totale, per genere e fascia di età

		Totale	Genere		Fascia d'età	
			Maschi	Femmine	15-17	18-19
Da casa	Non ce ne sono	14,7	13,8	15,8	19,6	7,8
	Meno di 5 minuti	40,8	40,2	41,3	39,0	43,4
	5-10 minuti	29,8	29,6	30,0	27,3	33,3
	Più di 10 minuti	14,7	16,4	12,9	14,1	15,5
Da scuola	Non ce ne sono	14,8	14,0	15,8	15,5	14,1
	Meno di 5 minuti	50,5	54,1	46,5	46,1	56,1
	5-10 minuti	23,5	20,9	26,4	25,5	21,0
	Più di 10 minuti	11,2	11,0	11,3	12,9	8,8

CASOS 2022 - Regione Abruzzo

**Tabella 59** Percentuale degli studenti secondo le tipologie di gioco disponibili nel luogo di gioco più vicino a casa e a scuola

	Da casa	Da scuola
Gratta&Vinci/10 e Lotto/Win for Life	77,8	80,2
Lotto/Superalotto	67,0	66,5
Totocalcio/Scommesse sportive	55,4	53,3
Slot machines/Videolottery	49,7	46,4
Scommesse su altri eventi	27,3	32,0
Bingo	15,3	13,7
Poker texano/altri giochi con le carte	9,9	10,8
Altri giochi	16,0	17,1

CASOS 2022 - Regione Abruzzo

**Tabella 60** Distribuzione percentuale degli studenti secondo la conoscenza del divieto di gioco ai minorenni per tipologia di gioco: totale, per genere e fascia di età

	Totale	Genere		Fascia d'età	
		Maschi	Femmine	15-17	18-19
Gratta&Vinci/10 e Lotto/Win for Life	69,1	75,5	61,9	62,1	79,3
Lotto/Superalotto	72,1	77,2	66,3	67,3	78,8
Totocalcio/Scommesse sportive	60,1	67,8	51,5	52,0	71,2
Slot machines/Videolottery	82,8	83,8	81,8	80,4	85,9
Scommesse su altri eventi	64,7	70,0	58,7	59,2	72,6
Bingo	64,5	67,8	60,8	63,0	67,0
Poker texano/altri giochi con le carte	81,9	82,8	81,0	81,2	83,1
Gioco online	84,5	84,5	84,5	82,2	88,0

CASOS 2022 - Regione Abruzzo

**Tabella 61** Percentuale di studenti che conoscono il divieto di gioco ai minorenni secondo la tipologia di gioco, tra gli studenti che hanno partecipato o meno ad attività di prevenzione sul gioco d'azzardo

	No attività di prevenzione	Si attività di prevenzione
Gratta&Vinci/10 e Lotto/Win for Life	67,9	82,2
Lotto/Superalotto	70,7	83,9
Totocalcio/Scommesse sportive	57,4	74,0
Slot machines/Videolottery	83,0	88,1
Scommesse su altri eventi	63,3	72,7
Bingo	63,3	76,5
Poker texano/altri giochi con le carte	82,5	80,0
Gioco online	84,7	92,5

CASOS 2022 - Regione Abruzzo

**Tabella 62** Percentuale degli studenti a conoscenza delle normative/regolamentazioni emanate dal proprio comune per limitare il gioco d'azzardo: totale, per genere e fascia di età

	Totale	Genere		Fascia d'età	
		Maschi	Femmine	15-17	18-19
Conoscenza delle regole del comune per limitare il gioco d'azzardo	8,9	9,9	7,7	9,1	8,4

CASOS 2022 - Regione Abruzzo

**Tabella 63** Percentuale degli studenti a conoscenza delle normative/regolamentazioni emanate dal proprio comune secondo la tipologia di regolamentazione: totale, per genere e fascia di età

	Totale	Genere		Fascia d'età	
		Maschi	Femmine	15-17	18-19
Limitazione degli orari di accesso alle Slot machine/Videolottery	54,0	46,9	63,7	55,7	51,6
Controllo della distanza delle scuole dai luoghi dove si gioca d'azzardo	21,8	22,9	20,2	19,6	24,8
Incentivi per i commercianti che rinunciano a offrire giochi d'azzardo	22,9	22,2	23,8	24,8	20,1
Penalizzazioni per i commercianti che offrono giochi d'azzardo	46,9	50,3	42,4	45,8	48,6

CASOS 2022 - Regione Abruzzo



**Tabella 64** Distribuzione percentuale degli studenti secondo il rischio attribuito al gioco d'azzardo (praticato più o meno di una volta a settimana): totale, per genere e fascia di età

		Totale	Genere		Fascia d'età	
			Maschi	Femmine	15-17	18-19
Giocare meno di una volta a settimana	Nessun rischio	5,1	7,3	2,7	5,9	3,8
	Rischio minimo	26,8	28,5	24,9	28,9	23,7
	Rischio moderato	31,8	28,2	35,7	32,3	31,1
	Rischio elevato	22,7	20,6	25,0	20,5	25,8
	Non so	13,6	15,4	11,7	12,4	15,6
Giocare più di una volta a settimana	Nessun rischio	2,1	3,2	0,9	2,8	1,1
	Rischio minimo	7,1	7,5	6,7	8,9	4,7
	Rischio moderato	23,8	27,3	20,1	27,6	18,0
	Rischio elevato	54,0	47,1	61,4	49,0	61,0
	Non so	13,0	14,9	10,9	11,7	15,2

CASOS 2022 - Regione Abruzzo

**Tabella 65 (1/2)** Distribuzione percentuale degli studenti secondo il rischio economico attribuito al gioco d'azzardo in base alla tipologia di gioco: totale, per genere e fascia di età

		Totale	Genere		Fascia d'età	
			Maschi	Femmine	15-17	18-19
Gratta&Vinci	Per niente	11,4	10,7	12,2	14,7	7,1
	Un po'	41,1	37,3	45,1	45,6	34,7
	Abbastanza	23,6	24,3	22,8	21,1	26,8
	Molto	14,5	15,6	13,4	13,1	16,7
	Moltissimo	9,4	12,1	6,5	5,5	14,7
Lotto	Per niente	9,3	11,1	7,4	11,0	7,2
	Un po'	33,1	29,8	36,6	35,4	29,8
	Abbastanza	34,7	31,1	38,7	35,1	33,6
	Molto	14,3	17,1	11,3	13,6	15,8
	Moltissimo	8,6	10,9	6,0	4,9	13,6
Superenalotto	Per niente	9,6	9,4	9,8	12,8	5,2
	Un po'	30,6	27,7	33,8	30,9	30,2
	Abbastanza	32,8	30,3	35,6	31,7	33,9
	Molto	18,5	21,3	15,4	18,7	18,8
	Moltissimo	8,5	11,3	5,4	5,9	11,9
10 e Lotto/Win for Life	Per niente	7,1	8,5	5,5	8,8	5,0
	Un po'	28,1	25,8	30,7	30,9	24,3
	Abbastanza	34,7	33,0	36,6	35,0	34,0
	Molto	19,4	20,7	17,9	18,0	21,5
	Moltissimo	10,7	12,0	9,3	7,3	15,2

CASOS 2022 - Regione Abruzzo

**Tabella 65 (2/2)** Distribuzione percentuale degli studenti secondo il rischio economico attribuito al gioco d'azzardo in base alla tipologia di gioco: totale, per genere e fascia di età

		Totale	Genere		Fascia d'età	
			Maschi	Femmine	15-17	18-19
Bingo	Per niente	7,8	9,9	5,5	9,1	6,0
	Un po'	24,1	25,4	22,6	26,0	21,7
	Abbastanza	30,5	26,5	34,9	31,5	28,9
	Molto	23,0	24,3	21,6	23,2	22,9
	Moltissimo	14,6	13,9	15,4	10,2	20,5
Slot Machines/ Videolottery	Per niente	5,2	6,0	4,3	6,7	3,0
	Un po'	5,7	6,0	5,5	7,2	3,5
	Abbastanza	23,9	17,6	30,9	25,8	21,5
	Molto	34,1	36,3	31,5	33,1	36,0
	Moltissimo	31,1	34,1	27,8	27,2	36,0
Scommesse calcistiche	Per niente	8,1	9,4	6,7	10,7	4,3
	Un po'	23,3	26,2	20,0	27,4	17,1
	Abbastanza	27,0	23,9	30,5	25,5	28,9
	Molto	25,4	24,6	26,4	23,0	29,5
	Moltissimo	16,2	15,9	16,4	13,4	20,2
Scommesse su altri sport	Per niente	8,9	11,0	6,6	11,4	5,1
	Un po'	23,5	26,7	20,0	28,3	16,3
	Abbastanza	27,7	25,6	30,0	23,8	33,0
	Molto	25,6	22,4	29,2	25,1	26,8
	Moltissimo	14,3	14,3	14,2	11,4	18,8
Scommesse su altri eventi	Per niente	7,3	9,6	4,9	9,1	4,7
	Un po'	23,4	27,7	18,6	27,5	17,4
	Abbastanza	30,5	27,7	33,5	28,3	32,9
	Molto	24,0	21,9	26,3	22,8	26,2
	Moltissimo	14,8	13,1	16,7	12,3	18,8
Poker Texano	Per niente	4,6	6,4	2,6	5,5	3,2
	Un po'	9,6	9,6	9,5	12,4	5,6
	Abbastanza	23,4	21,0	26,1	21,9	25,6
	Molto	33,3	34,3	32,1	34,9	31,1
	Moltissimo	29,1	28,7	29,7	25,3	34,5
Altri giochi con le carte	Per niente	7,7	8,5	6,8	8,9	5,8
	Un po'	17,0	16,1	17,9	21,2	11,1
	Abbastanza	21,9	19,5	24,5	18,3	26,9
	Molto	28,5	29,3	27,7	30,0	26,8
	Moltissimo	24,9	26,6	23,1	21,6	29,4
Altri giochi	Per niente	5,3	6,6	3,8	6,5	3,4
	Un po'	11,7	11,8	11,7	15,4	6,7
	Abbastanza	23,8	19,8	28,1	24,0	23,3
	Molto	24,9	25,7	24,0	25,1	24,8
	Moltissimo	34,3	36,1	32,4	29,0	41,8

CASOS 2022 - Regione Abruzzo



**Tabella 66** Percentuale degli studenti secondo l'opinione che l'abilità del giocatore incida sull'esito favorevole in base alla tipologia di gioco: totale, per genere e fascia di età

	Totale	Genere		Fascia d'età	
		Maschi	Femmine	15-17	18-19
Gratta&Vinci/10 e Lotto/Win for Life	5,0	3,2	7,0	3,2	7,3
Lotto/Superalotto	5,7	5,2	6,4	4,7	7,1
Totocalcio/Scommesse sportive	49,2	61,8	35,1	47,9	50,8
Slot machines/Videolottery	11,0	9,6	12,5	13,0	8,2
Scommesse su altri eventi	34,1	37,1	30,7	32,2	36,6
Bingo	15,2	12,0	18,7	18,7	10,4
Poker texano/altri giochi con le carte	72,1	71,8	72,5	70,7	74,3
Altri giochi di casinò	28,2	22,5	34,6	28,0	28,3
Nessuno di questi	15,2	13,6	17,0	15,0	15,4

CASOS 2022 - Regione Abruzzo

**Tabella 67** Distribuzione percentuale degli studenti secondo l'opinione sulla possibilità di diventare ricchi giocando: totale, per genere e fascia di età

	Totale	Genere		Fascia d'età	
		Maschi	Femmine	15-17	18-19
È impossibile	7,9	6,5	9,5	5,9	10,7
È possibile, anche se è raro, solo se si è molto bravi	29,1	26,6	31,8	31,0	26,6
È possibile, anche se è raro, solo se si è molto fortunati	45,9	46,2	45,5	44,7	47,7
È possibile, anche se è raro, solo se si è molto bravi e fortunati	17,1	20,7	13,2	18,4	15,0

CASOS 2022 - Regione Abruzzo

**Tabella 68** Distribuzione percentuale degli studenti secondo la frequenza di esposizione ai messaggi pubblicitari, per tipologia di canale, sul gioco d'azzardo negli ultimi 12 mesi: totale, per genere e fascia di età

	Totale	Genere		Fascia d'età		
		Maschi	Femmine	15-17	18-19	
Pubblicità in TV	Mai	40,4	37,6	43,4	40,4	40,5
	Meno di una volta al mese	22,1	19,7	24,7	22,2	21,8
	1-3 giorni al mese	17,1	17,5	16,8	16,4	18,0
	1-2 giorni a settimana	12,4	14,5	10,1	14,3	10,2
	3+ giorni a settimana	8,0	10,7	5,0	6,7	9,5
Pubblicità in radio	Mai	66,5	64,7	68,4	66,6	66,6
	Meno di una volta al mese	19,1	19,1	19,1	19,3	18,7
	1-3 giorni al mese	8,7	9,0	8,4	9,4	7,7
	1-2 giorni a settimana	4,1	5,1	3,0	3,4	4,9
	3+ giorni a settimana	1,6	2,1	1,1	1,3	2,1
Pubblicità su internet	Mai	15,8	13,7	18,0	16,5	15,2
	Meno di una volta al mese	17,9	12,3	23,9	20,2	14,3
	1-3 giorni al mese	19,7	18,9	20,6	18,7	20,8
	1-2 giorni a settimana	22,2	25,3	18,8	21,5	22,6
	3+ giorni a settimana	24,4	29,8	18,7	23,1	27,1
Pubblicità su manifesti/cartelloni	Mai	52,6	56,7	48,4	51,8	54,4
	Meno di una volta al mese	24,5	22,1	27,0	25,5	22,6
	1-3 giorni al mese	14,5	11,4	17,8	14,8	14,1
	1-2 giorni a settimana	6,1	7,1	5,0	6,1	6,0
	3+ giorni a settimana	2,3	2,7	1,8	1,8	2,9
Pubblicità su giornali/quotidiani/riviste	Mai	57,8	59,5	55,9	57,9	57,6
	Meno di una volta al mese	21,1	20,3	22,1	21,4	20,8
	1-3 giorni al mese	12,4	10,5	14,5	12,9	11,8
	1-2 giorni a settimana	5,9	6,4	5,3	5,5	6,5
	3+ giorni a settimana	2,8	3,3	2,2	2,3	3,3
Pubblicità su social media	Mai	22,8	19,3	26,7	23,4	22,6
	Meno di una volta al mese	17,2	12,1	22,5	19,2	13,9
	1-3 giorni al mese	18,4	19,1	17,7	18,7	17,6
	1-2 giorni a settimana	19,1	22,2	15,8	17,6	21,6
	3+ giorni a settimana	22,5	27,3	17,3	21,1	24,4

CASOS 2022 - Regione Abruzzo



**Tabella 69** Distribuzione percentuale degli studenti secondo la contiguità con il gioco d'azzardo: totale, per genere e fascia di età

		Totale	Genere		Fascia d'età	
			Maschi	Femmine	15-17	18-19
Fratelli/sorelle maggiori	No	56,4	57,3	55,4	57,0	55,2
	Si	15,6	16,9	14,1	14,8	16,7
	Non ne ho	19,2	17,0	21,6	18,2	20,9
	Non so	8,8	8,8	8,9	10,0	7,2
Genitori	Nessuno	51,3	50,5	52,1	49,4	54,2
	Solo madre	20,9	22,1	19,6	24,1	16,4
	Solo padre	2,5	2,1	3,0	2,4	2,9
	Entrambi	11,4	11,4	11,5	10,9	11,9
	Non posso rispondere	1,9	1,8	2,0	1,8	1,9
	Non so	12,0	12,1	11,8	11,4	12,7
Amici	Nessuno	24,6	16,5	33,3	27,6	20,3
	Pochi/alcuni	42,3	53,2	30,6	38,0	48,2
	La maggior parte/tutti	11,4	16,6	5,8	7,7	16,4
	Non so	21,7	13,7	30,3	26,7	15,1

CASOS 2022 - Regione Abruzzo

**Tabella 70** Distribuzione percentuale degli studenti secondo la contiguità con persone che nell'opinione dello studente hanno giocato d'azzardo un po' troppo: totale, per genere e fascia di età

		Totale	Genere		Fascia d'età	
			Maschi	Femmine	15-17	18-19
Fratelli/sorelle maggiori	No	76,4	83,0	68,3	80,7	71,2
	Si	15,5	10,3	22,0	12,3	19,6
	Non ne ho	8,1	6,7	9,7	7,2	9,2
	Non so	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
Genitori	Nessuno	66,2	71,4	60,5	63,6	70,5
	Solo padre	16,0	14,1	18,2	18,0	13,2
	Solo madre	3,0	2,3	3,8	1,3	5,7
	Entrambi	1,0	1,5	0,4	0,0	2,7
	Non posso rispondere	13,8	10,7	17,1	17,1	7,9
	Non so	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
Amici	Nessuno	29,0	28,8	29,5	31,5	27,0
	Pochi/alcuni	51,9	51,9	52,1	49,1	54,6
	La maggior parte/tutti	9,6	10,2	8,3	10,5	8,5
	Non so	9,5	9,1	10,3	8,9	9,9

CASOS 2022 - Regione Abruzzo

**Tabella 71** Distribuzione percentuale secondo la reazione che genitori e altri adulti importanti avrebbero al gioco d'azzardo dello studente: totale, per genere e fascia di età

		Totale	Genere		Fascia d'età	
			Maschi	Femmine	15-17	18-19
Padre	Sfavorevole	84,9	81,5	88,7	84,1	85,9
	Indifferente	5,8	7,9	3,4	5,9	5,7
	Favorevole	1,4	2,1	0,6	1,7	0,9
	Non so	7,9	8,5	7,3	8,3	7,5
Madre	Sfavorevole	88,9	86,1	92,0	89,6	87,6
	Indifferente	4,0	4,7	3,2	3,7	4,5
	Favorevole	0,8	1,2	0,3	0,6	1,1
	Non so	6,3	8,0	4,5	6,1	6,8
Altri adulti	Sfavorevole	70,6	67,5	74,1	67,4	75,5
	Indifferente	10,6	13,5	7,4	10,6	10,5
	Favorevole	1,2	1,3	1,0	1,1	1,2
	Non so	17,6	17,7	17,5	20,9	12,8

CASOS 2022 - Regione Abruzzo

### Diffusione e caratteristiche del comportamento di gioco tra gli studenti

**Tabella 72** Prevalenze gioco d'azzardo nella vita, a livello provinciale e regionale: totale, per genere e fascia di età

	Totale	Genere		Fascia d'età	
		Maschi	Femmine	15-17	18-19
Chieti	48,0	57,4	37,8	45,7	51,7
L'Aquila	49,9	59,5	39,5	47,2	54,4
Pescara	47,0	55,9	37,8	45,6	49,2
Teramo	50,1	58,3	41,7	47,8	53,8
REGIONE ABRUZZO	48,6	57,6	39,0	46,4	52,0

GAPS 2021 - Regione Abruzzo

**Tabella 73** Prevalenze gioco d'azzardo nell'anno, a livello provinciale e regionale: totale, per genere e fascia di età

	Totale	Genere		Fascia d'età	
		Maschi	Femmine	15-17	18-19
Chieti	44,7	54,3	34,2	42,2	48,6
L'Aquila	46,7	56,5	36,2	43,8	51,6
Pescara	43,4	53,5	32,9	41,2	46,9
Teramo	45,9	54,8	36,7	43,3	50,0
REGIONE ABRUZZO	45,0	54,7	34,8	42,5	49,1

GAPS 2021 - Regione Abruzzo



**Tabella 74** Percentuale degli studenti giocatori secondo i luoghi di gioco d'azzardo frequentati negli ultimi 12 mesi: totale, per genere e fascia di età

	Totale	Genere		Fascia d'età	
		Maschi	Femmine	15-17	18-19
Sale scommessa	34,1	45,9	1,5	31,0	37,7
Sale Bingo	8,3	7,0	11,9	1,0	16,2
Casinò	5,8	7,6	0,8	3,4	8,4
Circoli ricreativi	1,7	2,4	0,0	1,4	2,0
Bar/tabacchi/pub	40,8	41,7	38,2	32,2	49,7
Sale giochi	13,6	16,8	4,6	12,2	15,0
A casa mia o di amici	49,1	43,2	65,2	58,3	39,0

CASOS 2022 - Regione Abruzzo

**Tabella 75** Percentuale degli studenti giocatori secondo i device utilizzati per giocare d'azzardo online negli ultimi 12 mesi

	Giocatori d'azzardo online
Smartphone	76,4
Computer	40,1
Tablet	3,7
Tv	2,2
Console	4,7

CASOS 2022 - Regione Abruzzo

**Tabella 76** Percentuale degli studenti giocatori online secondo i luoghi prevalenti di gioco

	Giocatori d'azzardo online
A scuola	15,7
A casa propria	66,9
A casa di amici	31,3
Luoghi pubblici chiusi	36,4
Luoghi pubblici aperti	21,6
Mezzi di trasporto	7,5

CASOS 2022 - Regione Abruzzo

**Tabella 77** Percentuale degli studenti giocatori online secondo il tipo di account utilizzato per connettersi

	Giocatori d'azzardo online
Account personale	58,6
Account genitori	19,1
Account fratelli maggiorenni	3,8
Account di un maggiorenne	26,2

CASOS 2022 - Regione Abruzzo

**Tabella 78** Percentuale degli studenti giocatori online secondo le tipologie di gioco praticate negli ultimi 12 mesi

	Giocatori d'azzardo online
Gratta&Vinci/10 e Lotto/Win for Life	18,2
Lotto/Supenalotto	4,0
Totocalcio/Totogol/Scommesse sportive	61,3
Scommesse su altri eventi	17,2
Bingo	4,9
Slot machines/Videolottery	26,0
Poker texano/altri giochi con le carte	28,2
Altri giochi di casinò virtuali	30,6

CASOS 2022 - Regione Abruzzo

**Tabella 79** Percentuale degli studenti giocatori nell'anno che hanno speso soldi negli ultimi 30 giorni per giocare d'azzardo, onsite e online

	Giocatori d'azzardo onsite	Giocatori d'azzardo online
Aver speso soldi per giocare	40,1	23,9

CASOS 2022 - Regione Abruzzo

**Tabella 80** Distribuzione percentuale degli studenti giocatori secondo la spesa effettuata negli ultimi 30 giorni per giocare d'azzardo, onsite e online

	Giocatori d'azzardo onsite	Giocatori d'azzardo online
10 euro o meno	60,3	51,1
11-30 euro	22,8	28,7
31-50 euro	8,9	6,9
51-70 euro	3,7	3,1
71-90 euro	1,5	3,6
91 euro o più	2,8	6,6

CASOS 2022 - Regione Abruzzo



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

**Tabella 81** Percentuale dei giocatori con profilo di gioco a rischio, a livello provinciale e regionale: totale e per genere

	Totale	Genere	
		Maschi	Femmine
Chieti	13,2	16,3	7,9
L'Aquila	13,3	16,7	7,6
Pescara	14,9	18,1	9,6
Teramo	11,6	14,7	6,9
<b>REGIONE ABRUZZO</b>	<b>13,4</b>	<b>16,5</b>	<b>8,1</b>

GAPS 2021 - Regione Abruzzo

**Tabella 82** Percentuale dei giocatori con profilo di gioco problematico, a livello provinciale e regionale: totale e per genere

	Totale	Genere	
		Maschi	Femmine
Chieti	6,9	9,4	2,6
L'Aquila	5,9	8,1	2,3
Pescara	6,0	8,3	2,1
Teramo	5,6	7,9	2,2
<b>REGIONE ABRUZZO</b>	<b>6,2</b>	<b>8,5</b>	<b>2,3</b>

GAPS 2021 - Regione Abruzzo

**Tabella 83** Percentuali degli studenti giocatori secondo le tipologie di gioco praticate negli ultimi 12 mesi, per profilo di rischio

	Giocatori non problematici	Giocatori a rischio/problematici
Gratta&Vinci	70,4	69,8
Lotto	12,9	16,8
Superenalotto	12,6	13,1
10 e Lotto/Win for Life	4,3	12,3
Bingo	15,5	33,6
Slot machines/Videolottery	21,3	51,7
Scommesse calcistiche	46,1	71,8
Scommesse su altri sport	17,1	35,4
Scommesse su altri eventi	9,7	33,1
Poker texano	12,4	27,8
Altri giochi con le carte	41,4	58,6
Altri giochi	15,0	39,2

CASOS 2022 - Regione Abruzzo



**Tabella 84** Distribuzione percentuale degli studenti giocatori nell'anno secondo il numero di giochi praticati, per profilo di rischio

	Giocatori non problematici	Giocatori a rischio/problematici
1 gioco	30,8	9,4
2 giochi	24,8	14,9
3 giochi	19,2	17,6
4 giochi	11,2	15,8
5 giochi	5,3	11,8
6 giochi	4,3	12,0
7 giochi o più	4,4	18,5

CASOS 2022 - Regione Abruzzo

**Tabella 85** Distribuzione percentuale degli studenti giocatori nell'anno secondo la frequenza di gioco, per profilo di rischio

	Giocatori non problematici	Giocatori a rischio/problematici
Una volta al mese o meno	78,7	41,2
2-4 volte al mese	16,0	31,2
2-3 volte a settimana	4,1	17,0
4-5 volte a settimana	0,9	4,2
6 o più volte a settimana	0,3	6,4

CASOS 2022 - Regione Abruzzo

**Tabella 86** Percentuale degli studenti giocatori nell'anno secondo i luoghi frequentati per giocare d'azzardo, per profilo di rischio

	Giocatori non problematici	Giocatori a rischio/problematici
Sale scommessa	21,2	44,7
Sale Bingo	4,9	10,8
Casinò	3,9	6,8
Circoli ricreativi	1,0	2,8
Bar/tabacchi/pub	28,9	47,2
Sale giochi	6,0	24,0
A casa mia o di amici	38,5	47,5

CASOS 2022 - Regione Abruzzo

**Tabella 87** Percentuale degli studenti giocatori nell'anno a cui, da minorenni, è stato impedito di giocare d'azzardo, per profilo di rischio

	Giocatori non problematici	Giocatori a rischio/problematici
È stato impedito di giocare d'azzardo da minorenni	43,5	52,6

CASOS 2022 - Regione Abruzzo



**Tabella 88** Percentuale degli studenti giocatori nell'anno a cui, da minorenni, è stato impedito di giocare d'azzardo secondo la tipologia di gioco e i luoghi di gioco, per profilo di rischio

		Giocatori non problematici	Giocatori a rischio/problematici
Tipologie di gioco per cui è stato impedito di giocare da minorenne	Gratta&Vinci/10 e Lotto/Win for Life	56,1	37,1
	Lotto/Superalotto	26,0	25,0
	Totocalcio/Scommesse sportive	52,1	64,1
	Scommesse su altri eventi	25,2	33,0
	Bingo	21,7	21,0
	Slot machines/Videolottery	39,1	48,5
	Poker texano/altri giochi con le carte	21,7	18,4
	Altri giochi	23,3	19,9
Luoghi di gioco in cui è stato impedito di giocare da minorenne	Bar/tabacchi/esercizi pubblici	76,9	70,5
	Luoghi del gioco (sale gioco)	36,9	48,9
	Luoghi privati (casa propria o di amici)	8,3	19,7
	Gioco online	13,7	12,2

CASOS 2022 - Regione Abruzzo

**Tabella 89** Distribuzione percentuale degli studenti secondo la spesa effettuata per giocare nell'ultimo mese, onsite e online, per profilo di rischio

		Giocatori non problematici	Giocatori a rischio/problematici
Gioco onsite	Non aver speso	65,9	42,6
	10 euro o meno	25,1	23,9
	11-30 euro	6,8	14,6
	31-50 euro	1,3	9,6
	51-70 euro	0,7	3,7
	71-90 euro	0	2,1
	91 euro o più	0,2	3,5
Gioco online	Non aver speso	82,2	59,7
	10 euro o meno	10,5	17,7
	11-30 euro	5,3	11,3
	31-50 euro	1,0	3,5
	51-70 euro	0,4	0,6
	71-90 euro	0	3,0
	91 euro o più	0,6	4,2

CASOS 2022 - Regione Abruzzo

**Tabella 90** Distribuzione percentuale degli studenti giocatori che hanno speso per giocare d'azzardo nell'ultimo mese, onsite e online, secondo la spesa effettuata, per profilo di rischio

		Giocatori non problematici	Giocatori a rischio/problematici
Gioco onsite	10 euro o meno	73,7	41,7
	11-30 euro	20,1	25,5
	31-50 euro	3,7	16,7
	51-70 euro	1,9	6,4
	71-90 euro	0	3,7
	91 euro o più	0,6	6,0
Gioco online	10 euro o meno	59,2	43,8
	11-30 euro	29,8	28,1
	31-50 euro	5,7	8,6
	51-70 euro	2,1	1,5
	71-90 euro	0	7,5
	91 euro o più	3,2	10,5

CASOS 2022 - Regione Abruzzo

**Tabella 91** Distribuzione percentuale degli studenti giocatori secondo il bilancio derivante dal gioco d'azzardo praticato, per profilo di rischio

	Giocatori non problematici	Giocatori a rischio/problematici
In pari	65,4	49,4
In rosso	11,5	25,2
In attivo	23,1	25,4

CASOS 2022 - Regione Abruzzo

**Tabella 92** Percentuale degli studenti giocatori secondo le persone con cui hanno giocato d'azzardo, per profilo di rischio

	Giocatori non problematici	Giocatori a rischio/problematici
Con il padre	40,6	43,6
Con la madre	24,3	16,4
Con i fratelli/sorelle	20,1	28,3
Con gli amici	58,5	73,6
Con i nonni	20,0	15,7
Con altri parenti	23,9	28,9
Con dei conoscenti	15,0	30,6
Da solo	24,0	15,8

CASOS 2022 - Regione Abruzzo



**Tabella 93** Distribuzione percentuale degli studenti giocatori secondo la frequenza di esposizione ai messaggi pubblicitari sul gioco d'azzardo negli ultimi 12 mesi, per profilo di rischio

	Giocatori non problematici	Giocatori a rischio/problematici
Mai	5,8	6,2
Meno di una volta al mese	13,4	9,9
1-3 giorni al mese	22,8	18,5
1-2 giorni a settimana	23,3	29,1
3+ giorni a settimana	34,7	35,3

CASOS 2022 - Regione Abruzzo

**Tabella 94** Distribuzione percentuale degli studenti giocatori secondo la frequenza di esposizione ai messaggi pubblicitari, per tipologia di canale, sul gioco d'azzardo negli ultimi 12 mesi, per profilo di rischio

		Giocatori non problematici	Giocatori a rischio/problematici
Pubblicità in TV	Mai	38,2	37,8
	Meno di una volta al mese	22,7	19,3
	1-3 giorni al mese	16,8	24,6
	1-2 giorni a settimana	15,0	12,3
	3+ giorni a settimana	7,3	6,0
Pubblicità in radio	Mai	68,9	63,5
	Meno di una volta al mese	18,0	23,2
	1-3 giorni al mese	9,6	7,1
	1-2 giorni a settimana	2,6	5,3
	3+ giorni a settimana	0,9	0,9
Pubblicità su internet	Mai	10,5	8,4
	Meno di una volta al mese	18,6	14,2
	1-3 giorni al mese	21,5	19,8
	1-2 giorni a settimana	25,4	27,4
	3+ giorni a settimana	24,0	30,2
Pubblicità su manifesti/cartelloni	Mai	59,7	49,6
	Meno di una volta al mese	23,1	22,5
	1-3 giorni al mese	12,4	16,5
	1-2 giorni a settimana	2,9	10,5
	3+ giorni a settimana	1,9	0,9
Pubblicità su giornali/quotidiani/riviste	Mai	57,3	50,5
	Meno di una volta al mese	22,3	20,9
	1-3 giorni al mese	14,4	12,9
	1-2 giorni a settimana	4,4	12,6
	3+ giorni a settimana	1,6	3,1
Pubblicità su social media	Mai	19,5	20,1
	Meno di una volta al mese	12,2	10,0
	1-3 giorni al mese	25,3	17,8
	1-2 giorni a settimana	19,0	25,8
	3+ giorni a settimana	24,0	26,3

CASOS 2022 - Regione Abruzzo

## I pattern di gioco tra gli studenti

**Tabella 95** Distribuzione percentuale degli studenti secondo le caratteristiche familiari, per comportamento di gioco

		Non giocatori nell'anno	Giocatori non problematici	Giocatori a rischio/problematici
Status socio-economico familiare	Basso	27,6	22,7	18,1
	Medio	53,8	56,9	61,4
	Alto	18,6	20,4	20,5
Status occupazionale padre	Lavoratore dipendente	57,8	58,9	61,5
	Lavoratore autonomo	27,4	29,5	28,5
	Casalingo/altro	10,9	6,0	8,9
	Non lavora (disoccupato/pensionato/inabile al lavoro)	3,9	5,6	1,1
Status occupazionale madre	Lavoratrice dipendente	47,4	46,2	45,3
	Lavoratrice autonoma	16,4	18,7	9,7
	Casalinga/altro	32,5	28,6	38,5
	Non lavora (disoccupato/pensionato/inabile al lavoro)	3,7	6,5	6,5
Scolarità del padre	Elementari o meno	3,6	1,1	1,6
	Qualche classe delle medie inferiori	2,3	0,6	0,8
	Medie inferiori	15,9	15,6	23,0
	Qualche classe delle medie superiori	21,9	25,0	23,7
	Medie superiori/qualche anno di università	31,9	39,8	29,1
	Laurea	20,4	15,4	20,7
	Non so	4,0	2,5	1,1
Scolarità della madre	Elementari o meno	1,7	1,1	2,7
	Qualche classe delle medie inferiori	1,2	1,4	0,6
	Medie inferiori	10,1	10,8	15,8
	Qualche classe delle medie superiori	18,2	22,5	17,0
	Medie superiori/qualche anno di università	37,2	38,1	35,7
	Laurea	28,8	24,3	26,6
Altra casa/famiglia (es. genitori separati)	No	79,0	85,1	79,2
	Sì	21,0	14,9	20,8

CASOS 2022 - Regione Abruzzo



**Tabella 96** Distribuzione percentuale degli studenti secondo le caratteristiche individuali, per comportamento di gioco

		Non giocatori nell'anno	Giocatori non problematici	Giocatori a rischio/problematici
Essere soddisfatti del rapporto con la madre	Molto soddisfatto/soddisfatto	72,1	91,0	70,7
	Né soddisfatto/né insoddisfatto	10,9	5,0	15,5
	Non tanto/per niente soddisfatto	15,4	3,2	11,5
	Non c'è questa persona	1,6	0,8	2,3
Essere soddisfatti del rapporto con il padre	Molto soddisfatto/soddisfatto	62,6	82,3	66,3
	Né soddisfatto/né insoddisfatto	13,6	8,0	9,0
	Non tanto/per niente soddisfatto	21,6	6,8	17,2
	Non c'è questa persona	2,2	2,9	7,5
Essere soddisfatto del rapporto con i fratelli/sorelle	Molto soddisfatto/soddisfatto	62,0	73,3	60,2
	Né soddisfatto/né insoddisfatto	8,9	9,0	23,6
	Non tanto/per niente soddisfatto	11,6	2,8	6,2
	Non c'è questa persona	17,5	14,9	10,0
Essere soddisfatto del rapporto con gli amici	Molto soddisfatto/soddisfatto	82,6	91,1	82,8
	Né soddisfatto/né insoddisfatto	9,5	5,7	9,0
	Non tanto/per niente soddisfatto	7,2	1,6	7,1
	Non c'è questa persona	0,7	1,6	1,1
Essere soddisfatti del rapporto con sé stessi	Molto soddisfatto/soddisfatto	53,8	64,5	57,0
	Né soddisfatto/né insoddisfatto	16,0	21,6	21,8
	Non tanto/per niente soddisfatto	30,2	13,9	21,2
Essere soddisfatti delle proprie condizioni di salute	Molto soddisfatto/soddisfatto	77,8	83,2	81,3
	Né soddisfatto/né insoddisfatto	10,6	9,8	11,1
	Non tanto/per niente soddisfatto	11,6	7,0	7,6
Essere soddisfatti della condizione finanziaria familiare	Molto soddisfatto/soddisfatto	63,4	73,1	69,0
	Né soddisfatto/né insoddisfatto	22,8	20,0	19,3
	Non tanto/per niente soddisfatto	13,8	6,9	11,7

CASOS 2022 - Regione Abruzzo

**Tabella 97** Distribuzione percentuale degli studenti secondo il rischio attribuito al gioco d'azzardo, più o meno di una volta a settimana, per comportamento di gioco

		Non giocatori nell'anno	Giocatori non problematici	Giocatori a rischio/problematici
Giocare meno di una volta a settimana	Nessun rischio/rischio minimo	26,6	39,2	43,8
	Rischio moderato/elevato	58,7	50,3	40,6
	Non so	14,7	10,5	15,6
Giocare più di una volta a settimana	Nessun rischio/rischio minimo	6,4	11,7	19,3
	Rischio moderato/elevato	79,0	79,1	66,6
	Non so	14,6	9,2	14,1

CASOS 2022 - Regione Abruzzo

**Tabella 98** Distribuzione percentuale degli studenti secondo l'attitudine verso il gioco d'azzardo, per comportamento di gioco

	Non giocatori nell'anno	Giocatori non problematici	Giocatori a rischio/problematici
Sfavorevole	85,6	74,8	59,4
Neutrale	8,9	10,7	15,9
Favorevole	5,5	14,5	24,7

CASOS 2022 - Regione Abruzzo

**Tabella 99** Percentuale degli studenti secondo l'opinione che l'abilità del giocatore incida sull'esito favorevole in base alla tipologia di gioco, per comportamento di gioco

	Non giocatori nell'anno	Giocatori non problematici	Giocatori a rischio/problematici
Gratta&Vinci/10 e Lotto/Win for Life	4,1	3,7	9,8
Lotto/Superenalotto	5,2	3,5	11,7
Totocalcio/Scommesse sportive	39,7	60,4	63,0
Slot machines/Videolottery	9,9	8,8	20,4
Scommesse su altri eventi	29,3	37,6	44,7
Bingo	14,9	14,4	16,1
Poker texano/altri giochi con le carte	70,6	76,6	75,0
Altri giochi di casinò	29,4	25,0	28,8
Nessuno di questi	18,5	11,4	9,7

CASOS 2022 - Regione Abruzzo

**Tabella 100** Distribuzione percentuale degli studenti secondo la distanza da un luogo di gioco, da casa e da scuola, per comportamento di gioco

		Non giocatori nell'anno	Giocatori non problematici	Giocatori a rischio/problematici
Da casa	Non ce ne sono	14,1	15,9	14,3
	Meno di 5 minuti	40,9	40,3	43,7
	5-10 minuti	29,2	28,2	33,6
	Più di 10 minuti	15,8	15,6	8,4
Da scuola	Non ce ne sono	14,4	17,6	6,5
	Meno di 5 minuti	50,3	47,9	57,8
	5-10 minuti	24,1	23,3	22,7
	Più di 10 minuti	11,2	11,2	13,0

CASOS 2022 - Regione Abruzzo

**Tabella 101** Percentuale degli studenti secondo le tipologie di gioco disponibili nel luogo di gioco più vicino, a casa e a scuola, per comportamento di gioco

		Non giocatori nell'anno	Giocatori non problematici	Giocatori a rischio/problematici
Da casa	Gratta&Vinci/10 e Lotto/Win for Life	80,9	78,1	63,6
	Lotto/Superalotto	72,4	62,1	57,7
	Totocalcio/Scommesse sportive	47,8	63,8	73,8
	Slot machines/Videolottery	45,1	52,3	69,3
	Scommesse su altri eventi	18,9	38,7	43,2
	Bingo	14,1	17,5	18,2
	Poker texano/altri giochi con le carte	7,5	12,3	14,9
	Altri giochi	12,6	19,6	24,5
Da scuola	Gratta&Vinci/10 e Lotto/Win for Life	82,5	81,9	65,6
	Lotto/Superalotto	70,3	61,2	59,1
	Totocalcio/Scommesse sportive	46,3	60,9	66,1
	Slot machines/Videolottery	43,6	44,9	58,3
	Scommesse su altri eventi	24,2	41,3	46,0
	Bingo	14,5	10,9	17,0
	Poker texano/altri giochi con le carte	10,1	10,1	13,6
	Altri giochi	15,7	15,7	27,3

CASOS 2022 - Regione Abruzzo



**Tabella 102** Distribuzione percentuale degli studenti secondo la contiguità riferita con il gioco d'azzardo, per comportamento di gioco

		Non giocatori nell'anno	Giocatori non problematici	Giocatori a rischio/problematici
Fratelli/sorelle maggiori	No	59,5	53,9	42,1
	Sì	9,6	21,4	34,3
	Non ne ho	22,5	15,7	11,7
	Non so	8,4	9,0	11,9
Genitori	Nessuno	56,5	43,5	39,1
	Solo padre	19,4	19,8	30,7
	Solo madre	2,1	2,3	6,5
	Entrambi	7,6	20,1	12,1
	Non posso rispondere	1,7	2,1	2,5
Amici	Non so	12,7	12,2	9,1
	Nessuno	30,4	17,3	10,0
	Pochi/alcuni	35,5	55,6	46,1
	La maggior parte/tutti	5,3	15,3	32,1
	Non so	28,8	11,8	11,8

CASOS 2022 - Regione Abruzzo

**Tabella 103** Distribuzione percentuale secondo la reazione degli adulti significativi al gioco d'azzardo dello studente, per comportamento di gioco

		Non giocatori nell'anno	Giocatori non problematici	Giocatori a rischio/problematici
Padre	Non me lo permetterebbe	60,6	43,6	27,3
	Me lo sconsiglierebbe	29,3	36,3	44,2
	Sarebbe indifferente	2,4	9,3	14,9
	Lo approverebbe	0,5	1,8	5,3
	Non so	7,2	9,0	8,3
Madre	Non me lo permetterebbe	70,5	46,9	41,5
	Me lo sconsiglierebbe	22,4	37,1	38,3
	Sarebbe indifferente	1,2	6,2	13,3
	Lo approverebbe	0,5	1,8	0,4
	Non so	5,4	8,0	6,5
Altri adulti	Non me lo permetterebbe	41,6	29,2	20,2
	Me lo sconsiglierebbe	31,2	40,2	41,8
	Sarebbe indifferente	9,0	11,8	15,2
	Lo approverebbe	0,9	1,9	1,3
	Non so	17,3	16,9	21,5

CASOS 2022 - Regione Abruzzo





## Il gaming tra gli studenti

**Tabella 104** Prevalenze gioco ai videogame nella vita, a livello provinciale e regionale: totale, per genere e fascia di età

	Totale	Genere		Fascia d'età	
		Maschi	Femmine	15-17	18-19
Chieti	89,8	95,6	83,5	89,3	90,6
L'Aquila	89,7	95,9	83,0	89,3	90,4
Pescara	90,1	96,0	84,0	89,6	91,0
Teramo	89,3	95,9	82,4	88,8	89,9
<b>REGIONE ABRUZZO</b>	<b>89,8</b>	<b>95,8</b>	<b>83,3</b>	<b>89,3</b>	<b>90,5</b>

CASOS 2022 - Regione Abruzzo

**Tabella 105** Prevalenze gioco ai videogame nell'anno, a livello provinciale e regionale: totale, per genere e fascia di età

	Totale	Genere		Fascia d'età	
		Maschi	Femmine	15-17	18-19
Chieti	68,7	85,6	50,2	71,9	63,7
L'Aquila	68,7	86,2	49,9	71,0	65,0
Pescara	64,9	83,0	46,1	68,1	59,9
Teramo	67,7	85,9	48,8	69,9	64,2
<b>REGIONE ABRUZZO</b>	<b>67,4</b>	<b>85,1</b>	<b>48,7</b>	<b>70,2</b>	<b>63,0</b>

CASOS 2022 - Regione Abruzzo

**Tabella 106** Distribuzione percentuale degli studenti, che negli ultimi 12 mesi hanno giocato ai videogame, secondo le ore medie giornaliere trascorse a giocare negli ultimi 30 giorni: totale, per genere e fascia di età

		Totale	Genere		Fascia d'età	
			Maschi	Femmine	15-17	18-19
Giorni di scuola	Non ho giocato	24,8	20,1	33,5	25,2	23,7
	Meno di 30 minuti	18,2	13,5	26,9	17,0	20,0
	30 minuti - 1 ora	20,3	20,2	20,7	20,0	21,6
	1-2 ore	17,7	24,0	6,0	18,9	15,4
	2-4 ore	12,5	15,4	7,2	12,3	13,2
	4-6 ore	3,9	4,7	2,2	4,3	3,4
	Più di 6 ore	2,6	2,1	3,5	2,3	2,9
Giorni non di scuola	Non ho giocato	14,5	14,6	14,4	13,9	15,7
	Meno di 30 minuti	18,2	12,5	29,0	18,2	18,5
	30 minuti - 1 ora	14,6	12,8	18,0	15,2	13,1
	1-2 ore	22,1	24,0	18,5	20,7	24,2
	2-4 ore	16,2	20,1	8,8	15,8	16,7
	4-6 ore	8,1	9,9	4,7	9,5	6,5
Più di 6 ore	6,3	6,1	6,6	6,7	5,3	

CASOS 2022 - Regione Abruzzo

**Tabella 107** Distribuzione percentuale degli studenti giocatori secondo la durata media di ogni sezione di gioco senza interruzioni, per giorni di scuola e non di scuola

	Giorni di scuola	Giorni non di scuola
Meno di 30 minuti	38,2	23,7
Fra 30 minuti e 1 ora	32,1	27,2
Fra 1 e 2 ore	18,3	27,4
Fra 2 e 4 ore	8,7	13,0
Fra 4 e 6 ore	1,7	5,0
Più di 6 ore	1,0	3,7

CASOS 2022 - Regione Abruzzo

**Tabella 108** Percentuale degli studenti che negli ultimi 12 mesi hanno giocato ai videogame secondo il device utilizzato: totale, per genere e fascia di età

	Totale	Genere		Fascia d'età	
		Maschi	Femmine	15-17	18-19
Smartphone	42,7	48,1	36,9	44,3	40,5
Computer	18,3	24,7	11,5	19,3	17,5
Tablet	7,0	6,9	7,1	9,2	3,9
Tv	7,9	8,5	7,3	8,5	6,8
Console	39,8	61,4	16,6	44,7	33,2

CASOS 2022 - Regione Abruzzo

**Tabella 109** Percentuale degli studenti che negli ultimi 12 mesi hanno giocato ai videogame secondo i luoghi di gioco: totale, per genere e fascia di età

	Totale	Genere		Fascia d'età	
		Maschi	Femmine	15-17	18-19
A scuola	13,5	18,9	7,7	12,8	15,2
A casa propria	63,7	80,9	45,2	68,5	57,4
A casa di amici	18,4	26,7	9,3	20,1	16,4
Luoghi pubblici chiusi	3,8	6,0	1,5	4,7	3,0
Luoghi pubblici aperti	3,7	4,7	2,6	3,7	4,4
Mezzi di trasporto	8,9	9,2	8,5	9,3	8,8

CASOS 2022 - Regione Abruzzo

**Tabella 110** Distribuzione percentuale degli studenti che negli ultimi 12 mesi hanno giocato ai videogame secondo la spesa media mensile: totale, per genere e fascia di età

	Totale	Genere		Fascia d'età	
		Maschi	Femmine	15-17	18-19
Non aver speso	61,3	51,7	80,7	62,7	59,3
Meno di 5 euro	6,8	6,0	8,6	4,5	10,6
6-10 euro	10,3	13,0	4,8	11,8	7,7
11-20 euro	7,3	10,2	1,5	7,1	7,9
21-50 euro	6,2	8,2	2,1	5,7	7,1
51 euro o più	8,1	10,9	2,3	8,2	7,4

CASOS 2022 - Regione Abruzzo



**Internet tra gli studenti**

**Tabella 111** Distribuzione percentuale degli studenti secondo l'utilizzo di Internet nei giorni di scuola: totale, per genere e fascia di età

	Totale	Genere		Fascia d'età	
		Maschi	Femmine	15-17	18-19
Non lo uso	3,9	5,4	2,2	4,1	3,5
Meno di un'ora	19,1	23,3	14,7	19,2	18,9
Fra 1 e 2 ore	24,7	25,7	23,7	26,0	22,9
Fra 2 e 4 ore	24,7	25,1	24,3	24,9	24,1
Fra 4 e 6 ore	13,8	9,6	18,3	12,5	15,8
Più di 6 ore	13,8	10,9	16,8	13,3	14,8

CASOS 2022 - Regione Abruzzo

**Tabella 112 (1/2)** Distribuzione percentuale degli studenti secondo le attività svolte su Internet nei giorni di scuola: totale, per genere e fascia di età

		Totale	Genere		Fascia d'età	
			Maschi	Femmine	15-17	18-19
Chattare/Stare sui Social Network	Non lo uso	7,5	9,7	5,2	9,4	4,5
	Meno di un'ora	25,6	30,2	20,8	25,1	26,4
	Fra 1 e 2 ore	24,9	25,5	24,2	25,5	23,9
	Fra 2 e 4 ore	20,7	20,0	21,5	20,2	21,7
	Fra 4 e 6 ore	11,6	8,4	14,9	11,6	11,5
	Più di 6 ore	9,7	6,2	13,4	8,2	12,0
Fare ricerche/Leggere quotidiani	Non lo uso	21,7	27,2	16,0	25,9	15,6
	Meno di un'ora	49,2	48,6	49,8	49,0	49,5
	Fra 1 e 2 ore	19,1	18,9	19,2	16,8	22,5
	Fra 2 e 4 ore	6,1	3,0	9,4	5,4	6,9
	Fra 4 e 6 ore	2,4	1,5	3,4	1,2	4,3
	Più di 6 ore	1,5	0,8	2,2	1,7	1,2
Ascoltare/Scaricare musica, video	Non lo uso	36,5	39,1	33,8	36,3	36,7
	Meno di un'ora	22,7	27,3	18,0	21,4	24,6
	Fra 1 e 2 ore	19,8	18,7	20,9	20,2	18,9
	Fra 2 e 4 ore	13,4	10,4	16,5	14,7	11,5
	Fra 4 e 6 ore	4,8	2,9	6,7	4,3	5,6
	Più di 6 ore	2,8	1,6	4,1	3,1	2,7

CASOS 2022 - Regione Abruzzo

**Tabella 112 (2/2)** Distribuzione percentuale degli studenti secondo le attività svolte su Internet nei giorni di scuola: totale, per genere e fascia di età

		Totale	Genere		Fascia d'età	
			Maschi	Femmine	15-17	18-19
Stare sui siti per adulti	Non lo uso	69,3	57,6	81,5	71,2	66,7
	Meno di un'ora	21,8	31,0	12,3	19,2	25,6
	Fra 1 e 2 ore	4,1	6,9	1,2	4,3	3,7
	Fra 2 e 4 ore	2,3	1,3	3,4	3,8	0,4
	Fra 4 e 6 ore	1,3	0,9	1,6	0,6	2,1
	Più di 6 ore	1,2	2,3	0,0	0,9	1,5
Fare giochi di abilità	Non lo uso	79,1	75,4	82,9	77,4	80,8
	Meno di un'ora	14,6	16,3	12,7	15,6	13,3
	Fra 1 e 2 ore	4,3	5,7	2,8	4,8	3,7
	Fra 2 e 4 ore	1,1	1,2	1,1	1,1	1,2
	Fra 4 e 6 ore	0,5	0,7	0,4	0,7	0,5
	Più di 6 ore	0,4	0,7	0,1	0,4	0,5
Fare giochi di ruolo	Non lo uso	50,9	40,0	62,3	47,4	55,2
	Meno di un'ora	23,9	27,9	19,7	24,3	23,2
	Fra 1 e 2 ore	16,0	18,8	13,1	18,1	12,6
	Fra 2 e 4 ore	5,2	8,0	2,2	5,6	5,2
	Fra 4 e 6 ore	1,5	2,0	1,0	1,5	2,2
	Più di 6 ore	2,5	3,3	1,7	3,1	1,6

CASOS 2022 - Regione Abruzzo

**Tabella 113** Percentuale degli studenti con profilo "compulsivo" di utilizzo di Internet: totale, per genere e fascia di età

	Totale	Genere		Fascia d'età	
		Maschi	Femmine	15-17	18-19
Profilo di utilizzo "compulsivo"	13,0	9,8	16,4	15,8	9,4

CASOS 2022 - Regione Abruzzo

**Tabella 114** Percentuale degli studenti secondo le ore trascorse online per profilo di utilizzo di Internet

	Utilizzatori non a rischio	Utilizzatori compulsivi
Non lo uso	4,1	1,4
Meno di un'ora	21,6	4,2
Fra 1 e 2 ore	26,8	14,3
Fra 2 e 4 ore	25,9	14,6
Fra 4 e 6 ore	11,9	26,7
Più di 6 ore	9,7	38,8

CASOS 2022 - Regione Abruzzo

**Tabella 115** Distribuzione percentuale degli studenti secondo il rendimento scolastico per profilo di utilizzo di Internet

	Utilizzatori non a rischio	Utilizzatori compulsivi
Ottimo/buono	56,0	44,0
Medio/basso	44,0	56,0

CASOS 2022 - Regione Abruzzo

**Tabella 116** Distribuzione percentuale degli studenti secondo le caratteristiche individuali per profilo di utilizzo di Internet

		Utilizzatori non a rischio	Utilizzatori compulsivi
Essere soddisfatti del rapporto con la madre	Molto soddisfatto/soddisfatto	80,6	60,6
	Né soddisfatto/né insoddisfatto	10,6	8,1
	Non tanto/per niente soddisfatto	8,8	31,3
Essere soddisfatti del rapporto con il padre	Molto soddisfatto/soddisfatto	73,7	50,8
	Né soddisfatto/né insoddisfatto	9,9	23,3
	Non tanto/per niente soddisfatto	16,4	25,9
Essere soddisfatto del rapporto con i fratelli/sorelle	Molto soddisfatto/soddisfatto	78,5	66,8
	Né soddisfatto/né insoddisfatto	12,7	14,5
	Non tanto/per niente soddisfatto	8,8	18,7
Essere soddisfatto del rapporto con gli amici	Molto soddisfatto/soddisfatto	85,7	85,4
	Né soddisfatto/né insoddisfatto	8,8	7,1
	Non tanto/per niente soddisfatto	5,5	7,5
Essere soddisfatti del rapporto con sé stessi	Molto soddisfatto/soddisfatto	60,4	33,4
	Né soddisfatto/né insoddisfatto	18,4	21,8
	Non tanto/per niente soddisfatto	21,2	44,8
Essere soddisfatti delle proprie condizioni di salute	Molto soddisfatto/soddisfatto	83,0	57,3
	Né soddisfatto/né insoddisfatto	9,1	19,4
	Non tanto/per niente soddisfatto	7,9	23,3
Essere soddisfatti della condizione finanziaria familiare	Molto soddisfatto/soddisfatto	68,2	58,0
	Né soddisfatto/né insoddisfatto	20,6	30,3
	Non tanto/per niente soddisfatto	11,2	11,7

CASOS 2022 - Regione Abruzzo

# L'azzardo nella Regione Abruzzo

---

Rapporto di Ricerca sulla diffusione del gioco d'azzardo  
nella Regione Abruzzo attraverso gli studi  
GAPS - Gambling Adult Population Survey e  
CASOS - Consumi d'Azzardo: Studio Osservazionale  
fra gli Studenti

## Indice degli autori:

---

Sonia **Cerrai**  
Claudia **Luppi**  
Silvia **Biagioni**  
Roberta **Potente**  
Federica **Baldini**  
Marco **Scalese Urcioli**  
Marina **Baroni**  
Elisa **Benedetti**  
Pier Paolo **Ciullo**  
Rodolfo **Cotichini**  
Arianna **Cutilli**  
Francesca **Denoth**  
Corrado **Fizzarotti**  
Alessia **Formica**

Loredana **Fortunato**  
Lucia **Fortunato**  
Michela **Franchini**  
Lorenzo **Nelli**  
Antonella **Pardini**  
Stefanella **Pardini**  
Stefania **Pieroni**  
Simone **Sacco**  
Massimiliano **Salvatori**  
Chiara **Sbrana**  
Rita **Taccini**  
Giacomo **Terreni**  
Sabrina **Molinaro**

---

Anni  
2021  
2022

Consiglio Nazionale delle Ricerche  
IFC - Istituto di Fisiologia Clinica

REGIONE  
ABRUZZO