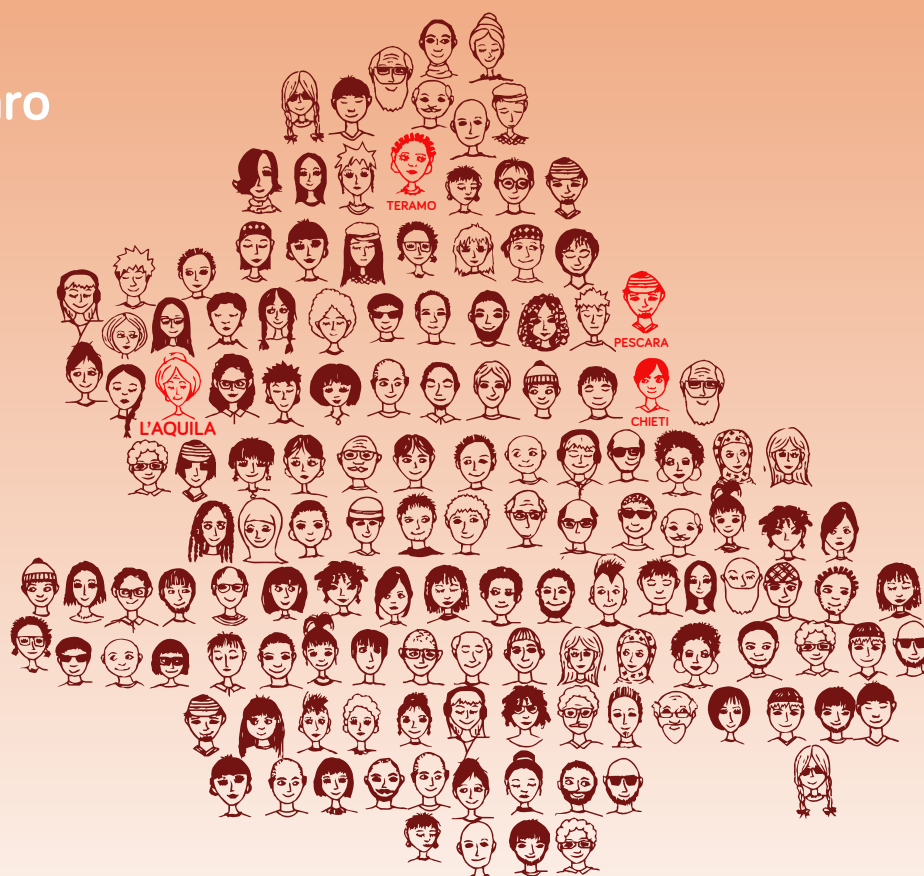


L'azzardo in Abruzzo

Rapporto di Ricerca sulla diffusione del gioco d'azzardo
in Abruzzo attraverso gli studi
GAPS - Gambling Adult Population Survey e
ESPAD - European School Survey Project on Alcohol and Other Drugs

a cura di

Simone **Sacco**
Claudia **Luppi**
Sabrina **Molinaro**



20
24

GAPS ESPAD

L'azzardo in Abruzzo

Rapporto di Ricerca sulla diffusione del gioco d'azzardo
in Abruzzo attraverso gli studi
GAPS - Gambling Adult Population Survey e
ESPAD - European School Survey Project on Alcohol and Other Drugs

a cura di
Simone **Sacco**
Claudia **Luppi**
Sabrina **Molinaro**



20
24

 IFC - Istituto di Fisiologia Clinica
Consiglio Nazionale delle Ricerche

 REGIONE
ABRUZZO

Istituto di Fisiologia Clinica - CNR

Area della Ricerca di Pisa - IFC - Pisa anno 2025

Lab. Epidemiologia e ricerca sui servizi sanitari

www.epid.ifc.cnr.it

ISBN 978-88-79580-79-3 (electronic edition)

Progetto grafico e impaginazione: Claudia Luppi

Immagine pag. 14

Designed by Liravega / Freepik

Immagine pag. 20

Designed by rawpixel.com / Freepik

Immagine pag. 26

Designed by pch.vector / Freepik

Immagine pag. 74

Designed by freedesignfile



Indice

IL FENOMENO IN SINTESI	9
IL PIANO DI CONTRASTO AL DISTURBO DA GIOCO D'AZZARDO	15
RICERCA E MONITORAGGIO EPIDEMIOLOGICO	23
2.1 Studio GAPS	23
2.2 Studio ESPAD®Italia	24
2.3 I dati economici ADM	24
2.4 Il portale OSSERVATORIO GAP	25
DIMENSIONE ECONOMICA, OFFERTA E DIFFUSIONE DEL GIOCO D'AZZARDO IN ABRUZZO	29
3.1 Modalità di gioco	42
3.1.1 Il gioco onsite	42
3.1.2 Il gioco online	48
3.2 Caratteristiche dei giocatori	55
3.2.1 Caratteristiche dei giocatori adulti	55
3.2.2 Caratteristiche degli studenti giocatori	57
3.3 Gli apparecchi da intrattenimento	60
3.4 Il Bingo	62
3.5 Le lotterie	64
3.6 I giochi a base sportiva	66
3.7 I giochi numerici a quota fissa e totalizzatore	68
3.8 Il gioco a distanza	70
3.9 Le scommesse virtuali	72

SERVIZI, CURA E PREVENZIONE	77
INFORMAZIONE E PERCEZIONE DEL RISCHIO	89
OPINIONI, CREDENZE E RUOLO DELLA PUBBLICITÀ	97
NOTE METODOLOGICHE	105
Lo studio GAPS	105
Lo studio ESPAD® Italia	109

IL FENOMENO IN SINTESI





IL FENOMENO IN SINTESI

A fronte di una raccolta che continua a crescere, trainata principalmente dall'azzardo online e di un'offerta di gioco fisico stabile e superiore alla media nazionale, il numero dei giocatori in Abruzzo si mantiene sotto i livelli rilevati prima della pandemia. Segno che gli sforzi messi in atto in questi anni attraverso il Piano di contrasto al Disturbo da Gioco D'azzardo per sensibilizzare la popolazione in merito ai rischi dell'azzardo sono stati efficaci. Cresce il gioco d'azzardo fra i giovanissimi, con segnali incoraggianti relativamente al gioco d'azzardo online, che segna invece una battuta d'arresto fra gli studenti. Crescono le persone in cura presso i SerD regionali, evidenziando un sistema di cura che sempre di più riesce a intercettare un fenomeno esteso e nascosto.

La raccolta complessiva nel 2024 raggiunge 4,3 miliardi di euro, pari al 2,7% del totale nazionale, con una spesa media procapite di circa 3.400 euro, superiore alla media italiana (circa 2.700 euro) con differenze territoriali contenute.

Nonostante il trend in diminuzione rilevato dal 2019, **la partecipazione al gioco d'azzardo coinvolge ancora quasi la metà della popolazione adulta residente in regione Abruzzo (45%) pari a 570mila 18-84enni**, con un chiaro divario di genere (54% uomini, 36% donne). **Il Gratta&Vinci si conferma il gioco più diffuso (22%), seguito da Superenalotto (13%), Lotto e scommesse sportive (poco meno del 7%)**. Le differenze territoriali sebbene contenute, fanno emergere un maggior coinvolgimento della ASL 4 di Teramo per il Gratta&Vinci, prevalenze più alte per Superenalotto e Lotto nella ASL 2 Lanciano, Vasto, Chieti e per le scommesse sportive valori quasi sovrapponibili e al di sopra della media regionale nelle ASL 1 (Avezzano, Sulmona, L'Aquila) e 4 (Teramo).

Il gioco d'azzardo fisico (onsite), pur coinvolgendo il 42% della popolazione, mostra una flessione costante nel tempo: dal 69% nel 2019 al 42% nel 2024. A fronte di una più contenuta diminuzione della raccolta economica e di una sostanziale stabilità del numero di esercizi, questo andamento suggerisce che

l'aumento della raccolta complessiva regionale per il 2024 possa derivare da un maggior investimento dei giocatori abituali, specialmente per alcuni giochi (giochi a base ippica, Bingo e lotterie, scommesse virtuali, etc), piuttosto che da un ampliamento della platea.

In parallelo all'offerta tradizionale, **si consolida la dimensione telematica (online), che nel 2024 registra una raccolta di 2,6 miliardi di euro, con una spesa procapite di 2.038 euro**, nettamente superiore alla media nazionale che supera di poco i 1.500 euro. Il 10% degli adulti tra i 18 e gli 84 anni, corrispondenti a quasi 60mila persone, riferisce di aver giocato online nell'ultimo anno, con una quota maschile quasi quadrupla rispetto a quella femminile. Nel corso delle tre rilevazioni GAPS il gioco online è aumentato di tre punti percentuali. Le scommesse sportive rappresentano l'attività più praticata, seguite da Superenalotto e Gratta&Vinci; lo smartphone resta il principale strumento di accesso al gioco digitale. L'aumento costante e capillare che caratterizza questa modalità di gioco si conferma anche sul piano economico: dal 2019 la raccolta da gioco telematico è quasi triplicata e in modo omogeneo sul territorio regionale. A questo si affianca anche l'aumento dei conti e degli utenti attivi.

Particolare attenzione merita la fascia giovanile (15-19 anni): **cresce la quota di studenti della regione Abruzzo che riferisce di aver giocato d'azzardo nell'ultimo anno che raggiunge il 61%, pari a 32mila ragazzi**. Il valore, sebbene superiore alla media nazionale, segue un andamento analogo a quello osservato nel complesso del Paese, con un incremento rispetto al 2019 (+15 punti percentuali). Sono i ragazzi a giocare d'azzardo in quota maggiore (68%) rispetto alle coetanee (54%); il Gratta&Vinci è il gioco più diffuso (47%) e in netto aumento nel corso delle tre rilevazioni, specialmente nella ASL 1 Avezzano, Sulmona, L'Aquila. A questo seguono giochi di carte e scommesse calcistiche.

Il **gioco d'azzardo online** tra i giovani interessa il 13% degli studenti, con un marcato divario tra ragazzi (22%) e ragazze (4%). **Sebbene si parli di quasi 7mila ragazzi solo in Abruzzo, il dato risulta in diminuzione rispetto al 2019 (15%)**. Scommesse sportive, virtuali e altri giochi da casinò sono le attività più praticate, assieme al gioco agli apparecchi, coinvolgendo tra il 5 e il 6% di tutti gli studenti. Tra i dispositivi digitali per la pratica dell'azzardo su rete telematica, risulta in crescita l'utilizzo dello smartphone.

Circa **il 2,6% della popolazione adulta residente in Abruzzo, pari a 33mila persone, presenta un profilo a rischio moderato/severo** di sviluppare un disturbo da gioco d'azzardo, il dato è **in crescita dal 2019 (+1%)**. **Poco meno del 5%, 60mila residenti, presenta un profilo di rischio lieve**, dato stabile dal 2019.

Tra i più giovani si osserva una presenza più consistente di studenti con profili a maggiore esposizione al rischio, segno di una diffusione più ampia di questi comportamenti rispetto alle fasce d'età successive. In Abruzzo, **il 7% dei ragazzi presenta un profilo a rischio** e un ulteriore **6% un profilo problematico**, per un totale di circa **7.000 studenti coinvolti**. Si registra inoltre una **crescita moderata** dei comportamenti problematici rispetto alla prima rilevazione del 2019 (3,4%), dato in linea con il trend nazionale e che conferma la maggiore fragilità giovanile ai rischi dell'azzardo

¹ Colasante, E., Gori, M., Bastiani, L., Siciliano, V., Giordani, P., Grassi, M., & Molinaro, S. (2013). An assessment of the psychometric properties of Italian version of CPGI. *Journal of gambling studies*, 29(4), 765-774.

² 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.



ADM 2024

RACCOLTA TOTALE

Italia: 157 miliardi

Abruzzo: 4,3 miliardi

**RACCOLTA PROCAPITE**

Italia: 2.658 euro

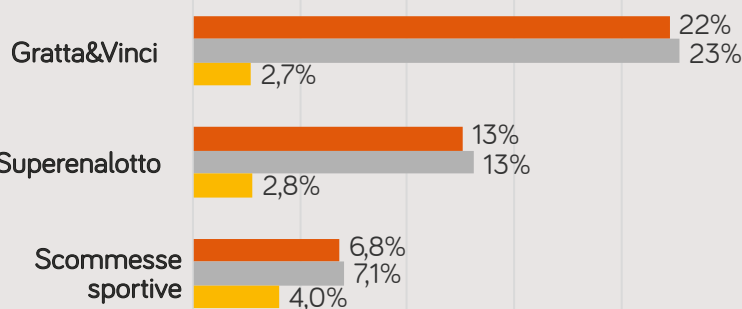
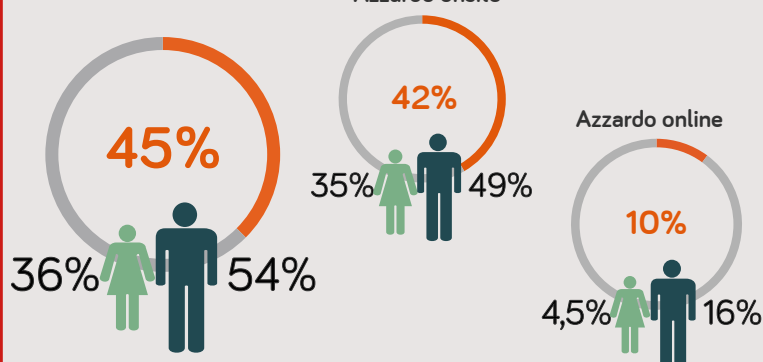
Abruzzo: 3.396 euro

**ESERCIZI OGNI 10.000 RESIDENTI****Punti scommessa**(Sportive, ippiche)
2,6**Apparecchi da intrattenimento**(AWP, VLT)
9,4**Giochi tradizionali**(Bingo, Lotto, Lotterie, giochi numerici a totalizzatore)
21,0**Punti scommessa**(Sportive, ippiche)
3,9**Apparecchi da intrattenimento**(AWP, VLT)
13,0**Giochi tradizionali**(Bingo, Lotto, Lotterie, giochi numerici a totalizzatore)
27,4

ADM 2022

GAPS 2024**Gioco d'azzardo nell'anno**

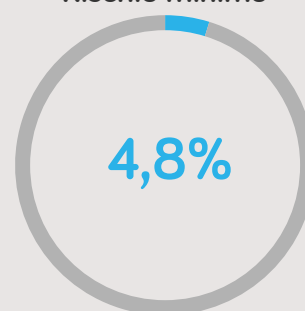
Azzardo onsite



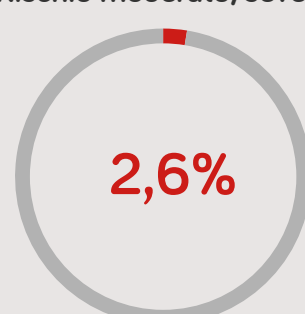
■ Azzardo totale ■ Azzardo onsite ■ Azzardo online

Gioco d'azzardo problematico

Rischio minimo

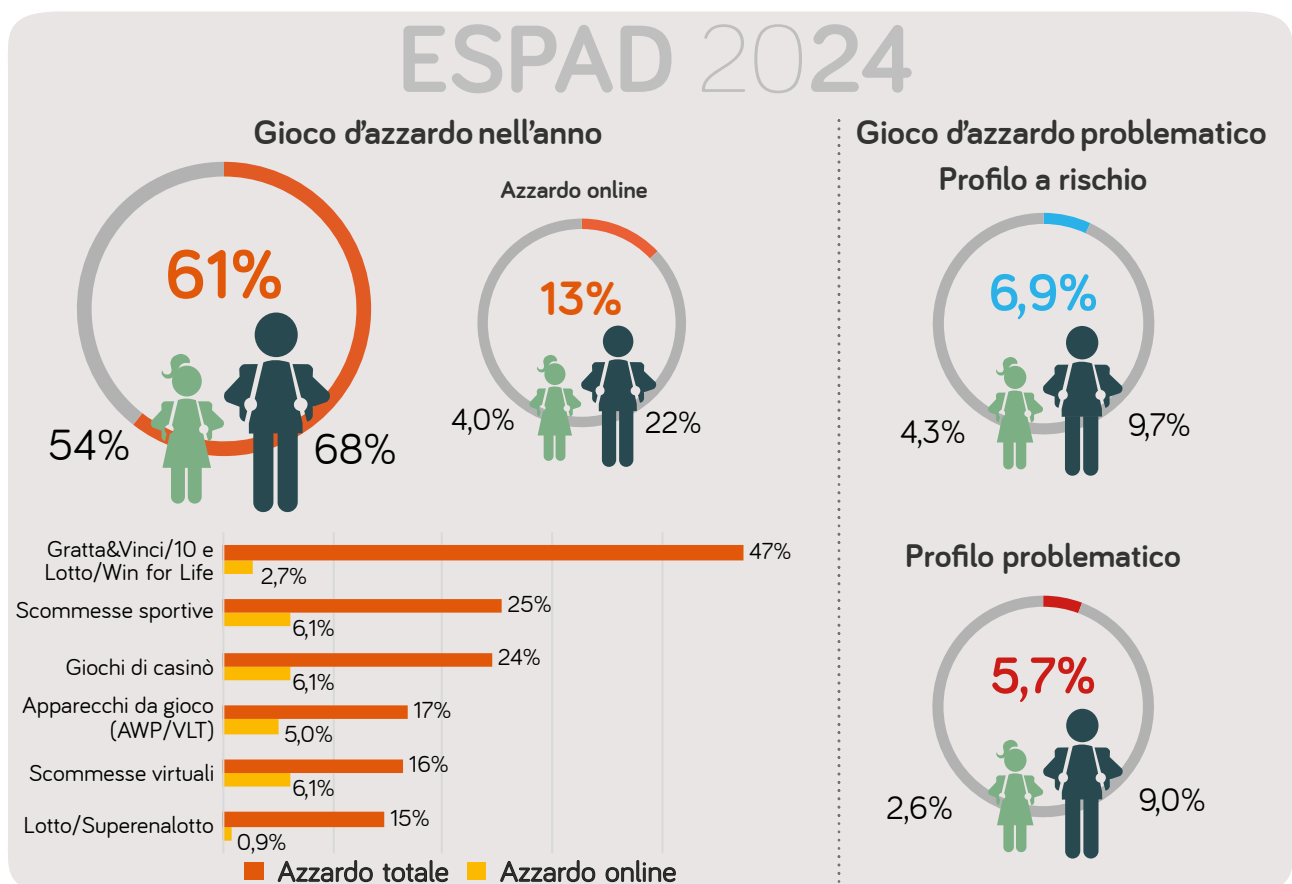


Rischio moderato/severo



I servizi hanno in cura 384 persone con Disturbo da Gioco d'Azzardo (DGA), di cui 67 arrivati nel 2024, confermando un trend in crescita costante dal 2020. Questo aumento riflette la maggiore capacità dei servizi regionali di intercettare e accompagnare precocemente chi manifesta bisogni di trattamento. La maggior parte delle persone in cura è di genere maschile (90%) e con età superiore ai 45 anni. Otto su dieci presentano un profilo di gravità moderato o grave, ma anche tra i casi più lievi cresce la percentuale di nuovi accessi, segno di interventi sempre più tempestivi. I giochi con apparecchi elettronici restano i più diffusi, seguiti da scommesse sportive e Gratta&Vinci. Si conferma inoltre l'attenzione dei SerD nel monitorare l'evoluzione del gioco online, che coinvolge circa un quarto degli utenti, con un approccio sempre più mirato e capillare.

Complessivamente, la lettura integrata dei dati economici ed epidemiologici descrive un **fenomeno esteso, radicato nella partecipazione, ma in trasformazione nelle modalità e con segnali di intensificazione del rischio, in particolare tra i giovani e nel gioco digitale**. Con un sistema di servizi sempre più preparato nell'accogliere la domanda di aiuto, che tuttavia riesce a intercettare solo la punta di un fenomeno che ha radici estese, nonostante la presenza di interventi normativi e preventivi consolidati, l'aumento della raccolta e la crescita delle forme online indicano la **necessità di un costante monitoraggio e l'adozione di strategie mirate, soprattutto per contenere i rischi emergenti legati al gioco digitale** e ai segmenti di popolazione più vulnerabili.



1

IL PIANO DI CONTRASTO AL DISTURBO DA GIOCO D'AZZARDO

1.1 Struttura e obiettivi



IL PIANO DI CONTRASTO AL DISTURBO DA GIOCO D'AZZARDO

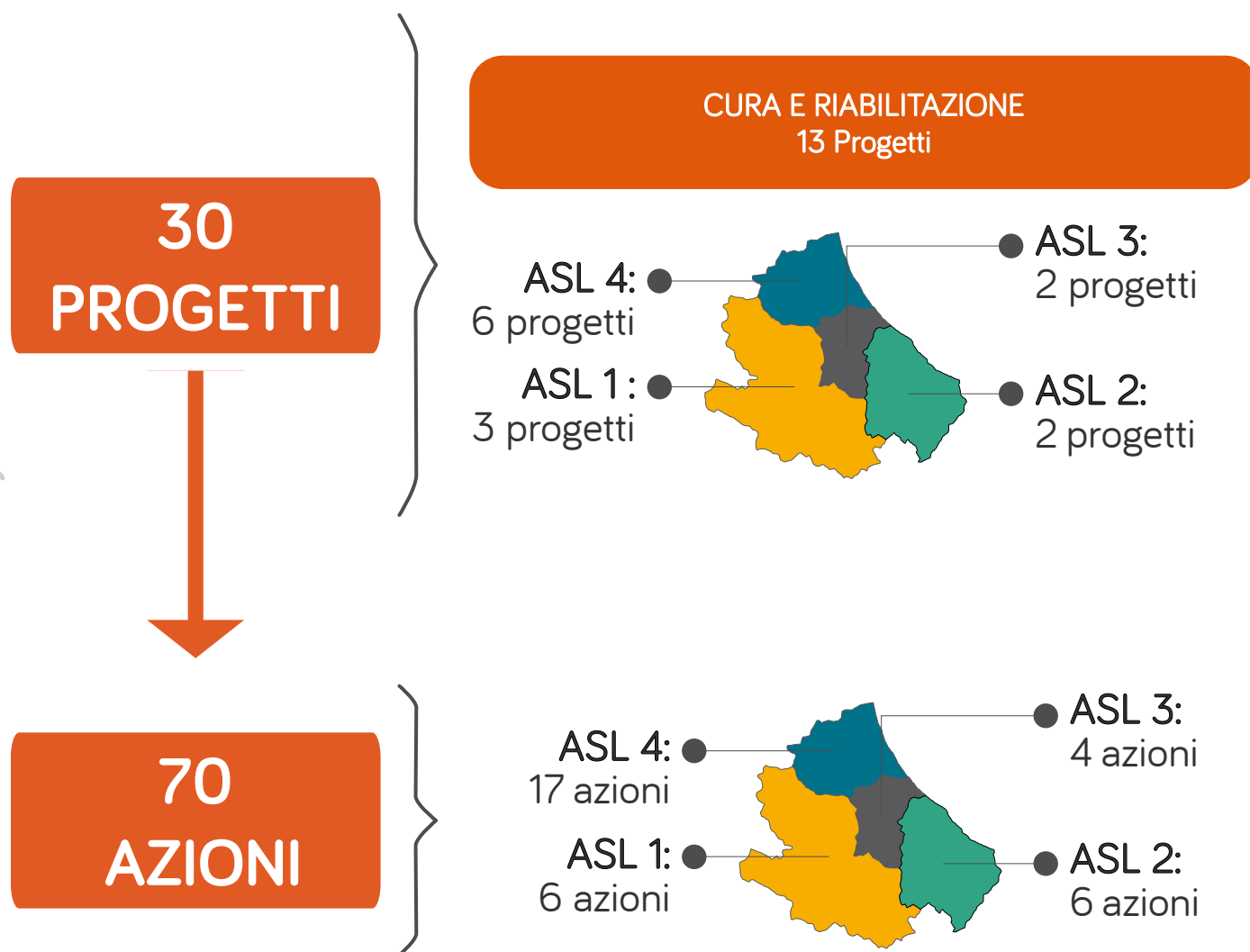
La Regione Abruzzo ha sviluppato negli ultimi anni un articolato percorso di prevenzione e contrasto al fenomeno del Disturbo da Gioco d'Azzardo (DGA) in coerenza con gli indirizzi nazionali e con una crescente attenzione al tema delle dipendenze comportamentali.

La normativa di riferimento regionale è rappresentata dalla L.R. 37/2020 che, oltre a disciplinare la prevenzione, cura e reinserimento sociale delle persone con dipendenze patologiche, incluse quelle da gioco d'azzardo e da nuove tecnologie, regola aspetti centrali quali le distanze minime dei punti di gioco dai luoghi sensibili, le limitazioni orarie, il divieto di pubblicità, gli obblighi dei gestori e la promozione di attività formative, informative e di sensibilizzazione rivolte alla cittadinanza e agli operatori.

La L.R. 37/2020 si integra con le attività di pianificazione specifica sviluppate dalla Regione Abruzzo a seguito dell'inserimento del Disturbo da Gioco d'Azzardo nei LEA (DPCM 12 gennaio 2017) e dell'istituzione del Fondo per il gioco d'azzardo patologico (GAP), istituito con la Legge n. 208/2015 (Legge di Stabilità per il 2016), che si è concretizzata nell'approvazione consecutiva del "Piano Regionale 2017-2018 Gioco d'Azzardo Patologico" (D.G.R. n. 383/2017 e successiva rimodulazione con D.G.R. n. 644/2018), del "Piano Regionale Gioco D'azzardo Patologico 2022-2023" (D.G.R. n. 579/2022), del "Piano Regionale Gioco d'Azzardo Patologico Anno 2024" (D.G.R. 848 dell'11 dicembre 2024) e del "Piano Regionale di contrasto al Disturbo da Gioco d'Azzardo Anno 2025" (DGR 642 del 3 ottobre 2025), costituendo di fatto una programmazione coerente di interventi che ha previsto nel corso degli anni 60 progetti e oltre 400 azioni distribuite su tutto il territorio regionale. Gli interventi sono stati organizzati in più aree di attività, comprendendo azioni di carattere regionale (Osservatorio Regionale GAP, formazione, campagne informative, come il Decalogo per il Gioco Consapevole) e iniziative locali gestite direttamente dalle singole ASL, spesso in collaborazione con il Terzo Settore e l'Ufficio Scolastico Regionale.

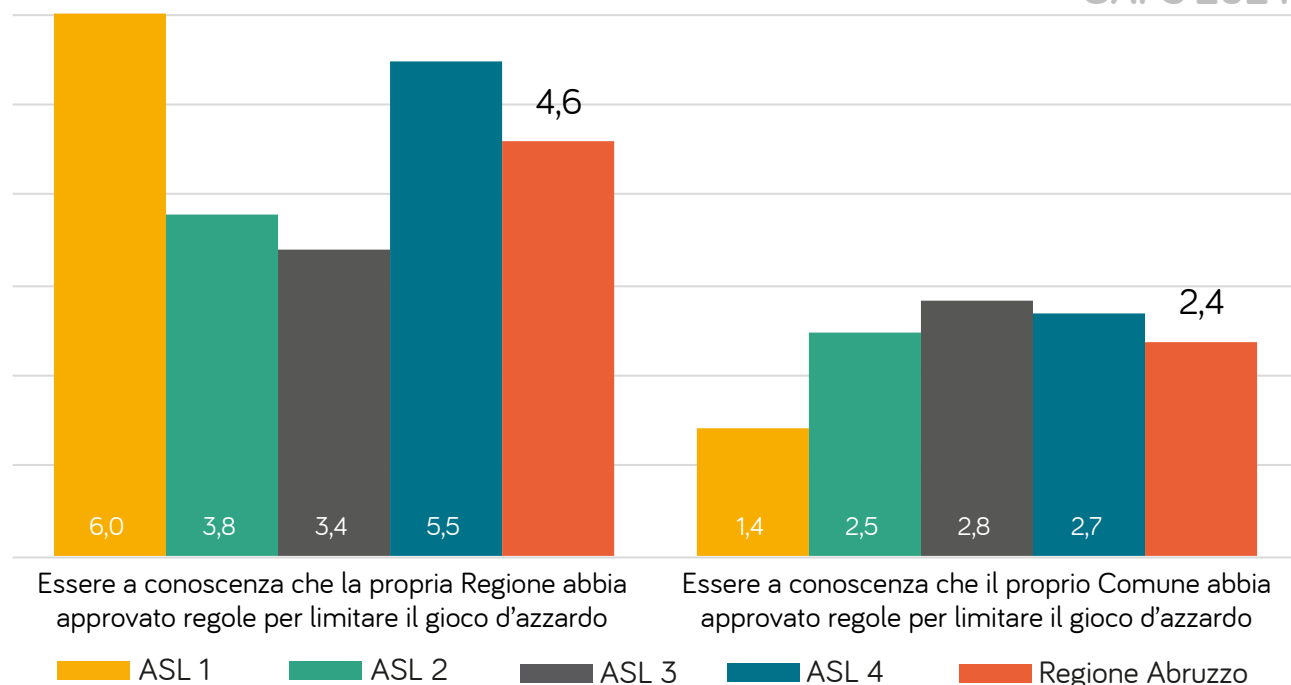
Al centro delle attività di carattere regionale il ruolo dell'Osservatorio Epidemiologico Regionale GAP che, col supporto tecnico-scientifico di CNR-IFC, ha garantito le attività di monitoraggio continuo del fenomeno attraverso l'analisi dei flussi economici rilasciati dall'Agenzia Dogane e Monopoli (ADM), la realizzazione di studi campionari sulla popolazione studentesca (CASOS nel 2019-2022 ed ESPAD® Italia nel 2024) e sulla popolazione generale (GAPS nel 2019, 2021, 2024), la creazione e l'aggiornamento del portale

AZIONI PROGRAMMATE E REALIZZATE PER IL CONTRASTO AL GIOCO D'AZZARDO



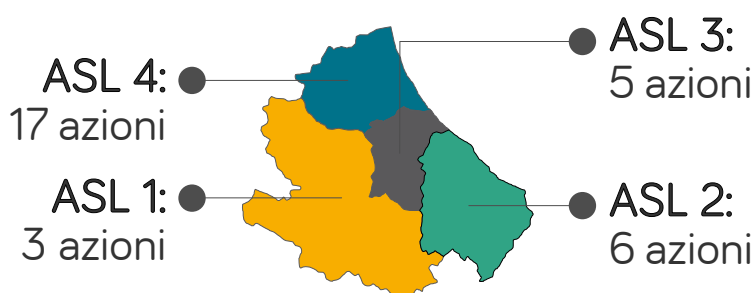
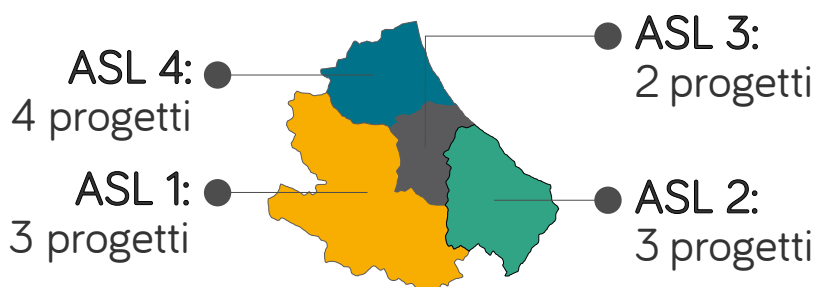
CONOSCENZA D

GAPS 2024 - PO



E NELLA PIANIFICAZIONE REGIONALE AZZARDO NEGLI ANNI 2024-2025

PREVENZIONE 12 Progetti



*3 azioni sono coordinate dalla ASL 4 Teramo

DELLE POLICY LOCALI

POPOLAZIONE 18-84 ANNI

Conoscenza delle specifiche regole che il Comune ha approvato per limitare il gioco d'azzardo



osservatoriogap.it come strumento di informazione rispetto alle attività realizzate per il raggiungimento degli obiettivi della pianificazione e di disseminazione dei risultati degli studi effettuati e dei dati raccolti.

Il Piano GAP nel 2024 e 2025, ha consentito l'attivazione di 30 progetti e 70 azioni, articolate secondo quattro aree principali di intervento, coerenti con gli obiettivi strategici nazionali e regionali:

Potenziare e ampliare attività di cura e riabilitazione per persone affette da GAP

Rappresenta un ambito complesso del Piano molto articolato, con 13 progetti e 33 azioni mirate al potenziamento delle équipe multidisciplinari esperte in DGA, alla creazione di sportelli territoriali dedicati, all'attivazione di diversi gruppi di auto-mutuo aiuto e help-line.

Osservatorio Epidemiologico Regionale GAP

Oltre alle attività scientifiche di supporto al monitoraggio epidemiologico, che CNR- IFC sviluppa dal 2019, come sopra descritto, si segnala l'aggiornamento costante da parte delle ASL abruzzesi di osservatoriogap.it, il portale regionale dedicato al Gioco d'Azzardo Patologico.

Prevenzione del GAP

Quest'area di intervento è particolarmente rilevante, con 12 progetti e 31 azioni, rivolte sia alla popolazione generale che alla popolazione scolastica. Le iniziative hanno incluso laboratori, incontri informativi e percorsi educativi nelle scuole, con finalità di promozione della consapevolezza sui rischi del gioco d'azzardo e di rafforzamento dell'empowerment comunitario. Gli interventi di prevenzione sulla popolazione giovanile risultano infatti tra i più efficaci per ridurre il rischio di dipendenza. A tal proposito si stanno portando avanti una serie di incontri formativi con ragazzi, educatori e familiari, sia in ambito scolastico che extra scolastico, su tematiche legate alle "life skills", al benessere e ai corretti stili di vita.

La prevenzione richiede anche una strutturazione della "Governance di rete". In merito, sono stati programmati incontri che hanno coinvolto diversi enti e istituzioni (tra cui Dipartimenti di Prevenzione delle ASL, Ser.D., Prefetture, Ufficio Scolastico Regionale, ANCI Abruzzo) con l'obiettivo di consolidare una rete territoriale coordinata e funzionale alla gestione integrata del fenomeno e alla realizzazione di progetti e azioni trasversali.

Formazione

La Formazione è un obiettivo strategico e centrale all'interno della pianificazione regionale sul Disturbo da Gioco d'Azzardo.

Nel corso dell'ultimo biennio sono stati realizzati progetti formativi regionali rivolti agli operatori sanitari e socio-sanitari. Si annovera tra questi il Corso annuale dell'Istituto Superiore di Sanità sull' "Identificazione precoce del gioco d'azzardo", che fornisce gli strumenti per migliorare la capacità di riconoscimento precoce, presa in carico e trattamento del DGA, promuovendo interventi coordinati e basati sull'evidenza.

Anche l'allargamento delle attività di formazione ai medici di medicina generale, ai pediatri di libera scelta, agli operatori delle comunità terapeutiche, agli educatori, così come la formazione rivolta agli Ordini Professionali, è fondamentale per garantire un approccio integrato e competente al Disturbo da Gioco d'Azzardo (DGA).

Si evidenziano a tal proposito il Corso Regionale di Formazione "Frontline Politeia", accreditato per gli Educatori e incentrato sulla "Prevenzione delle dipendenze", il Corso Regionale "Scommesse pericolose: la carta del sovra indebitamento e usura", che rilascia crediti formativi agli iscritti agli Ordini degli Avvocati e dei Commercialisti,



Si sottolinea infine che, nel rispetto di quanto previsto dalla L.R. 37/2020, la Regione ha reso disponibile sul portale regionale dedicato alla formazione accreditata, un corso di formazione e aggiornamento obbligatorio per gli esercenti di esercizi commerciali in cui sono installati apparecchi per il gioco lecito.

Le attività realizzate, in particolare la creazione di équipes multidisciplinari, l'istituzione di help-line telefoniche dedicate, sportelli di ascolto e gruppi di auto mutuo aiuto, gli interventi di prevenzione nella popolazione in età scolare rivelano una tensione costante tra dimensione sanitaria e dimensione comunitaria.

La programmazione abruzzese si caratterizza quindi per un approccio integrato che unisce prevenzione, cura, riabilitazione sociale e formazione, in una visione lungimirante che garantisce la continuità delle azioni e la possibilità di monitorarne gli esiti.

2

RICERCA E MONITORAGGIO EPIDEMIOLOGICO

2.1 Studio GAPS

2.1 Studio ESPAD

2.3 I dati economici ADM

2.4 Il portale OSSERVATORIO GAP



RICERCA E MONITORAGGIO EPIDEMIOLOGICO



All'interno dell'Obiettivo generale 2 – Osservatorio Epidemiologico Regionale GAP del Piano Regionale Gioco d'Azzardo Patologico 2022-2023 della Regione Abruzzo e in continuità con le azioni pianificate negli anni precedenti, il Laboratorio di Epidemiologia e Ricerca sui Servizi Sanitari dell'Istituto di Fisiologia Clinica (IFC) del Consiglio Nazionale delle Ricerche (CNR) ha svolto un ruolo centrale nelle attività di ricerca e monitoraggio epidemiologico del fenomeno del gioco d'azzardo. Per ottenere una visione complessiva e approfondita delle dimensioni che caratterizzano il Disturbo da Gioco d'Azzardo, si è reso necessario un monitoraggio integrato delle informazioni disponibili e misurabili. A tal fine, è stata condotta una sistematizzazione sia delle informazioni già esistenti sia di quelle raccolte specificamente per questo ambito di studio. Le diverse fonti informative utilizzate comprendono lo Studio GAPS, lo Studio ESPAD*Italia e i dati sui flussi economici del gioco d'azzardo forniti dall'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli (ADM). Inoltre, per favorire la fruizione e l'omogeneità delle informazioni a livello territoriale, è stata ulteriormente sviluppata e aggiornata la piattaforma web osservatoriogap.it, che consente di integrare e rendere accessibili i dati in maniera sempre più efficace, condivisa e trasparente.

2.1 Studio GAPS

Lo Studio Gambling Adult Population Survey (GAPS), realizzato da CNR-IFC nel 2024, fa parte delle azioni a supporto dell'Osservatorio Epidemiologico Regionale GAP previste dal Piano Regionale Gioco D'azzardo Patologico 2022-2023, approvato con D.G.R. n. 579/2022. Il principale obiettivo è quello di rilevare, tramite un'indagine rappresentativa, la diffusione e le caratteristiche del gioco d'azzardo nella popolazione generale abruzzese di 18-84 anni, analizzando i fattori di rischio e confrontando i risultati con gli esiti delle precedenti rilevazioni (2019 e 2021), con lo scopo di offrire un quadro dettagliato dei cambiamenti nelle abitudini di gioco nel corso degli ultimi 5 anni.

I questionari validi analizzati all'interno dello studio GAPS 2024 sono 1.041. Il campione è ben bilanciato tra uomini (51%) e donne (49%), con una leggera prevalenza maschile. La maggioranza del campione appartiene alla fascia tra i 45 e gli 84 anni, che rappresenta circa 3/5 del totale, mentre la popolazione più giovane (tra i 18 e i 44 anni) costituisce poco meno del 40%. La distribuzione è piuttosto equilibrata tra la fascia compresa tra i 18 e i 40 anni (32%), tra i 41 e i 60 anni (38%) e tra i 61 e gli 84 anni (30%), con una lieve prevalenza della fascia 41-60 anni che suggerisce un campione adulto, rappresentativo della popolazione attiva e anziana, con una discreta presenza di giovani adulti.

2.2 Studio ESPAD® Italia

La diffusione del gioco d'azzardo, i pattern e gli andamenti temporali nella popolazione studentesca residente in Abruzzo di età compresa tra i 15 e i 19 anni, sono stati rilevati nel 2024 attraverso lo studio ESPAD® Italia (European School Survey on Alcohol and other Drugs), che il Laboratorio di Epidemiologia e Ricerca sui Servizi Sanitari dell'Istituto di Fisiologia Clinica del CNR conduce a livello nazionale dal 1995 monitorando l'andamento e le caratteristiche di diversi comportamenti a rischio, compreso, a partire dal 2008, il gioco d'azzardo. È stato inoltre possibile confrontare i risultati raccolti con gli esiti dello studio CASOS (Consumi d'Azzardo: Studio Osservazionale fra gli Studenti), strumento di rilevazione basato sulla metodologia ESPAD® Italia e realizzato nel 2019 e nel 2022 da CNR-IFC all'interno delle attività previste dalla programmazione regionale.

Nel 2024 lo studio ESPAD® Italia - Abruzzo ha coinvolto 950 studenti di età compresa tra 15 e 19 anni distribuiti sul territorio regionale in 14 Istituti Scolastici differenziati per tipologia. La numerosità dei rispondenti risulta in linea con quella della rilevazione effettuata nel 2022 e il campione è rappresentativo della popolazione studentesca sul territorio regionale. Il 53% dei rispondenti è di genere maschile, il 44% femminile e un 3% ha preferito non rispondere alla specifica domanda.

2.3 I dati economici ADM

L'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli costituisce la principale fonte ufficiale per la raccolta e la diffusione delle informazioni economiche relative al gioco pubblico in Italia. I dati pubblicati annualmente dall'ADM descrivono in modo puntuale la rete di distribuzione e i flussi finanziari generati dalle diverse tipologie di gioco, offrendo così uno strumento di conoscenza indispensabile per monitorare l'evoluzione del settore e valutarne le implicazioni economiche e sociali.

L'ampiezza e il livello di dettaglio delle informazioni consentono di analizzare il fenomeno su più livelli territoriali — nazionale, regionale e comunale — permettendo di mettere a fuoco le differenze geografiche nella distribuzione e nella spesa per il gioco. Tra i principali indicatori disponibili figurano la raccolta complessiva e la ripartizione per categoria di gioco (apparecchi con vincita in denaro, giochi online, scommesse sportive e ippiche, lotterie e altre forme di intrattenimento). L'integrazione di questi dati con le informazioni demografiche fornite da ISTAT consente inoltre di calcolare indicatori di densità territoriale, come il numero di punti gioco per abitante, e di stimare la spesa media procapite per ciascuna tipologia. Tali elaborazioni permettono di delineare un quadro quantitativo del gioco d'azzardo legale, utile alla comprensione della diffusione del fenomeno e del suo potenziale impatto sulle comunità locali.



2.4 Il portale OSSERVATORIO GAP

Lo strumento è stato sviluppato per rispondere all'esigenza di organizzare e condividere in modo strutturato le conoscenze, in costante evoluzione, relative al fenomeno del gioco d'azzardo nella regione Abruzzo. Considerata la natura dinamica del settore e la limitata concettualizzazione di questo fenomeno, che ostacola l'armonizzazione dei dati provenienti da fonti molteplici ed eterogenee, si è reso necessario adottare un approccio sistemico. Tale approccio ha permesso di definire una base semantica condivisa, elemento essenziale per migliorare la comprensione del fenomeno e supportare lo sviluppo di interventi mirati di monitoraggio e contrasto.

Il portale Osservatorio GAP è una piattaforma web sviluppata dal Laboratorio di Epidemiologia e Ricerca sui Servizi Sanitari dell'Istituto di Fisiologia Clinica del CNR (CNR-IFC). Grazie all'adozione di un approccio open data, il portale raccoglie, organizza e rende accessibili dati provenienti da molteplici fonti informative, facilitandone la consultazione e l'utilizzo. La piattaforma è pensata per rispondere alle esigenze di diverse tipologie di utenti: cittadini, giocatori e famiglie, operatori sanitari e sociali, amministratori e decisori politici a livello regionale e locale.

La piattaforma, infatti, adotta un sistema di presentazione dei dati basato sui profili degli utenti, offrendo visualizzazioni tramite tabelle, grafici, mappe geolocalizzate e strumenti collaborativi. Osservatorio GAP consente un'analisi multidimensionale del fenomeno del gioco d'azzardo, includendo aspetti economici - come l'entità della spesa totale e procapite, le vincite e le entrate erariali - e aspetti scientifici, attraverso i risultati di studi epidemiologici (GAPS ed ESPAD*Italia) sulle abitudini di gioco e sulle categorie a rischio. Ciò permette di identificare profili di giocatori problematici e di orientare interventi mirati.

La piattaforma consente agli utenti di accedere a una mappatura dettagliata dei punti di gioco e dei luoghi sensibili, con un elevato livello di dettaglio territoriale. Fornisce aggiornamenti su iniziative programmate sul territorio, quali workshop, interventi di prevenzione, attività di sensibilizzazione e percorsi formativi, contribuendo a rafforzare il coordinamento e la visibilità delle azioni locali.

Attraverso il portale è possibile inoltre documentarsi sulle normative vigenti.

Una sezione ad accesso riservato agli operatori dei servizi consente di gestire i dati degli assistiti presso i SerD storicizzando le informazioni sul contatto o la presa in carico (area problematica primaria e area problematica secondaria), i dati sulla tipologia di Disturbo da Gioco d'Azzardo e le problematiche correlate, quali le possibili comorbidità, situazioni compromesse in ambito finanziario, familiare, lavorativo, relazionale e legale.

Gli operatori dei servizi abilitati a questa tipologia di inserimenti, potranno visualizzare, inserire e gestire in forma anonima unicamente gli assistiti associati al proprio SerD di appartenenza.

La sistematizzazione, centralizzazione e accessibilità online delle informazioni è stata implementata mediante un'architettura modulare basata su servizi, sviluppata utilizzando il framework Laravel, strumento open-source per lo sviluppo di applicazioni web basato su PHP.

Progettato per favorire uno sviluppo efficiente e sicuro, Laravel include una vasta gamma di funzionalità integrate tra cui un sistema di autenticazione e middleware per la sicurezza. Il framework si integra facilmente con sistemi esterni, risultando particolarmente adatto per progetti che richiedono conformità con normative come il Regolamento Generale sulla Protezione dei Dati (GDPR - Regolamento UE 2016/679).

Si distingue inoltre per il suo carattere flessibile, in quanto permette l'integrazione di applicazioni e contenuti web all'interno di un unico punto di accesso, attraverso l'utilizzo di standard riconosciuti e accreditati.

Osservatorio GAP è accessibile all'indirizzo <https://osservatoriogap.it/>.

3

DIMENSIONE ECONOMICA, OFFERTA E DIFFUSIONE DEL GIOCO D'AZZARDO IN ABRUZZO

3.1 Modalità di gioco

3.1.1 Il gioco onsite

3.1.2 Il gioco online

3.2 Gli apparecchi da intrattenimento

3.3 Il Bingo

3.4 Le lotterie

3.5 I giochi a base sportiva

3.6 I giochi numerici a quota fissa e totalizzatore

3.7 Il gioco a distanza

3.8 Le scommesse virtuali



DIMENSIONE ECONOMICA, OFFERTA E DIFFUSIONE DEL GIOCO D'AZZARDO IN ABRUZZO

Data l'entità delle somme di denaro movimentate dal settore del gioco d'azzardo, è facile comprendere come i dati generati da mercato possano costituire una risorsa utile per valutare la portata del fenomeno e le sue implicazioni sui diversi segmenti di popolazione. L'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli (ADM) ogni anno raccoglie ed elabora una vasta mole di dati con un livello di dettaglio che arriva fino al singolo comune. In particolare, i parametri utilizzati per descrivere l'andamento della domanda e dell'offerta, che caratterizzano il mercato del gioco d'azzardo, sono la raccolta (l'ammontare delle somme giocate dai partecipanti), il cui dato più recente disponibile si riferisce al 2024, e l'offerta di punti gioco, a sua volta suddivisa in tre macro aree: i punti scommessa (su base sportiva e ippica), gli esercizi con apparecchi (AWP e VLT) e gli esercizi con giochi tradizionali (Gratta&Vinci, Bingo, Lotto, ecc.). Per l'offerta dei punti gioco, l'ultimo anno di riferimento disponibile è il 2022.

Secondo quanto riportato dall'ADM, **in regione Abruzzo la raccolta ha raggiunto 4,3 miliardi di euro**, pari al 2,7% del totale nazionale (157 miliardi), con una spesa media **procapite stimata a 3.396 euro**, valore superiore alla media nazionale, che nello stesso periodo ha raggiunto i 2.658 euro per residente. A livello regionale, l'ammontare di denaro proveniente dal gioco si distribuisce in modo diverso tra le 4 Aziende Sanitarie (ASL): l'ASL di Teramo registra il valore più elevato, pari a 1,2 miliardi di euro, con una spesa procapite di 3.874 euro; mentre l'ASL 1 Avezzano, Sulmona, L'Aquila si attesta sul valore complessivo minore (0,9 miliardi di euro); tuttavia, è l'ASL 2 Lanciano, Vasto, Chieti a presentare la spesa procapite più contenuta (3.080 euro).

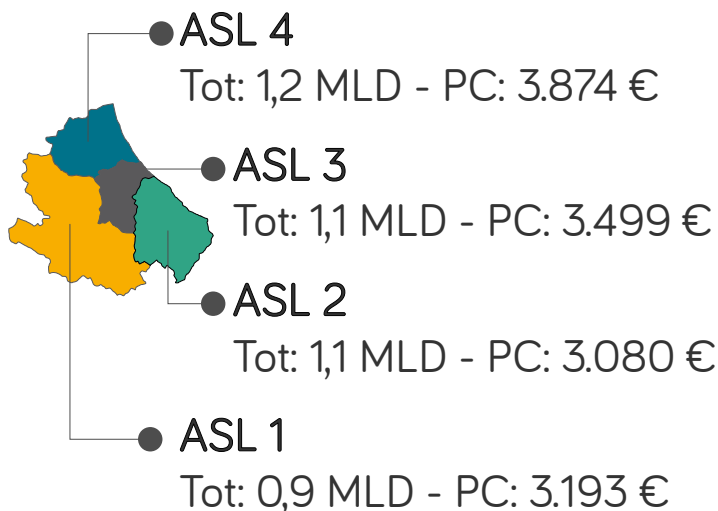
In Abruzzo, l'ammontare complessivo degli esercizi/punti vendita di giochi pubblici per l'anno 2022 è stato pari a 5.644, corrispondente a circa il 3% del totale nazionale. L'offerta di gioco d'azzardo, espressa come numero di esercizi ogni 10.000 abitanti, risulta superiore alla media nazionale per tutte le tipologie considerate. In particolare, i punti scommessa abruzzesi erano 3,9 contro 2,6 ogni 10.000 abitanti a livello nazionale; gli esercizi con apparecchi da intrattenimento 13 contro 9,4/10.000; mentre quelli con giochi tradizionali 27 contro 21/10.000.

DENARO GIOCATO (RACCOLTA)

AGENZIA DOGANE E MONOPOLI 2024

Italia: 157 MLD (Procapite: 2.658 €)

Abruzzo: 4,3 MLD (Procapite: 3.396 €)



DIFFUSIONE PUNTI GIOCO

AGENZIA DOGANE E MONOPOLI 2022

Punti scommessa (sportive, ippiche)

Italia: 15.469 ($2,6 \times 10.000$); Abruzzo: 501 ($3,9 \times 10.000$)

Esercizi con apparecchi da intrattenimento

Italia: 55.621 ($9,4 \times 10.000$); Abruzzo: 1.653 ($13,0 \times 10.000$)

Esercizi giochi tradizionali (Gratta&Vinci, Bingo,

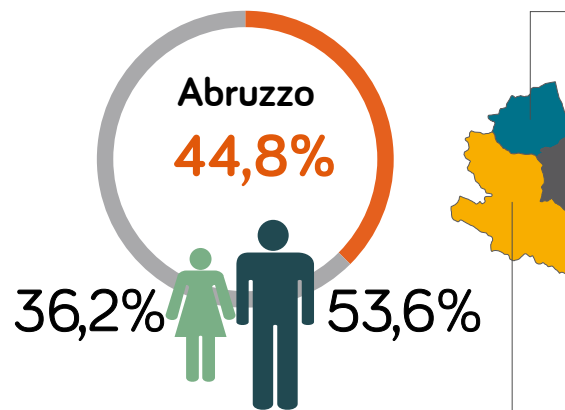
Lotto, giochi numerici a totalizzatore...)

Italia: 123.558 ($21,0 \times 10.000$); Abruzzo: 3.490

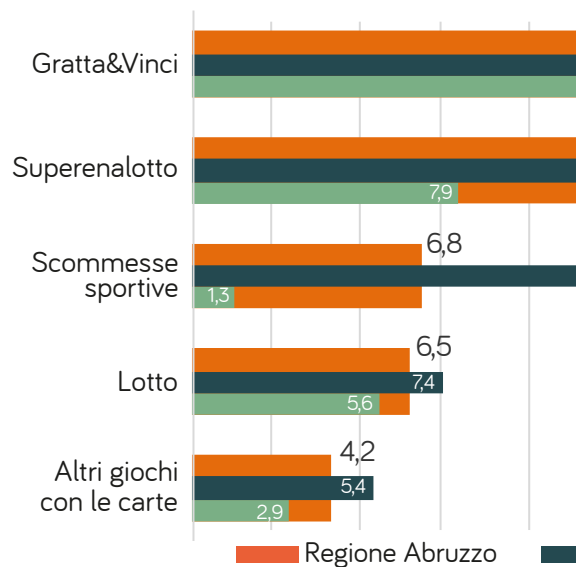
($27,4 \times 10.000$)

GIOCO D'AZZARD

GIOCO D'AZZARD

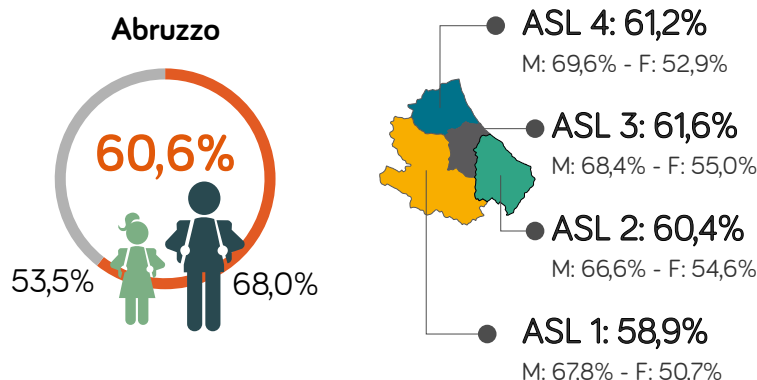


GIOCO

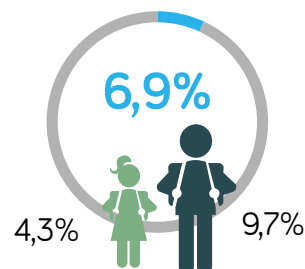


GIOCO D'AZZARDO NELLA POPOL

GIOCO D'AZZARDO NELL'ANNO



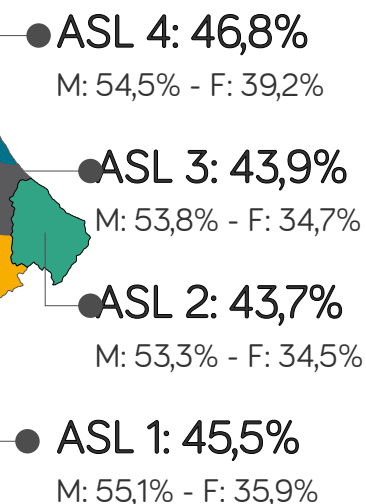
Profilo di gioco a rischio Abruzzo



GIUOCO D'AZZARDO NELLA POPOLAZIONE GENERALE DI 18-84 ANNI

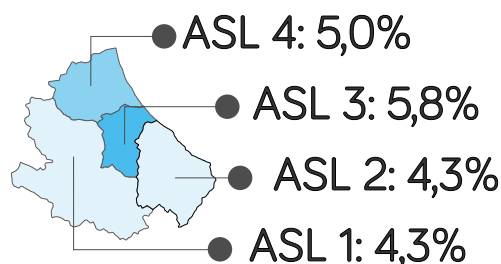
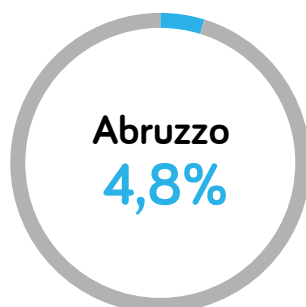
GAPS 2024

GIUOCO D'AZZARDO NELL'ANNO

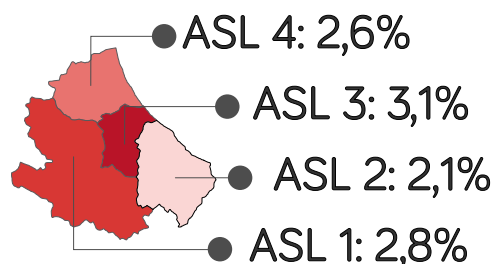


GIUOCO D'AZZARDO PROBLEMATICO

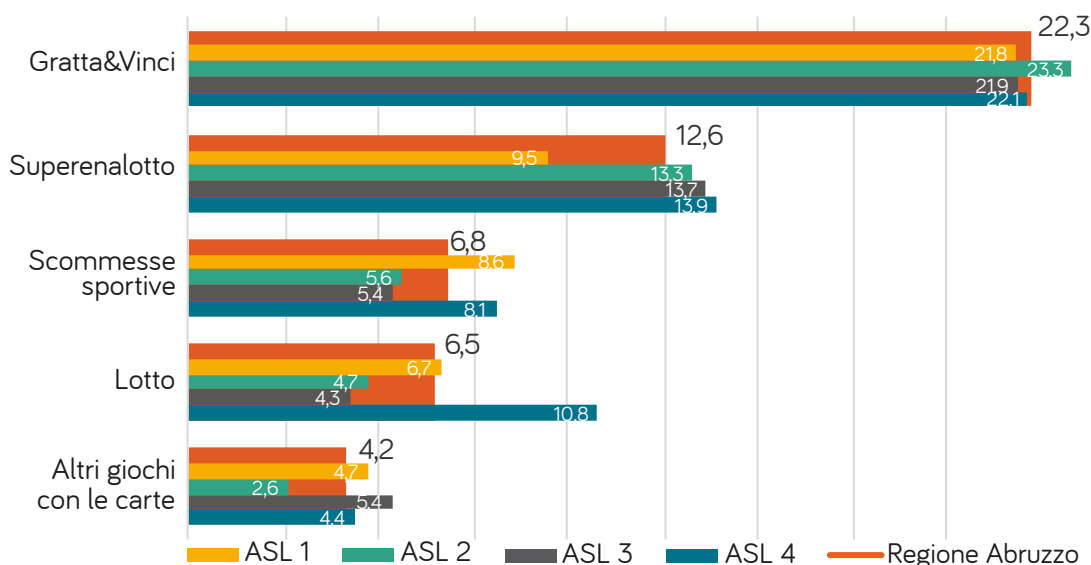
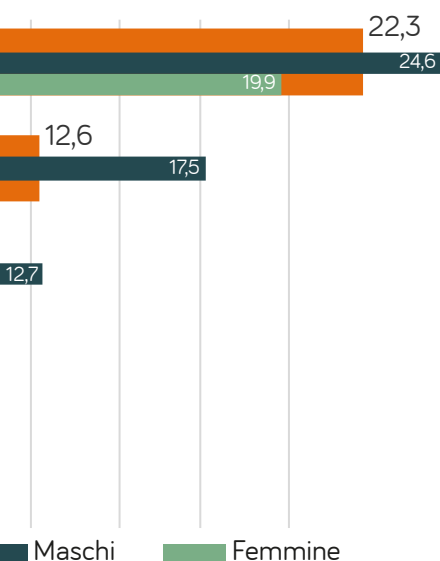
Rischio minimo



Rischio moderato/severo



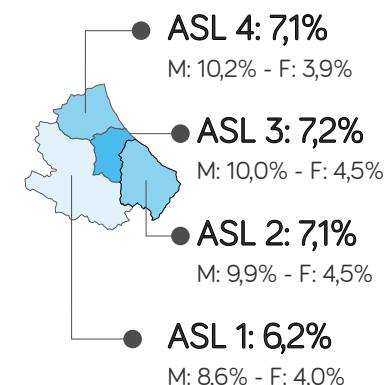
GIUOCO D'AZZARDO PIU' MAGGIORMENTE PRATICATI NELL'ANNO



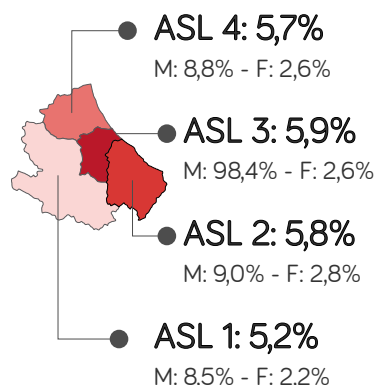
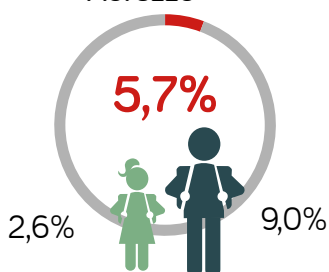
GIUOCO D'AZZARDO NELLA POPOLAZIONE STUDENTESCA DI 15-19 ANNI

GAPS 2024

GIUOCO D'AZZARDO PROBLEMATICO



Profilo di gioco problematico
Abruzzo



Negli ultimi anni la Regione Abruzzo ha adottato un percorso normativo strutturato e continuo nel tempo. A partire dalla L.R. 40/2013, con regole per la collocazione delle apparecchiature da gioco (autorizzazioni comunali, “distanziometro” dai luoghi sensibili, divieto di pubblicità, etc.), la Regione ha poi sviluppato piani pluriennali dedicati al Gioco d'Azzardo Patologico, con strumenti di monitoraggio, cura e prevenzione e con l'istituzione dell'Osservatorio epidemiologico regionale GAP. La L.R. 37/2020 ha rafforzato questo impianto introducendo un nuovo piano regionale, obblighi formativi per gli esercenti, sanzioni in caso di inadempienze e campagne di sensibilizzazione. Parallelamente sono state introdotte misure incentivanti volte alla riduzione dell'offerta di gioco, come il logo “No Slot - Regione Abruzzo”, agevolazioni tributarie e riduzioni IRAP per chi dismette gli apparecchi. Ne emerge così un approccio integrato che combina governance, formazione, comunicazione, sanzioni e incentivi, volto a contenere gli effetti negativi del gioco d'azzardo, i cui esiti possono essere osservati anche attraverso l'analisi dei dati economici e di diffusione del fenomeno.

A tale proposito, l'analisi dei flussi di dati forniti da ADM, relativi ai volumi economici del gioco e alla diffusione dei punti scommessa e degli esercizi con apparecchi da gioco negli anni 2019, 2022 e 2024, rappresenta una risorsa importante per comprendere eventuali mutamenti del fenomeno. Per quanto riguarda l'andamento della raccolta a livello regionale, nel periodo considerato, come nel resto del Paese, si osserva un tendenziale aumento della quota **passando da 2,9 miliardi di euro nel 2019, fino a 4,3 miliardi nel 2024**. Lo stesso trend emerge anche a livello delle singole ASL. In termini di raccolta procapite la raccolta proveniente gioco aumenta in modo costante in tutte le aziende abruzzesi. Tuttavia, l'aumento risulta più evidente nel 2022 rispetto a quello rilevato nel 2024. In Abruzzo l'aumento registrato nel 2022 è pari a +28% mentre nel 2024 a +18%. Il confronto tra le ASL mostra un quadro interessante: sebbene Teramo e Pescara riportino valori di raccolta procapite superiori alla media regionale, in tutti e tre gli anni di rilevazione, è la ASL 2 di Lanciano, Vasto, Chieti quella con il maggior aumento di denaro giocato per singolo residente nel 2022 (+31%), seguita da Teramo (+30%). Per quanto riguarda il confronto degli ultimi due anni di rilevazione (2022 e 2024), a fronte di un aumento regionale della raccolta procapite di +18%, è quella di Avezzano, Sulmona, L'Aquila l'azienda che registra l'aumento più consistente (+21%).

Oltre ai volumi di denaro speso, è interessante osservare come sia cambiata l'offerta di gioco, ossia la presenza di punti/sale/esercizi nei quali è possibile scommettere o utilizzare apparecchi. Tra il 2019 e il 2022 (dati 2024 non disponibili), a fronte di una diminuzione nazionale di circa l'8%, **in Abruzzo il numero dei punti scommessa è rimasto pressoché stabile, passando da 506 a 501**, con un tasso invariato di 3,9 ogni 10.000 residenti. Gli esercizi con **apparecchi da gioco**, come bar e tabacchi dotati di AWP e VLT, mostrano invece una **lieve flessione: -11% (Italia -12%)**, con un rapporto che scende da 14,3 a 13 esercizi ogni 10.000 residenti. Più marcata, infine, la riduzione dei luoghi dedicati ai giochi tradizionali (lotterie, Gratta&Vinci, ecc.), diminuiti del 19% contro l'1,4% a livello nazionale, passando da 33 a 27 ogni 10.000 residenti.

In sintesi, sebbene in Regione Abruzzo il quadro normativo e gli strumenti di prevenzione si siano progressivamente rafforzati, attraverso interventi di regolazione e misure di sensibilizzazione, l'analisi dei dati economici restituisce un andamento caratterizzato da una raccolta in crescita e da un'offerta di gioco fisico che, pur variando tra territori e tipologie di esercizi, si mantiene complessivamente stabile.

Un indicatore utile per descrivere la portata del fenomeno è la quota di popolazione che, nell'ultimo anno, ha riferito di aver giocato d'azzardo. Per il 2024 lo studio GAPS ha rilevato che quasi la metà dei residenti abruzzesi, di età compresa tra i 18 e gli 84 anni, ha giocato ad almeno un gioco d'azzardo (45%), con una significativa differenza di genere (M=54%; F=36%).

Nel dettaglio territoriale emergono alcune differenze nelle prevalenze di gioco: **il valore registrato per l'ASL 4 supera la media regionale, arrivando al 47%**. Seguono l'ASL 1 con quasi il 46%, e le ASL 2 e 3, entrambe con il 44%. Le differenze di genere permangono su tutto il territorio regionale, variando tra il 16% e il 19%.



L'analisi temporale delle prevalenze di gioco annuali restituisce un quadro interessante. In Abruzzo, dal periodo pre-pandemico a quello immediatamente successivo, la quota di giocatori si riduce di 8 punti percentuali, **passando dal 48% nel 2019 al 40% nel 2021. L'ultima rilevazione evidenzia però una nuova crescita, pari a 5 punti percentuali, che riporta la prevalenza al 45%.** Le singole ASL seguono in gran parte l'andamento regionale, anche se l'ASL 1 si distingue per variazioni più marcate: la prevalenza di gioco passa dal 51% del 2019 al 39% del 2021, per poi risalire fino a poco meno del 46% nel 2024.

Osservando le prevalenze per tipologia di gioco, il **Gratta&Vinci si conferma di gran lunga quello preferito** (22%), seguito da Superenalotto (13%), scommesse sportive e Lotto (entrambi poco sotto il 7%) e, infine, dagli altri giochi con le carte (4,2%). In tutti i giochi considerati gli uomini risultano più coinvolti rispetto alle donne, ma le differenze più marcate si riscontrano nella pratica del Superenalotto (M=18%; F=8%) e delle scommesse sportive (M=13%; F=1,3%). Di contro, nel Gratta&Vinci (M=25%; F=20%) e, ancor più, nel Lotto (M=7%; F=6%) la forbice si riduce notevolmente.

L'analisi delle differenze territoriali evidenzia una sostanziale omogeneità nelle prevalenze del Gratta&Vinci, mentre emergono differenze per gli altri giochi. In particolare, per il **Superenalotto** l'ASL 1 registra una prevalenza inferiore (circa 10%) rispetto alle altre tre ASL, che si attestano tra il 13% e il 14%. Per quanto riguarda il Lotto, la prevalenza più alta si osserva nell'ASL di Teramo (11%), seguita da quella di Avezzano, Sulmona, L'Aquila (6,7%). Gli altri giochi con le carte risultano invece più diffusi nell'ASL di Pescara (5,4%) e, in seconda battuta, in ASL 1 (4,7%) e ASL 4 (4,4%), mentre la ASL 2 di Lanciano, Vasto, Chieti, con meno del 3%, è la meno coinvolta.

Nel corso delle tre rilevazioni, la diffusione delle diverse tipologie di gioco ha seguito traiettorie differenti. Dopo la contrazione generale osservata negli anni precedenti, **nel 2024 il Gratta&Vinci registra un incremento di circa 1 punto percentuale**, con una variazione più marcata nell'ASL di Teramo, dove l'aumento supera i 2 punti percentuali. I giochi del Lotto e del Superenalotto rimangono pressoché stabili attorno al 16%, sebbene a livello territoriale il quadro risulti eterogeneo, nell'ASL 2 la prevalenza cresce dal 14% al 17%, mentre a Teramo si riduce dal 19% al 16%; nelle ASL 1 e 3, invece, i valori restano invariati rispetto alla precedente rilevazione. Anche le Scommesse sportive non registrano importanti variazioni regionali rispetto al precedente studio GAPS. Tuttavia, osservando il dettaglio aziendale, emerge un quadro più articolato: nella ASL di Lanciano, Vasto, Chieti la prevalenza si dimezza, passando dal 10% al 5%, mentre nelle altre tre aziende si osserva un aumento, pari a circa 2 punti percentuali nella ASL di Avezzano, Sulmona, L'Aquila e a 1 punto percentuale a Teramo e Pescara. Per quanto riguarda gli apparecchi da gioco, l'ultima rilevazione segnala un incremento più consistente: la prevalenza regionale cresce dall'1,3% al 3,4%. L'aumento si registra in tutte le ASL, ma risulta particolarmente marcato nelle ASL 1 e 4, dove supera i 3 punti percentuali.

Lo studio GAPS utilizza il Problem Gambling Severity Index (PGSI), test di screening validato per il contesto italiano (Colasante et al., 2012)¹, per identificare i diversi livelli di rischio associati al gioco d'azzardo. In riferimento al 2024, **il 4,8% dei 18-84enni in Abruzzo presenta un profilo di gioco d'azzardo a rischio minimo, mentre il 2,6% mostra un profilo di rischio da moderato a severo.** In termini concreti, si stima che circa una persona su 15 si collochi in una condizione di fragilità per poter sviluppare un Disturbo da Gioco d'azzardo (DGA): in questa categoria rientrano soggetti che, ad esempio, riferiscono di aver investito nel gioco somme di denaro eccedenti le proprie possibilità economiche, hanno fatto ricorso a prestiti o alla vendita di beni per continuare a giocare, oppure hanno sperimentato vissuti di colpa legati al proprio comportamento di gioco o alle sue conseguenze. Nel dettaglio territoriale i profili risultano complessivamente omogenei, a eccezione della ASL di **Pescara**, dove si osservano **prevalenze più alte** sia di giocatori a rischio minimo (5,8%) sia a rischio moderato/severo (3,1%).

¹ Colasante, E., Gori, M., Bastiani, L., Siciliano, V., Giordani, P., Grassi, M., & Molinaro, S. (2013). An assessment of the psychometric properties of Italian version of CPGI. *Journal of gambling studies*, 29(4), 765-774.

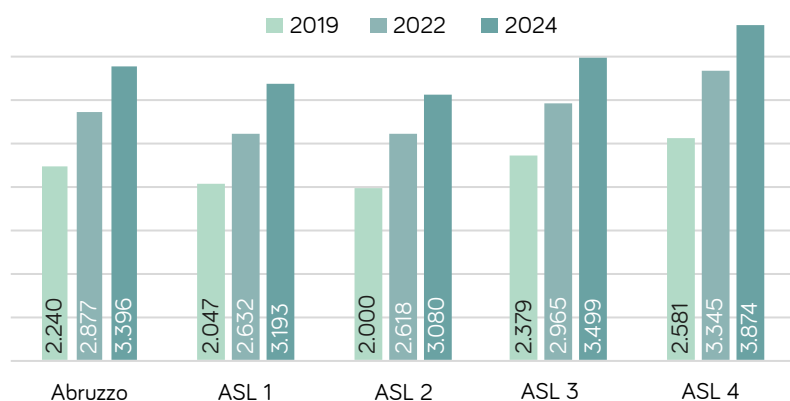
DENARO GIOCATO (RACCOLTA)

AGENZIA DOGANE E MONOPOLI 2019-2024

Raccolta totale (miliardi)

	2019	2022	2024
Italia	110,5	136,1	156,7
Abruzzo	2,9	3,7	4,3
ASL 1	0,6	0,8	0,9
ASL 2	0,8	1,0	1,1
ASL 3	0,8	0,9	1,1
ASL 4	0,8	1,0	1,2

Raccolta procapite (euro)



DIFFUSIONE PUNTI GIOCO

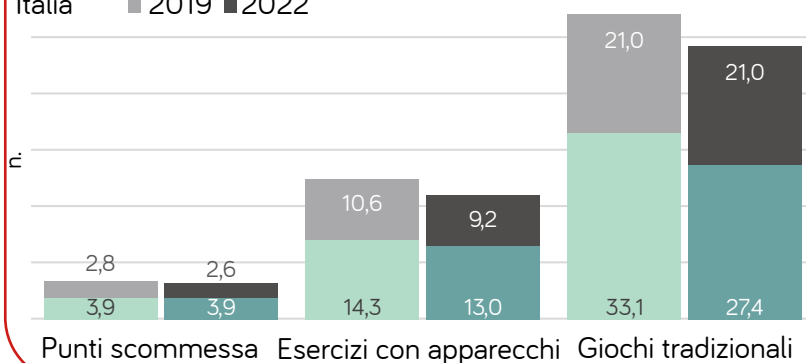
AGENZIA DOGANE E MONOPOLI 2019-2022

Numero esercizi e sale totale

	Abruzzo		Italia	
	2019	2022	2019	2022
Punti scommessa	506	501	16.744	15.469
Esercizi con apparecchi	1.861	1.653	63.390	55.621
Esercizi con giochi tradizionali	4.299	3.490	125.355	123.558

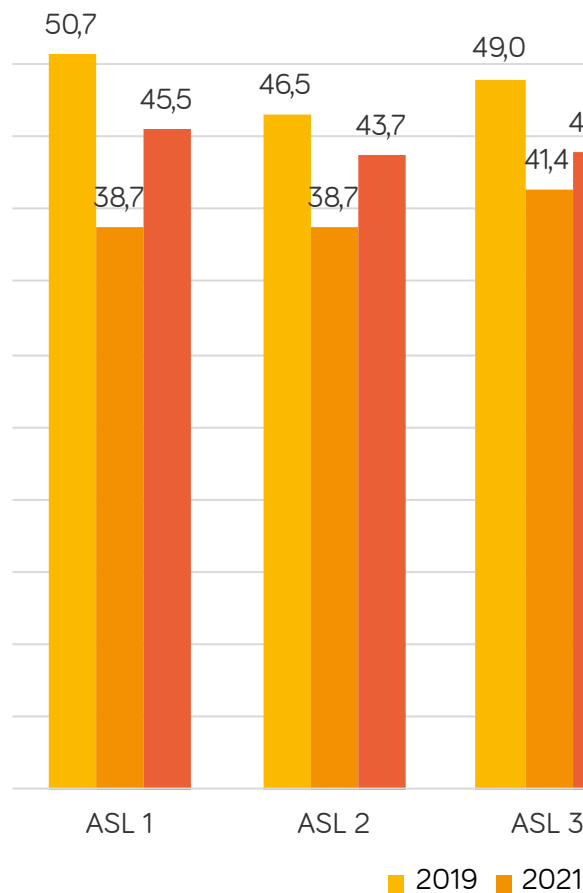
Numero esercizi e sale ogni 10.000 residenti

Abruzzo ■ 2019 ■ 2022
Italia ■ 2019 ■ 2022



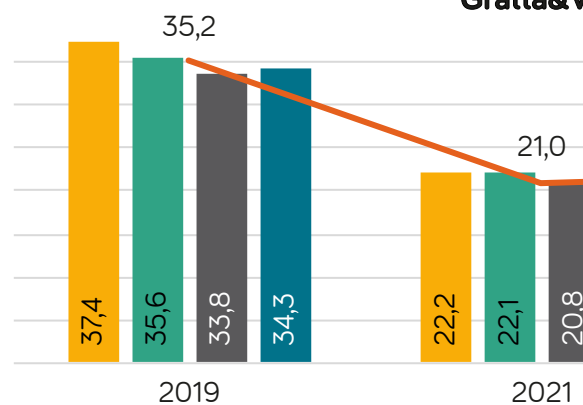
GIOCO D'AZZARDO

GIOCO D'AZZARDO

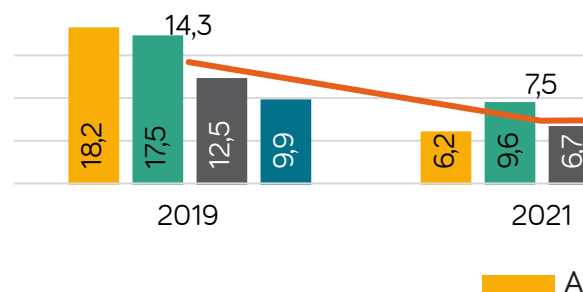


GIOCO

Gratta&Vinci



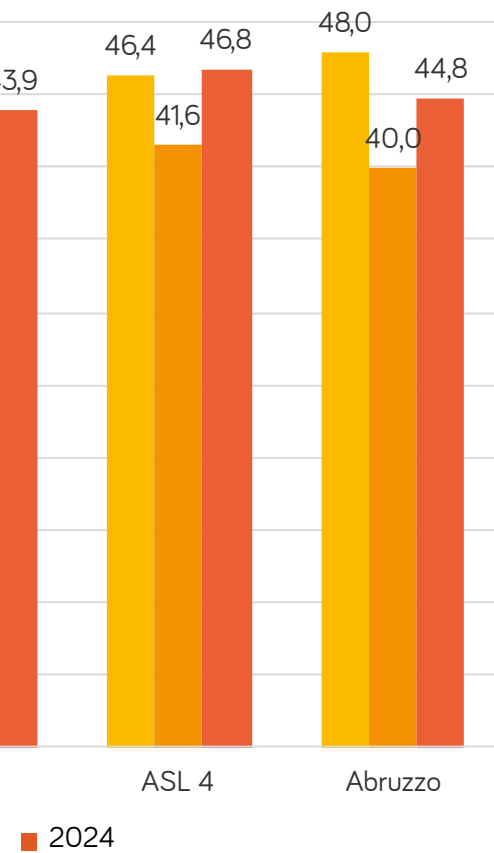
Scommesse



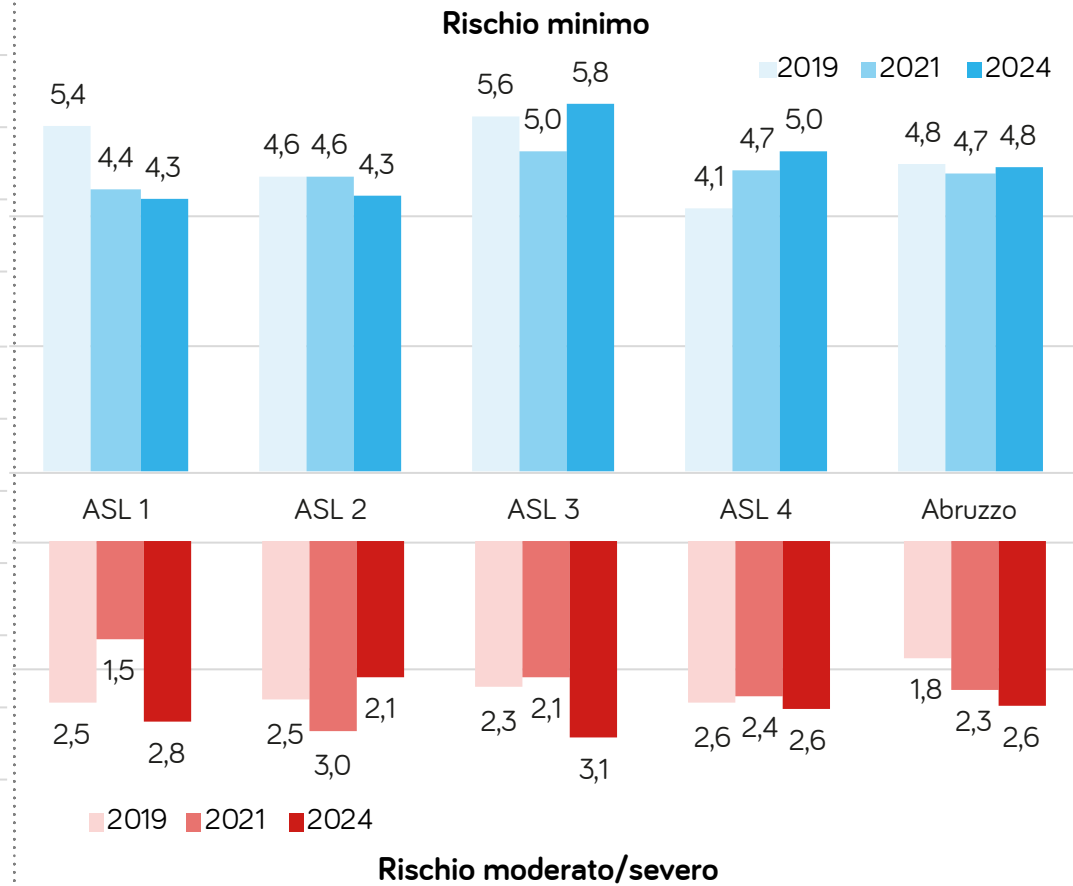
GIUOCO D'AZZARDO NELLA POPOLAZIONE GENERALE DI 18-84 ANNI

GAPS 2019-2024

GIUOCO D'AZZARDO NELL'ANNO

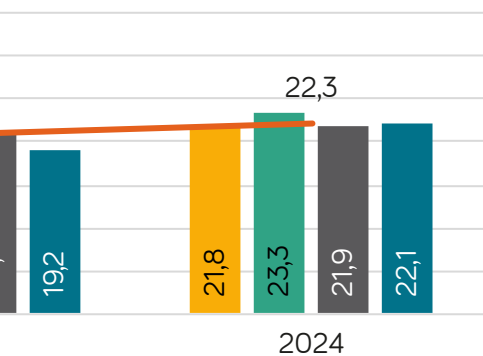


GIUOCO D'AZZARDO PROBLEMATICO

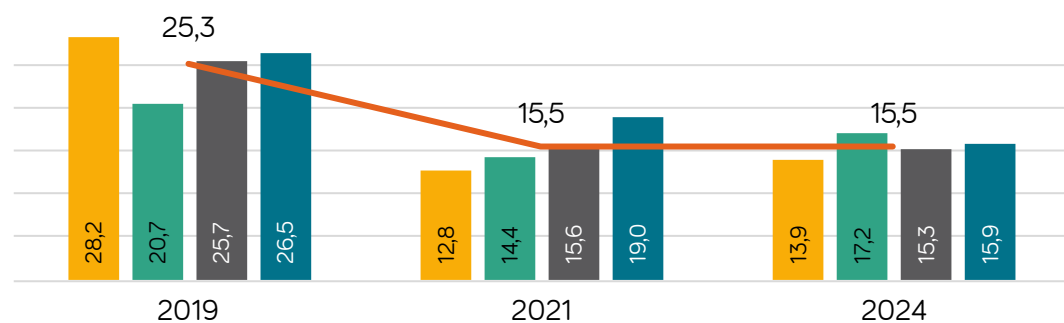


GIUOCI MAGGIORMENTE PRATICATI NELL'ANNO

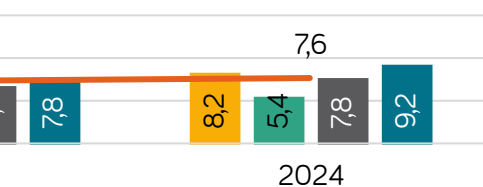
Vinci



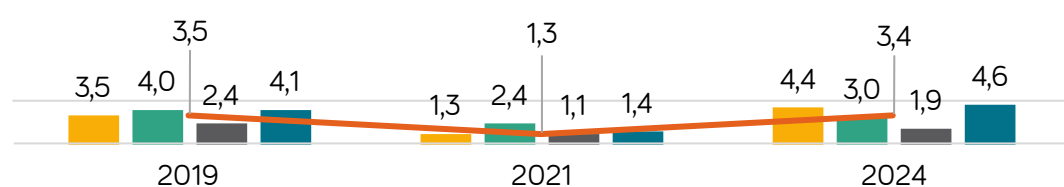
Lotto/Superenalotto



Sportive



Apparecchi



ASL 1 ASL 2 ASL 3 ASL 4 Regione Abruzzo

Il confronto temporale (2019, 2021 e 2024) mostra un andamento sostanzialmente **stabile dei valori regionali riferiti ai giocatori a rischio minimo** e una tendenziale **crescita della prevalenza di quelli a rischio moderato/severo**, che nelle tre rilevazioni passano dall'1,8% al 2,6%. Nel dettaglio di ASL emergono alcune differenze significative: in particolare, a Pescara la quota di giocatori a rischio moderato/severo nel 2024 cresce di 1 punto percentuale, raggiungendo il valore più alto (3,1%), mentre a Lanciano, Vasto, Chieti la stessa tipologia di giocatori diminuisce, passando dal 3% del 2021 al 2,1% del 2024.

La lettura integrata dei dati economici ed epidemiologici registra un quadro dove, nonostante l'imponente incremento del mercato del gioco online osservato nel periodo pandemico che ha portato a registrare una crescita importante della raccolta, la quota dei giocatori abruzzesi resta inferiore al dato registrato nel 2019. Questo potrebbe suggerire che l'aumento della raccolta non dipenda da un aumento dei giocatori, quanto piuttosto da un maggiore impegno economico di chi già partecipa. Inoltre, la stabilità dei giocatori a rischio minimo, accanto all'incremento dei profili a rischio moderato o severo, rafforzerebbe questa lettura, indicando che il fenomeno evolve più nella direzione dell'intensità che in quella della diffusione.

Nel più ampio quadro di analisi dei comportamenti legati al gioco d'azzardo, particolare attenzione merita la fascia giovanile. Tra i giovani studenti abruzzesi di 15-19 anni il gioco d'azzardo assume caratteristiche peculiari: i dati ESPAD®Italia 2024 indicano una partecipazione più estesa e profili di rischio più evidenti rispetto alla popolazione adulta; il 61% degli studenti abruzzesi, infatti, riferisce di aver giocato d'azzardo nel 2024, dato che si attesta al di sopra della media nazionale (57%). Il fenomeno riguarda quasi 7 ragazzi su 10 (68%) e oltre 5 ragazze su 10 (54%). Tra le ASL non emergono importanti disomogeneità, le prevalenze variano tra il 62% nell'azienda di Pescara e il 59% in quella di Avezzano, Sulmona, L'Aquila.

L'analisi temporale delle prevalenze annuali indica un sostanziale aumento della pratica di gioco in questa fascia di popolazione, in particolare tra il 2022 e il 2024, in cui le percentuali aumentano dal 45% al 61%. Il trend rilevato fra gli studenti di Regione Abruzzo ricalca quello nazionale. Il confronto tra i trend a livello aziendale non evidenzia significative differenze: in tutte le 4 ASL le prevalenze restano pressoché stabili nelle prime due rilevazioni per poi registrare un incremento marcato nell'ultima.

Come osservato per popolazione adulta, anche tra i giovani studenti abruzzesi, il gioco preferito è il Gratta&Vinci (47%), seguono altri giochi con le carte e scommesse calcistiche (entrambi con circa il 24%), apparecchi elettronici da gioco (17%), Bingo (14%) e scommesse su altri sport (12%). La distribuzione di queste percentuali non è uniforme sul territorio regionale. Nella ASL 1 si registrano le prevalenze più alte per la maggior parte dei giochi, in particolar modo nel Gratta&Vinci (53%). Fanno eccezione gli altri giochi con le carte, particolarmente diffusi nella ASL di Pescara (31%) e il Bingo che viene praticato maggiormente in quelle di Pescara (15%) e Teramo (16%). Osservando gli andamenti nel tempo emergono quadri differenti a seconda del gioco considerato. Per il Gratta&Vinci

Per il **Gratta&Vinci si osserva un trend in aumento, particolarmente evidente tra il 2022 e il 2024**, periodo in cui la prevalenza passa dal 28% al 47%. Il dettaglio territoriale conferma incrementi in tutte le ASL, dove però si distingue la ASL di Avezzano, Sulmona, L'Aquila in cui la diffusione risulta più che raddoppiata nel corso delle tre rilevazioni ESPAD (dal 24% al 53%). Anche il trend degli altri giochi con le carte registra un aumento dal 2021 al 2024 (da 21% a 25%), mentre la distribuzione tra le ASL riporta andamenti differenti tra le aree le variazioni più importanti si osservano nella ASL di Pescara che, nell'ultimo anno di rilevazione, registra l'aumento più marcato della prevalenza (circa 10 punti percentuali), mentre la ASL di Lanciano, Vasto, Chieti nello stesso periodo decresce di circa 2 punti percentuali. Passando alle scommesse calcistiche, l'interesse tra gli studenti abruzzesi mostra una flessione tra la prima e la seconda rilevazione (dal 27% al 24%), per poi stabilizzarsi nel 2024, mantenendo sostanzialmente invariate le differenze anche nelle ASL. Al contrario, la diffusione di AWP e VLT aumenta costantemente dal 2019 al 2024 (dal 10% al 17%).



A livello territoriale, si passa da una situazione inizialmente omogenea nella prima rilevazione a un incremento più marcato nelle ASL 1 e 3 nella seconda. Nell'ultima edizione di ESPAD®, la tendenza prosegue con un ulteriore aumento nelle ASL 1, 2 e 4, mentre la ASL 3 registra una diminuzione. Riguardo il Bingo, sebbene la tendenza generale sia in crescita (da 9% al 14%), emergono alcune difformità nel dettaglio di ASL. Nella ASL 1 l'andamento nell'ultimo biennio è in forte diminuzione passando da 12% al 2%, mentre nelle altre 3 è evidente un aumento, soprattutto nell'azienda sanitaria 3 che dal 2019 al 2024 passa da 6% a 15%. Anche l'andamento temporale delle scommesse su altri sport è in aumento: dal 2019 al 2024 la prevalenza tra gli studenti aumenta infatti di 4 punti percentuali. L'incremento più significativo si osserva nella ASL 1, specialmente tra la seconda e la terza rilevazione, in cui la prevalenza sale dall'11% al 21%.

Per la fascia di età 15-19 anni, la profilazione dei comportamenti di gioco a rischio è stata effettuata tramite il South Oaks Gambling Screen - Revised for Adolescents (SOGS-RA) (Colasante et al., 2014)², un test di screening che permette di distinguere i profili “**a rischio**” da quelli “problematici”. Nel 2024 i dati mostrano che circa il 7% degli studenti ricade nella prima categoria, mentre un ulteriore **5,7% presenta un profilo già problematico**. Ciò significa che in Abruzzo un adolescente su 13 manifesta difficoltà legate al gioco d'azzardo o si trova in una condizione di vulnerabilità.

I ragazzi con profilo problematico riportano esperienze diverse: problemi scolastici o discussioni familiari causati dal gioco, richieste o prestiti di denaro, piccoli furti per reperire soldi da destinare alle giocate, menzogne sul proprio comportamento, difficoltà a smettere e sensi di colpa per le somme spese. Nel complesso, il fenomeno interessa soprattutto gli studenti di genere maschile, che presentano percentuali più che doppie rispetto alle coetanee (19% contro 6,9%).

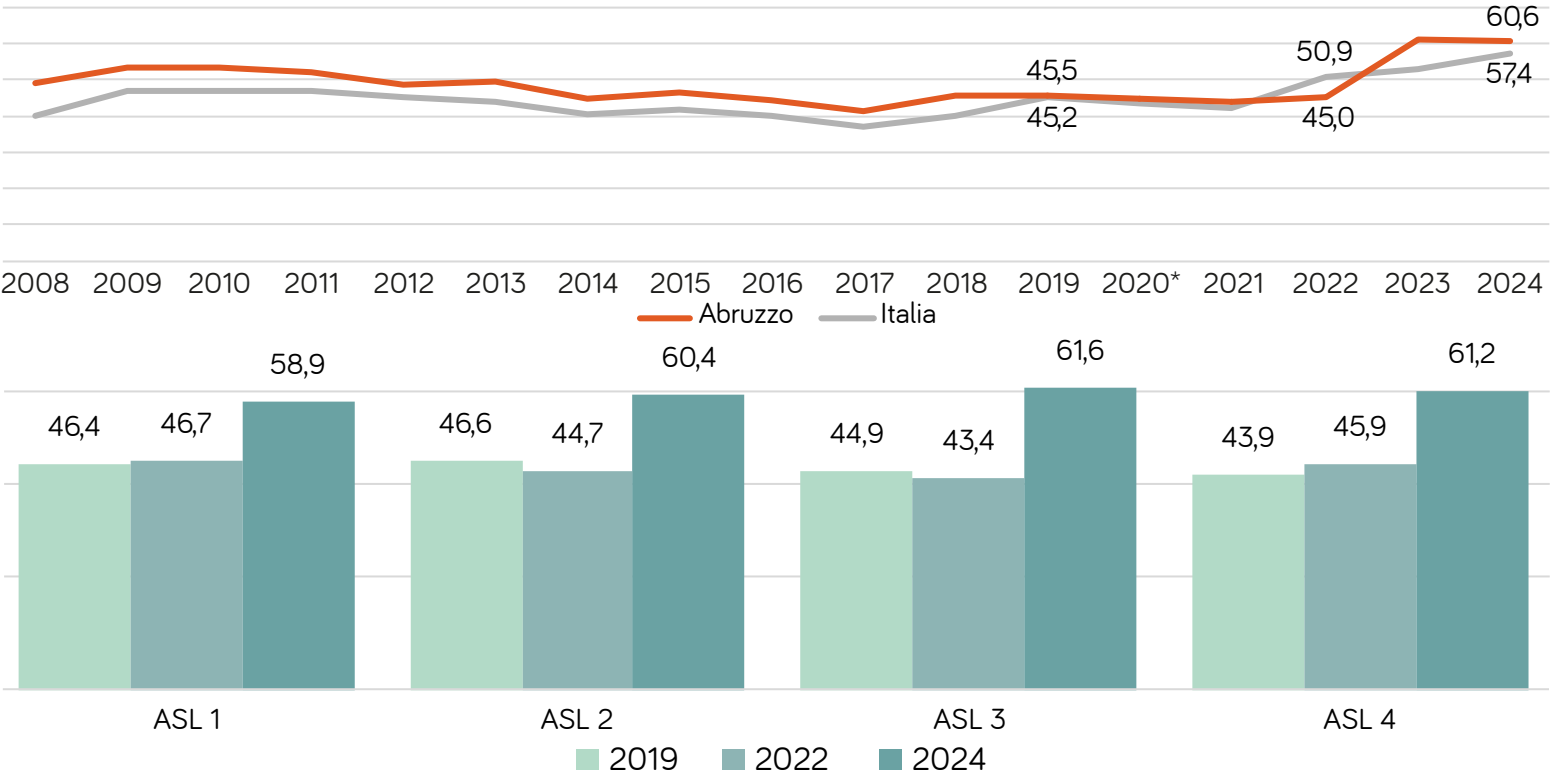
Il confronto territoriale non mostra significative differenze tra le ASL, a eccezione per quella di Avezzano, Sulmona, L'Aquila che, per entrambi i profili, riporta le prevalenze più basse (a rischio: 6,2%; problematico: 5,2%).

Nel corso delle tre edizioni dello studio ESPAD® Italia, la prevalenza dei giovani **giocatori con profilo a rischio** registra una flessione nel passaggio dal periodo pre-pandemico (2019: 7,5%) a quello immediatamente successivo (2022: 6%), per poi tornare a crescere nel 2024 (6,9%) pur mantenendosi inferiore al dato rilevato nel 2019. Rispetto al resto del Paese, dove l'andamento è il medesimo, le prevalenze abruzzesi risultano di poco superiori. A livello territoriale, si osserva lo stesso andamento nelle ASL di Lanciano, Vasto, Chieti, Pescara e Teramo, mentre a Avezzano, Sulmona, L'Aquila i valori restano stabili nel tempo. Per quanto riguarda la quota di **studenti con profilo problematico**, si rileva un andamento simile al precedente in linea con il dato nazionale che ha quindi visto una netta crescita dal 2019 (3,4%) al 2024 (5,7%). Dal confronto dei trend aziendali emerge un quadro piuttosto omogeneo e senza significative differenze e, anche in questo caso, i dati abruzzesi sono leggermente superiori a quelli italiani.

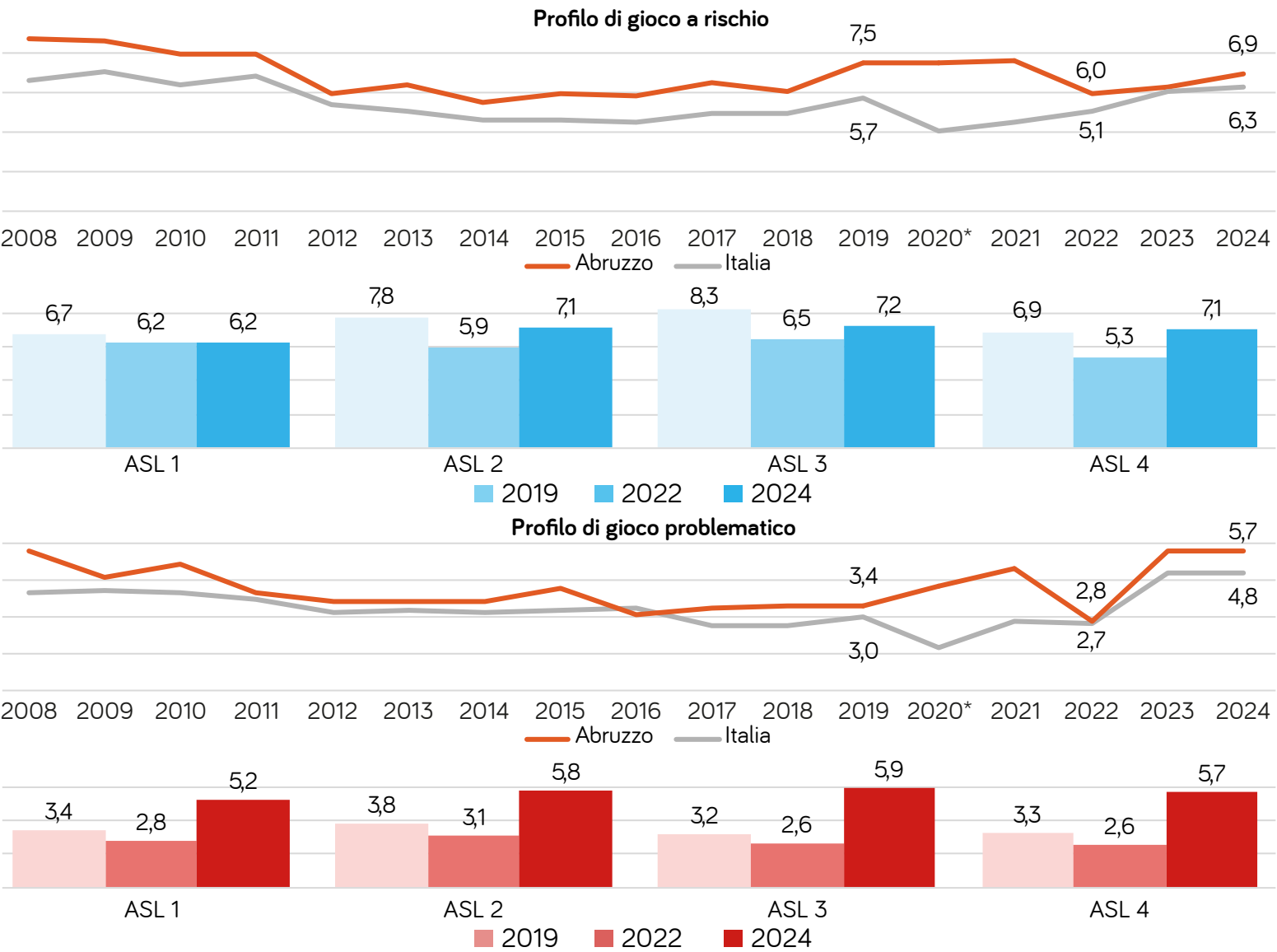
Nel complesso è possibile affermare che all'ampio coinvolgimento da parte dei giovani studenti abruzzesi nel gioco d'azzardo, si affianca la presenza moderata di profili a rischio e problematici che, pur oscillando nelle tre rilevazioni, mostrano una tendenza complessiva all'aumento nelle forme più severe. Il quadro che ne emerge è quello di un fenomeno caratterizzato da un'elevata diffusione e da segnali di intensificazione del rischio, peraltro con livelli leggermente superiori rispetto alle medie nazionali.

² 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.

GIOCO D'AZZARDO NELL'ANNO



GIOCO D'AZZARDO PROBLEMATICO

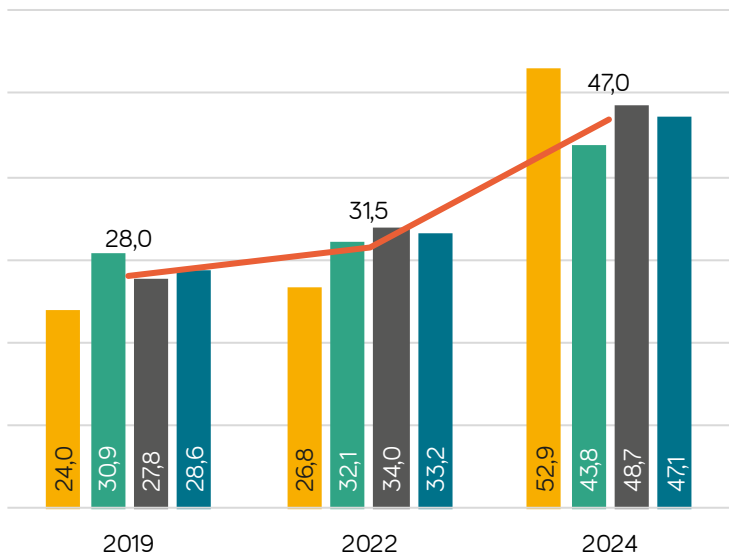


A POPOLAZIONE STUDENTESCA DI 15-19 ANNI

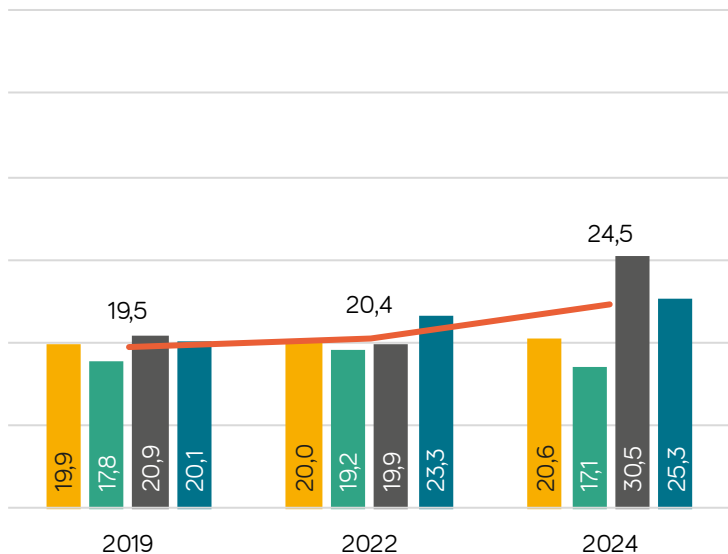
2019-2024

GIOCHI MAGGIORMENTE PRATICATI NELL'ANNO

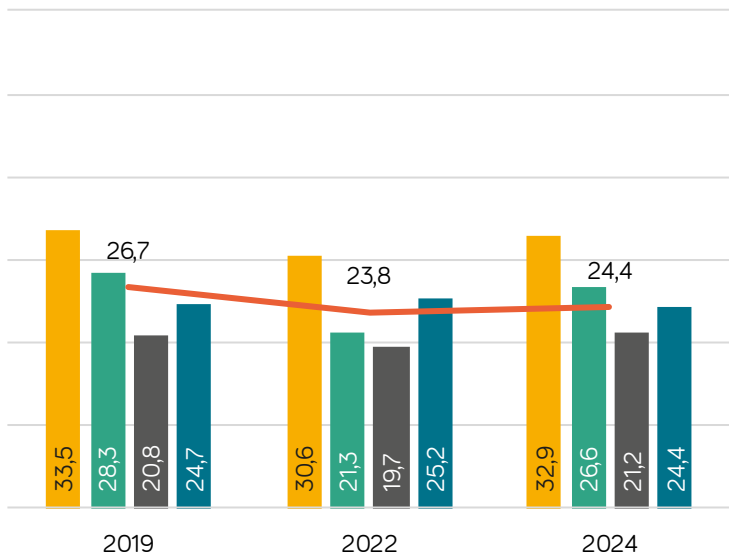
Gratta&Vinci



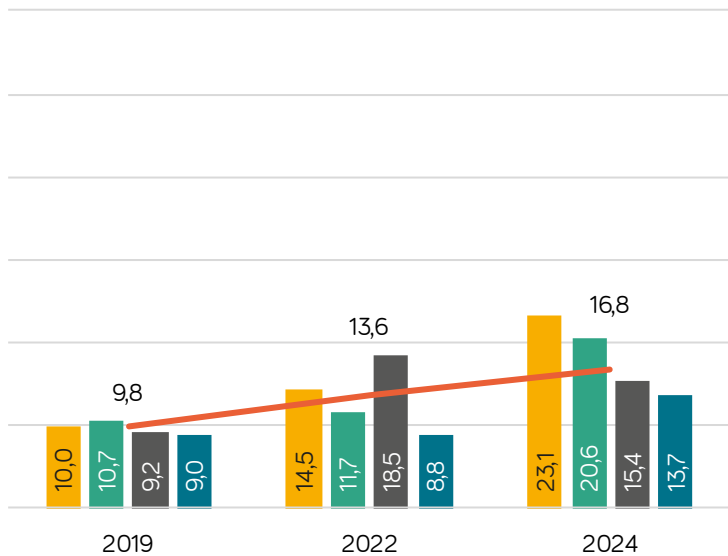
Altri giochi con le carte



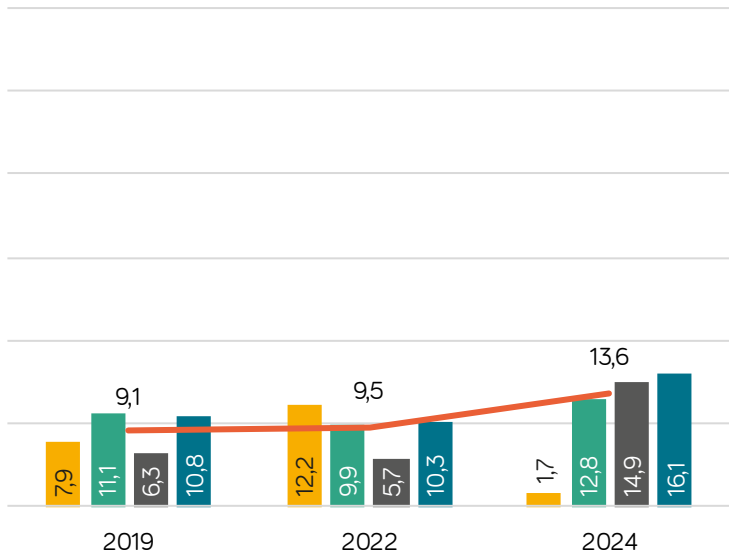
Scommesse calcistiche



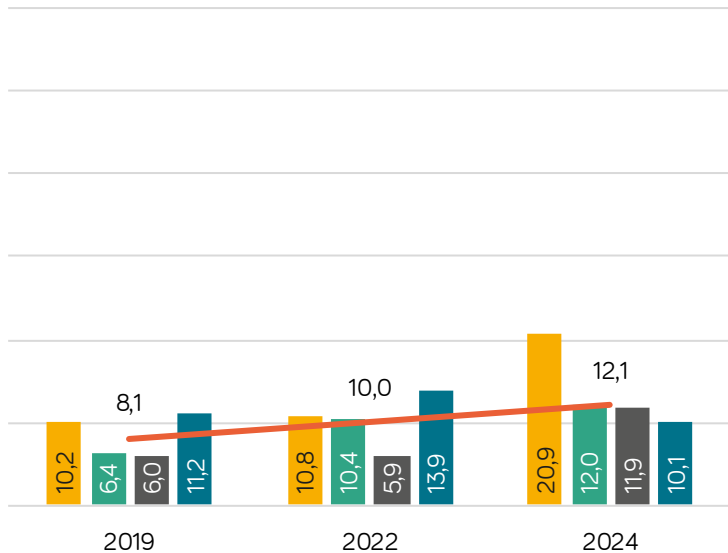
Apparecchi da gioco



Bingo



Scommesse su altri sport



ASL 1

ASL 2

ASL 3

ASL 4

Regione Abruzzo

Nel 2024 una parte della popolazione abruzzese tra i 18 e gli 84 anni si è confrontata con il fenomeno del **gioco d'azzardo illegale**. Il 7,6% riferisce, infatti, di conoscere persone che praticano giochi illegali o non autorizzati dalla legislazione italiana, con modesta una differenza di genere: l'8,7% degli uomini contro il 6,5% delle donne. La quota di chi riferisce di aver partecipato direttamente a giochi illegali è pari al **2,7% della popolazione**, anche qui con una differenza tra i generi (3,2% negli uomini e 2,3% nelle donne).

Dall'analisi dei dati sulle esperienze negative causate dalla pratica gioco d'azzardo illegale nella popolazione adulta abruzzese, il problema più frequentemente riportato riguarda l'essere stati vittima di danni economici, che interessa complessivamente l'1% della popolazione, con una prevalenza maggiore tra gli uomini (1,3%) rispetto alle donne (0,6%). Seguono, con valori più bassi, i danni fisici o psicologici subiti (0,6%), l'aver fatto ricorso a un prestito in denaro per sostenere il gioco (0,4%), aver provocato danni fisici/psicologici o economici causati ad altre persone (entrambi 0,3%) e, in misura più contenuta, lo 0,1% riferisce di essere stato vittima di usura e/o racket.

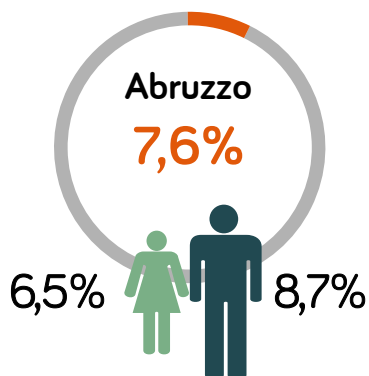
Sempre sul tema della legalità in connessione con il gioco d'azzardo, un altro aspetto osservato dallo studio ESPAD®Italia riguarda la **mancata applicazione del divieto di gioco ai minori**. A questo proposito, agli studenti è stato chiesto se fosse mai capitato che venisse loro impedito di giocare d'azzardo a causa dell'età. **Uno studente su tre (33%) riferisce di aver vissuto questa esperienza**, con una differenza di genere evidente: il 37% dei ragazzi contro il 28% delle ragazze. Tra i giochi per i quali il divieto è stato applicato più frequentemente figurano Gratta&Vinci e lotterie istantanee (60%), seguiti da scommesse sportive (39%), apparecchi da gioco (35%), scommesse virtuali e su altri eventi (32%) e Lotto/Superenalotto (30%). Valori inferiori si osservano per Bingo e altri giochi. In generale, le percentuali risultano più elevate tra i ragazzi, con l'eccezione di Gratta&Vinci/10 e Lotto/Win for Life, Lotto/Superenalotto e Bingo che sono stati più frequentemente negati alle ragazze rispetto ai coetanei. Considerando i contesti di gioco, i minori riferiscono di essere stati esclusi soprattutto dagli esercizi pubblici come i bar e i tabacchi (79%), seguiti da sale giochi (44%) e, in misura minore, da luoghi privati come case di amici o parenti (21%) e dal gioco online (20%). Anche in questo caso, i ragazzi riportano percentuali più alte delle studentesse, a eccezione degli esercizi pubblici, dove il divieto sembra essere stato applicato con maggiore frequenza alle ragazze.

Il gioco d'azzardo illegale

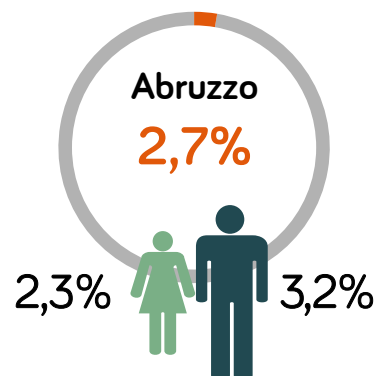
POPOLAZIONE GENERALE DI 18-84 ANNI

GAPS 2024

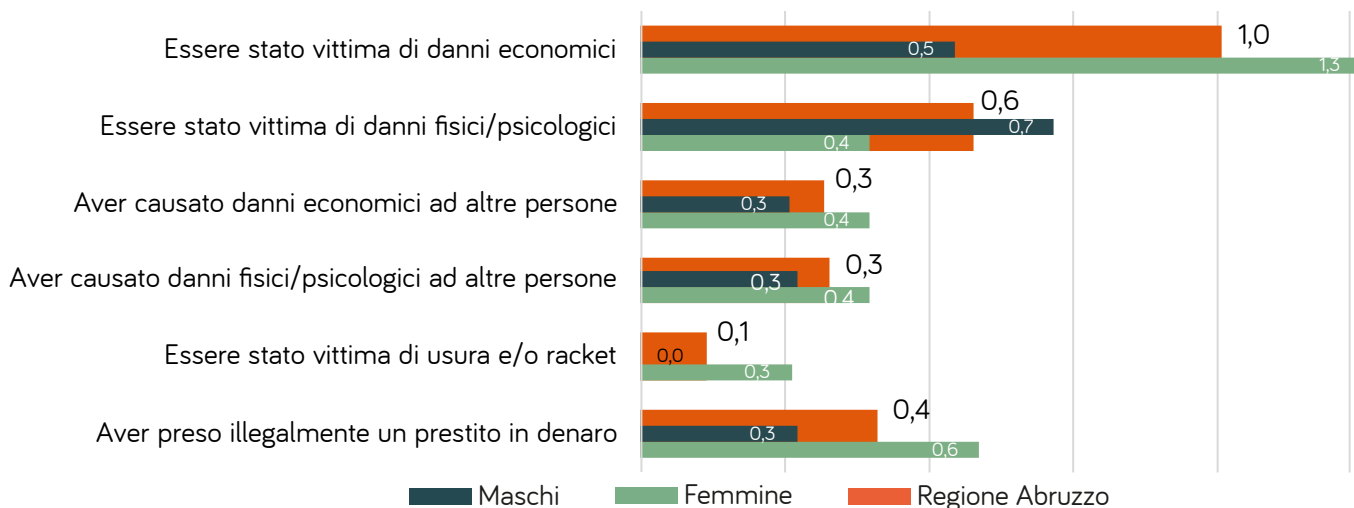
Conosci qualcuno che pratica giochi illegali o non autorizzati dalla legislazione italiana?



Hai mai praticato giochi illegali o non autorizzati dalla legislazione italiana?



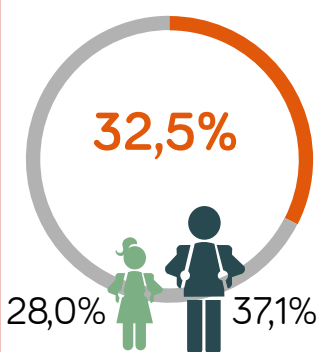
Esperienze causate dal gioco d'azzardo



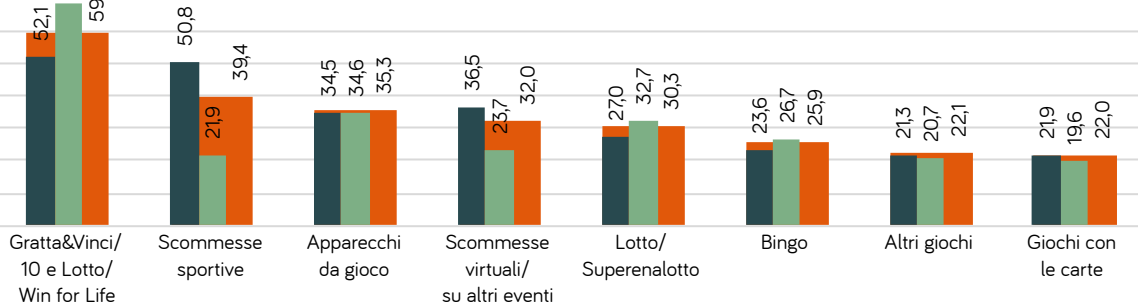
POPOLAZIONE STUDENTESCA DI 15-19 ANNI

ESPAD 2024

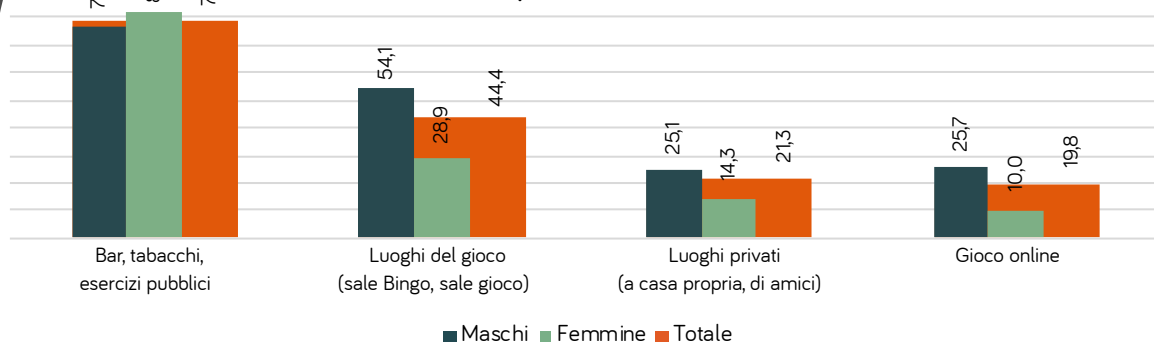
Ti è mai stato impedito, da minorenne, di praticare un gioco in denaro perché vietato ai minori?



A quali giochi?



In quali contesti?



3.1 Modalità di gioco

Negli ultimi anni il panorama del gioco d'azzardo ha subito una trasformazione rilevante: a fianco delle modalità tradizionali praticate in contesti fisici si è affermata una dimensione digitale sempre più pervasiva, che ha modificato accessibilità, frequenza e modalità di partecipazione. Le modalità di gioco d'azzardo che si svolgono in luoghi fisici e quelle che avvengono attraverso piattaforme digitali costituiscono due dimensioni strettamente connesse. Non si limitano infatti ad aggiungersi l'una all'altra, ma in alcuni casi tendono a sovrapporsi, rendendo più complessa la lettura di questo fenomeno sociale. Per tale ragione è utile restituire un'analisi separata, così da far emergere pattern distinti e orientare in modo più mirato le azioni di prevenzione e contrasto.

3.1.1 Il gioco onsite

Con il termine gioco d'azzardo "onsite" si fa riferimento a tutte le attività di gioco regolamentate che si svolgono in presenza, all'interno di spazi fisici come bar, tabaccherie, ricevitorie, sale scommesse e sale da gioco.

Nel 2024, secondo i dati dell'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli, la raccolta del gioco d'azzardo proveniente dalla rete fisica in Abruzzo ha raggiunto 1,7 miliardi di euro, con una spesa procapite di 1.358 euro, superiore alla media nazionale di 1.109 euro. All'interno della regione si registrano differenze territoriali: la ASL 4 di Teramo presenta il valore più elevato (1.602 euro procapite), seguita dalla 1 Avezzano, Sulmona, L'Aquila (1.352), ASL 3 di Pescara (1.331) e ASL 2 Lanciano, Vasto, Chieti (1.188). La spesa risulta più alta della media italiana in tutte le tipologie di gioco, in particolare per AWP e VLT (605 euro procapite) da cui proviene quasi la metà della raccolta complessiva regionale (800 milioni di euro), seguono Gratta&Vinci, Bingo e Lotterie (298 euro), giochi numerici a quota fissa e totalizzatore (187 euro) e scommesse sportive (119 euro).

Nel 2024 il gioco d'azzardo onsite ha coinvolto il 42% della popolazione abruzzese adulta, con una maggiore diffusione tra gli uomini (49%) rispetto alle donne (35%). A livello territoriale i valori oscillano dal 40% della ASL 2 al 44% della ASL 4, con differenze di genere marcate in tutte le aree, in particolar modo ad Avezzano, Sulmona, L'Aquila dove la forbice raggiunge i 16 punti percentuali. Un aspetto rilevante è la prossimità dei punti di gioco, che risultano facilmente accessibili: oltre la metà degli abruzzesi riferisce di avere un luogo di gioco a meno di cinque minuti sia da casa, sia dal luogo di studio o lavoro (52%). Tra le ASL questo risulta più evidente nella ASL di Pescara, dove quasi il 60% dei giocatori indica di avere accesso a luoghi di gioco in meno di 5 minuti da casa e, il 55% di quelli di Teramo, dal proprio posto di lavoro.

Nell'ultima rilevazione GAPS, i giochi praticati con maggiore frequenza restano i Gratta&Vinci (23%), seguiti da Superenalotto (13%), scommesse sportive e Lotto (entrambi 7%). Valori più contenuti, sotto il 4%, si osservano per macchinette da gioco elettroniche (AWP), giochi di carte e Bingo. Analizzando i dati per ASL emergono differenze interessanti: il Superenalotto risulta più popolare nelle ASL di Teramo (15%) e Pescara (14%), le scommesse sportive raggiungono valori particolarmente alti nella ASL1 di Avezzano, Sulmona, L'Aquila (10%) e di nuovo in quella di Teramo (9%). Anche il Lotto ha una maggiore diffusione a Teramo (11%), a conferma di un radicamento diverso dei giochi sul territorio.

Per quanto riguarda i luoghi di gioco si osservano risultati in linea con quanto emerso per le tipologie di giochi praticati. I bar, tabacchi e pub rappresentano il canale principale in tutta la regione (32%), con valori più elevati nella ASL di Teramo (36%) e più bassi in quella di Pescara (29%) dove invece, rispetto alle altre ASL, risulta più comune giocare a casa propria o di amici (14%). Le sale scommesse sono particolarmente frequentate nella ASL 1 (11%), mentre i dati su sale Bingo, casinò e sale giochi restano complessivamente bassi in tutte le aree territoriali.



Nel periodo 2019-2024 la raccolta da gioco fisico in Italia ha registrato una contrazione, passando da 74,1 miliardi a 65,3 miliardi, con il minimo nel 2022 (61 miliardi). Anche nella regione Abruzzo dopo la diminuzione registrata nel 2022, la raccolta si è mantenuta stabile intorno a 1,7 miliardi. Questo andamento si riflette anche nella spesa individuale con un valore procapite che scende da 1.520 euro nel 2019 a 1.358 nel 2024. Gli andamenti territoriali rilevano, per quanto riguarda la raccolta complessiva, una sostanziale stabilità nelle ASL 1 e 4, mentre registrano una flessione nel 2022 le ASL 2 e 3. Considerando la raccolta procapite in tutte le aziende si registra un calo tra il 2019 e il 2024.

Nel dettaglio della spesa per tipologia di gioco, gli apparecchi da intrattenimento seppur in tendenziale calo nel periodo considerato (da circa 911 a 614 euro procapite), incassano le cifre più alte. Tutte le altre tipologie di gioco invece registrano tendenziali aumenti mantenendo le cifre procapite al di sopra di quelle nazionali in tutte e tre le rilevazioni.

Per quanto riguarda le densità degli esercizi sul territorio abruzzese, nel periodo 2019-2022 non si rilevano cambiamenti significativi. Tuttavia, dal confronto con i tassi nazionali emerge che in Abruzzo i valori sono più alti della media in tutte le categorie di esercizi. In particolare, per quelli con giochi numerici (quota fissa e totalizzatore), a livello nazionale si osserva una diminuzione più consistente (da 11,1 a 7,4 esercizi ogni 10.000 residenti), mentre in Abruzzo si registra un lieve incremento (da 14,1 a 14,9).

L'andamento delle prevalenze di gioco onsite riferita agli ultimi 12 mesi in Abruzzo mostra un progressivo decremento con una contrazione più marcata nell'ultimo periodo. La percentuale di giocatori, infatti, passa dal 69% del 2019 al 65% del 2021 per poi decrescere fino al 42% nel 2024. Il dettaglio di ASL mostra per tutte le aree andamenti simili. Focalizzandosi sui giochi praticati con maggiore frequenza, emergono alcune differenze interessanti. Nel caso del Gratta&Vinci la diminuzione della sua pratica nel tempo risulta evidente, costante e omogenea sul territorio abruzzese. La prevalenza nel corso delle tre rilevazioni risulta più che dimezzata (dal 52% del 2019 al 23% del 2024). Anche l'uso degli apparecchi e la pratica delle scommesse sportive diminuiscono con la stessa intensità, tuttavia a livello aziendale si individuano alcune differenze: l'impiego degli apparecchi diminuisce in modo più evidente nelle ASL 1 e 2; mentre la pratica delle scommesse sportive decresce particolarmente nelle ASL 3 e 4. Dall'analisi temporale dei dati sui tempi stimati per raggiungere i luoghi di gioco da casa e dal lavoro emerge una riduzione della quota di giocatori che riferisce di impiegare meno di 5 minuti: tra il 2019 e il 2024 la percentuale passa dal 56-57% al 52%. Parallelamente, cresce progressivamente la quota di chi segnala tempi più lunghi per accedere ai luoghi di gioco, un andamento che appare più evidente tra le donne.

Complessivamente, in Abruzzo, la diminuzione della diffusione del gioco fisico osservata nei tre anni di rilevazione, a fronte della sostanziale stabilità dei dati economici, segnala una contrazione del fenomeno sul piano della partecipazione, probabilmente non imputabile a una riduzione dell'offerta di gioco (numero esercizi pressoché invariato). Questo lascia supporre che, come già osservato in altri contesti nazionali, una parte consistente della pratica si sia spostata verso modalità non fisiche, in particolare online. A conferma di ciò vi sono anche i dati economici relativi alla raccolta complessiva, che continuano a crescere.

Lo studio ESPAD®Italia 2024 ha permesso di rilevare alcune informazioni inerenti al gioco fisico anche tra gli studenti abruzzesi di 15-19 anni. In particolare, le informazioni chieste ai ragazzi hanno riguardato la distanza dei luoghi di gioco da casa e da scuola e la tipologia di ambienti frequentati per giocare d'azzardo. In entrambi i casi, solo un quinto degli studenti segnala l'assenza di luoghi di gioco nelle vicinanze.

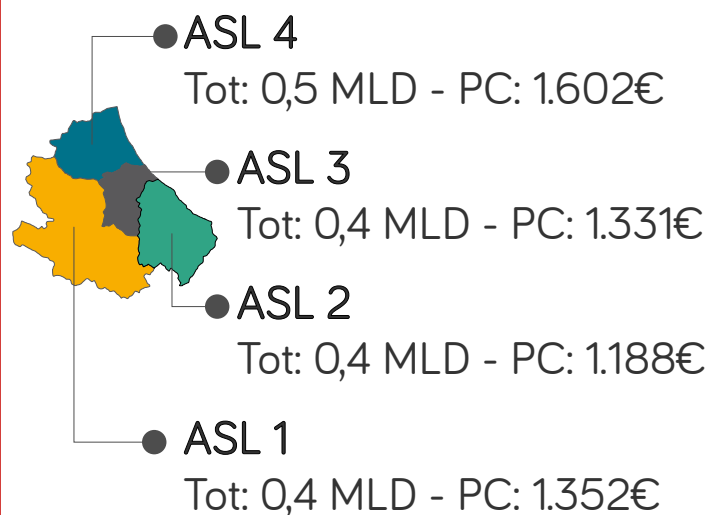
Osservando dati relativi alla distanza da casa, poco meno di un terzo (29%) riferisce di avere un punto di gioco a meno di 5 minuti e circa un altro quarto a 5-10 minuti, mentre il 13% indica oltre i 10 minuti. Una situazione simile, anche se con valori tendenzialmente più bassi, si osserva rispetto alla scuola, con il 28% che trova un punto di gioco entro 5 minuti e il 21% entro 5-10 minuti. Analizzando i dati per ASL emergono

GIOCATO FISICO

AGENZIA DOGANE E MONOPOLI 2024

RACCOLTA

Italia: 65,3 MLD (Procapite: 1.109€)
Abruzzo: 1,7 MLD (Procapite: 1.358€)



RACCOLTA PER TIPOLOGIA DI GIOCO

Giochi a base ippica e sportiva

Italia: 5,5 MLD (Procapite: 94,32€);
Abruzzo: 0,2 MLD (Procapite: 119,35€)

Apparecchi da intrattenimento

Italia: 33,8 MLD (Procapite: 574,86€);
Abruzzo: 0,8 MLD (Procapite: 605,19€)

Giochi numerici (quota fissa e totalizzatore)

Italia: 9,7 MLD (Procapite: 164,21€);
Abruzzo: 0,2 MLD (Procapite: 186,99€)

Gratta&Vinci, Bingo e Lotterie

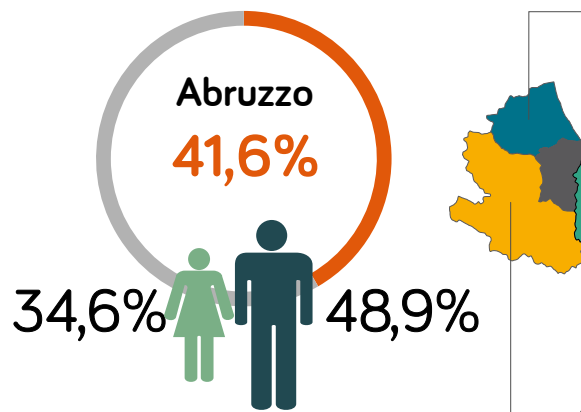
Italia: 13,3 MLD (Procapite: 226,13€);
Abruzzo: 0,4 MLD (Procapite: 297,87€)

Scommesse virtuali

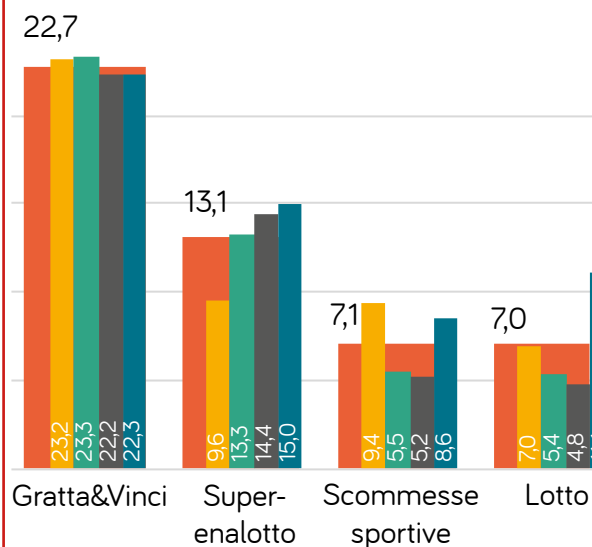
Italia: 2,9 MLD (Procapite: 48,84€);
Abruzzo: 0,1 MLD (Procapite: 51,51€)

GIOCO D'AZZARDO ONLINE

GIOCO D'AZZARDO ONLINE

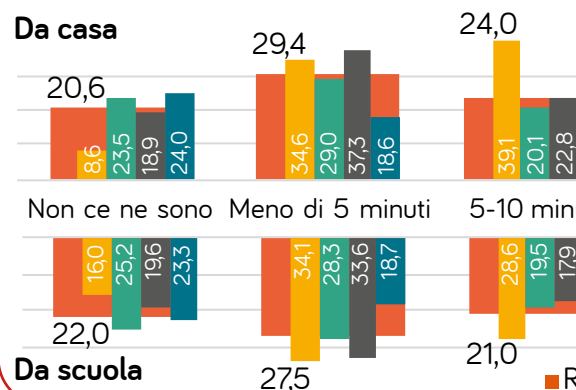


GIOCHI PRATICATI



POPOLAZIONE

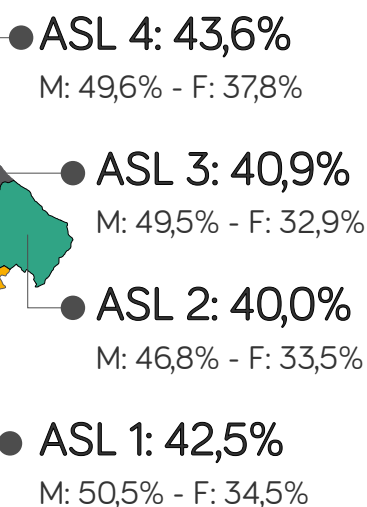
DISTANZA DEI LUOGHI



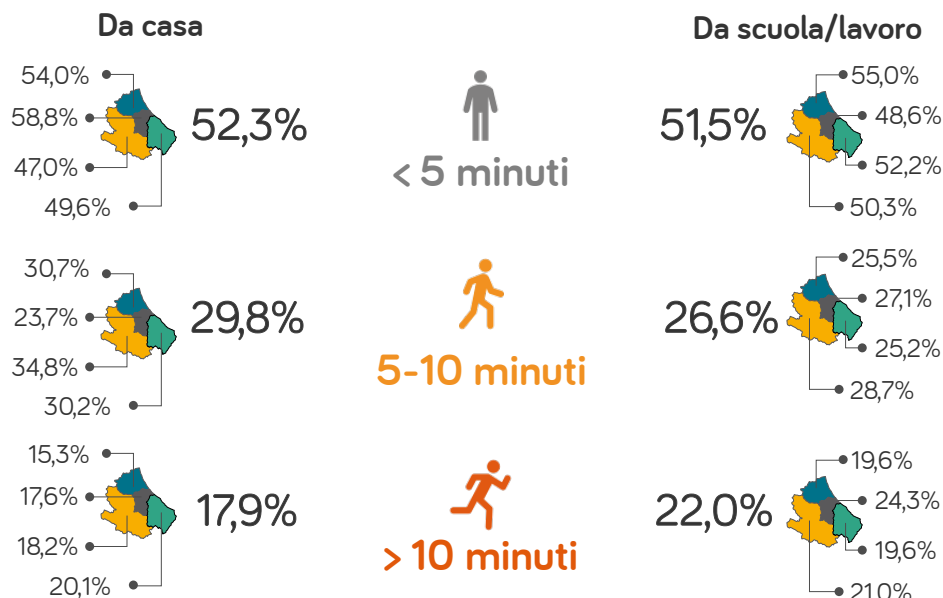
ZARDO ONSITE NELLA POPOLAZIONE GENERALE DI 18-84 ANNI

GAPS 2024

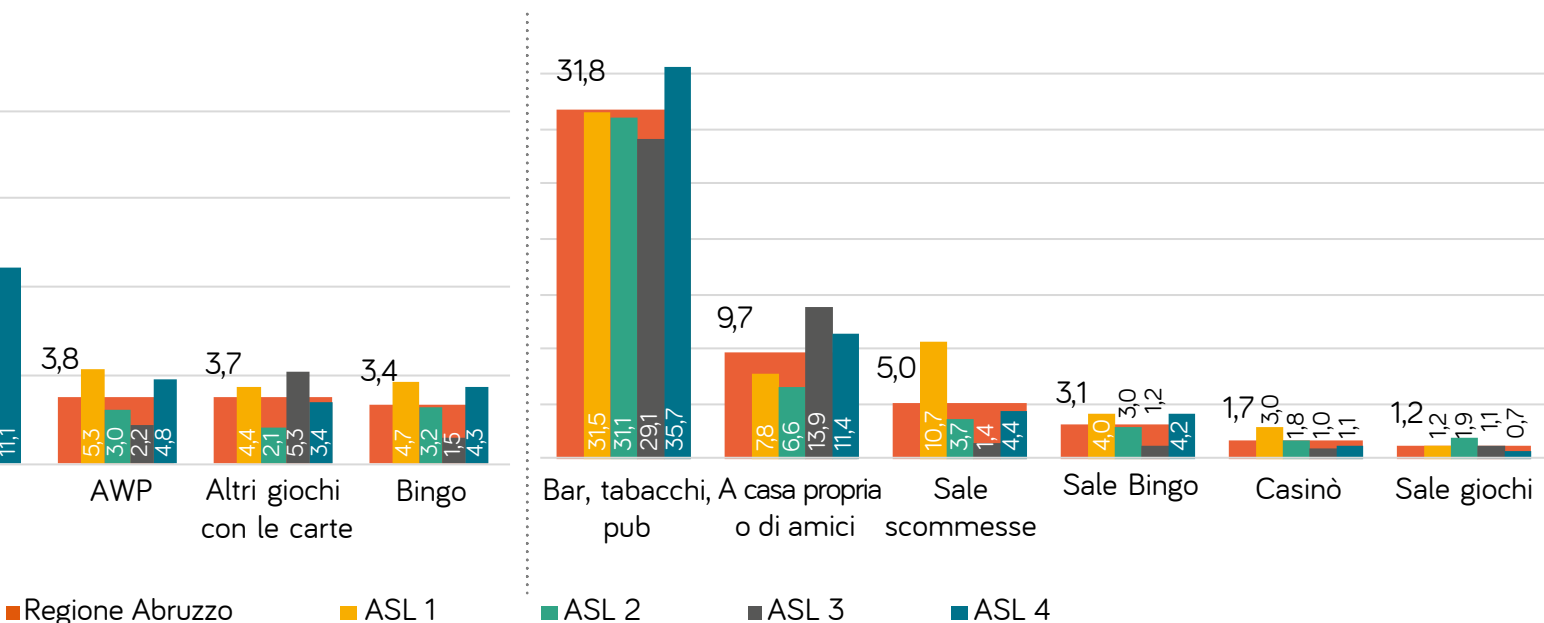
NSITE NELL'ANNO



DISTANZA DEI LUOGHI DI GIOCO



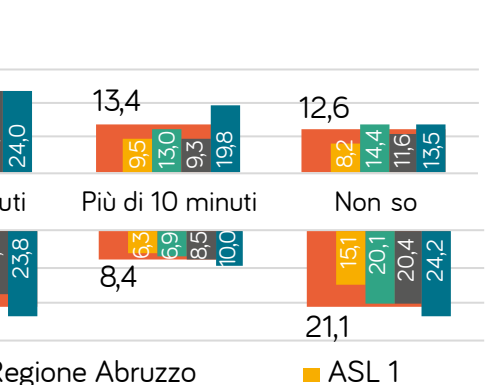
TI MAGGIORMENTE E LUOGHI FREQUENTATI NELL'ANNO



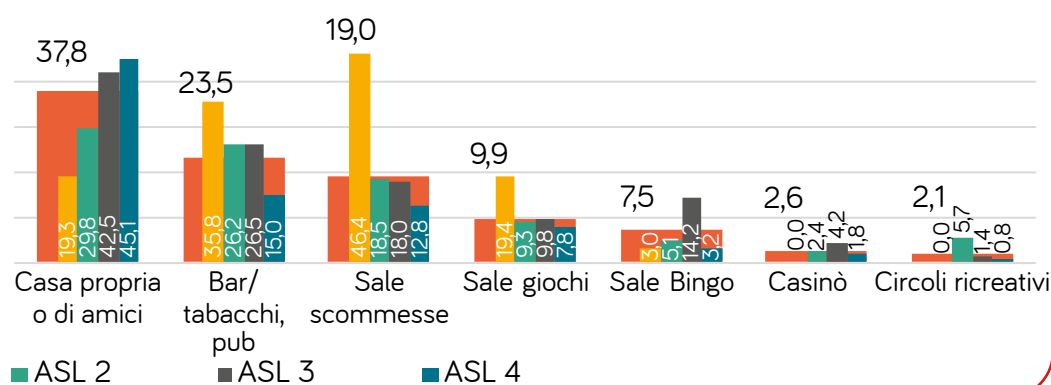
ZIONE STUDENTESCA DI 15-19 ANNI

ESPAD 2024

OGHI DI GIOCO



LUOGHI DI GIOCO FREQUENTATI



Com'è cambiato il gioco d'azzardo ONLINE

GIOCATO FISICO

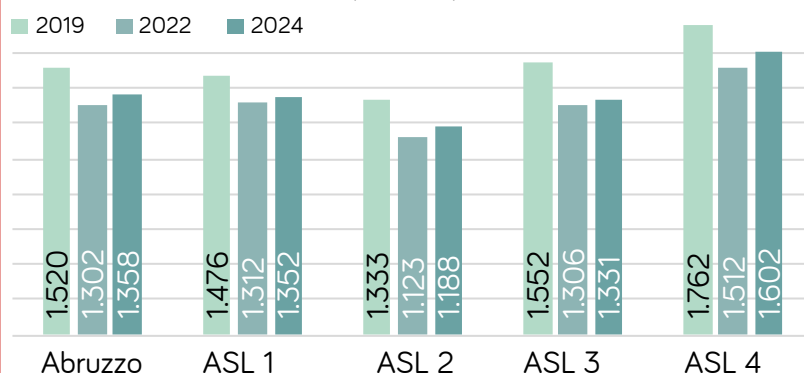
AGENZIA DOGANE E MONOPOLI 2023

RACCOLTA

Raccolta totale (miliardi)

	2019	2022	2024
Italia	74,1	63,0	65,3
Abruzzo	1,97	1,66	1,72
ASL 1	0,44	0,38	0,39
ASL 2	0,51	0,42	0,44
ASL 3	0,49	0,41	0,42
ASL 4	0,54	0,45	0,48

Raccolta procapite (euro)



DATI PER TIPOLOGIA DI GIOCO

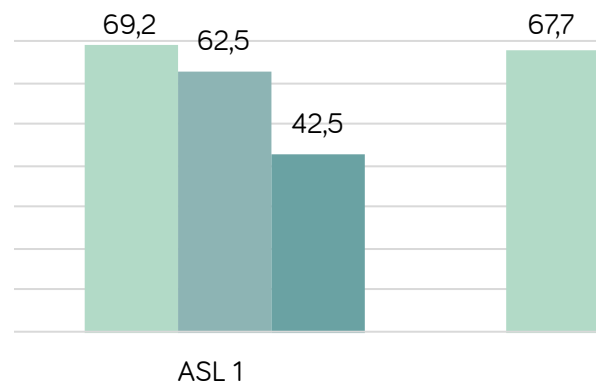
Raccolta procapite

	2019		2022		2024	
	Abruzzo	Italia	Abruzzo	Italia	Abruzzo	Italia
Giochi a base ippica e sportiva	90,81	87,27	92,97	83,19	108,79	99,78
Apparecchi da intrattenimento	910,92	781,70	639,70	574,67	613,64	554,33
Giochi numerici (quota fissa e totalizzatore)	219,81	164,12	219,17	160,19	229,12	164,17
Bingo e Lotterie	253,60	178,93	294,26	210,87	336,35	235,64
Scommesse virtuali	44,54	29,59	55,70	41,26	69,98	54,58

Esercizi ogni 10.000 residenti

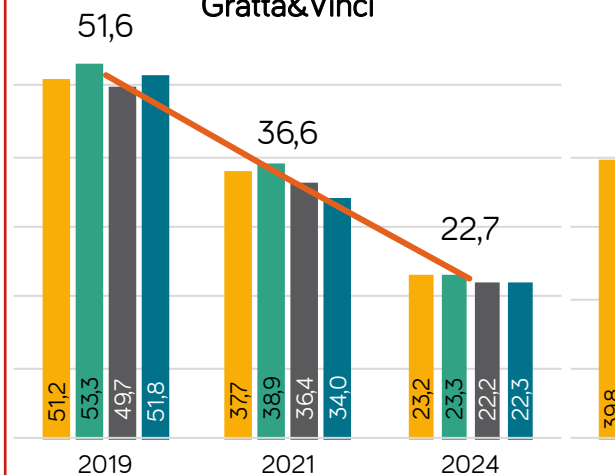
	2019		2022	
	Abruzzo	Italia	Abruzzo	Italia
Giochi a base ippica e sportiva	3,9	2,8	3,9	2,6
Apparecchi da intrattenimento	14,3	10,6	13,0	9,4
Giochi numerici (quota fissa e totalizzatore)	14,1	11,1	14,9	7,4
Bingo e Lotterie	13,3	9,9	12,5	9,2

GIOCO D'AZZARDO

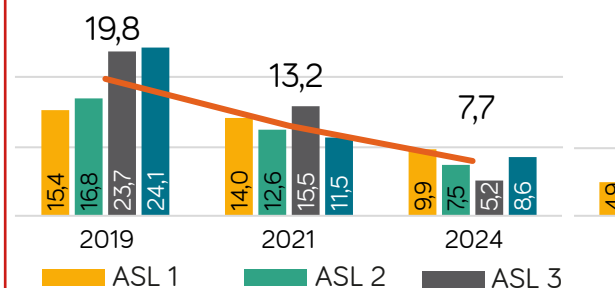


GIOCHI MAGGIORMENTE POPOLARI

Gratta&Vinci

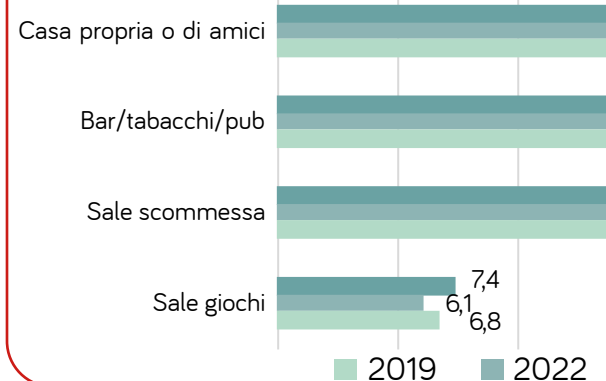


Scommesse sportive



POPOLAZIONE

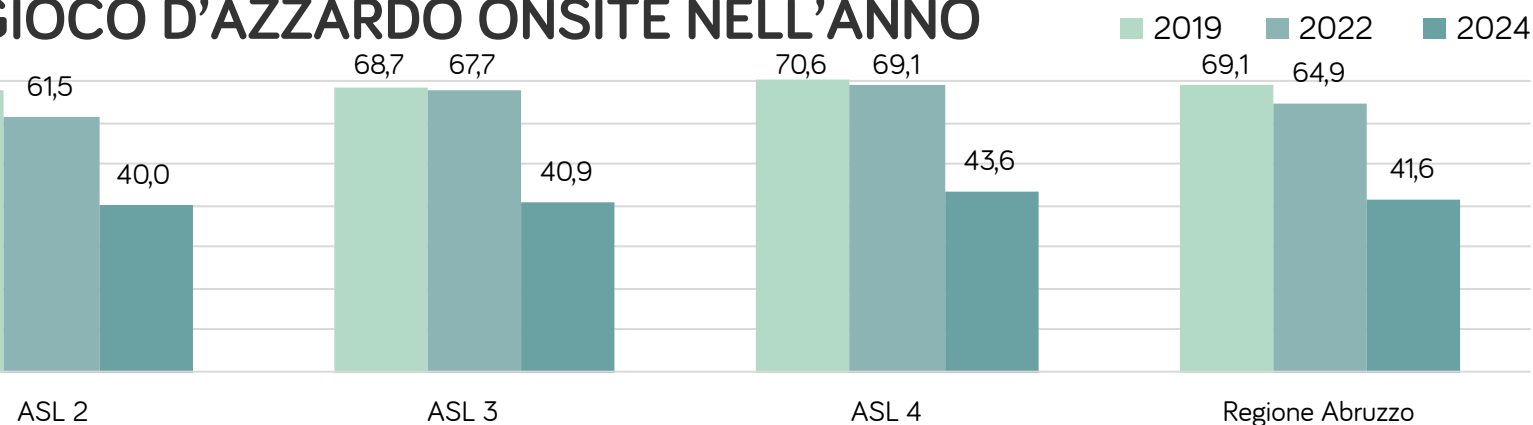
LUOGHI MAGGIORMENTE FREQUENTATI



GIUOCO D'AZZARDO ONSITE NELLA POPOLAZIONE GENERALE DI 18-84 ANNI

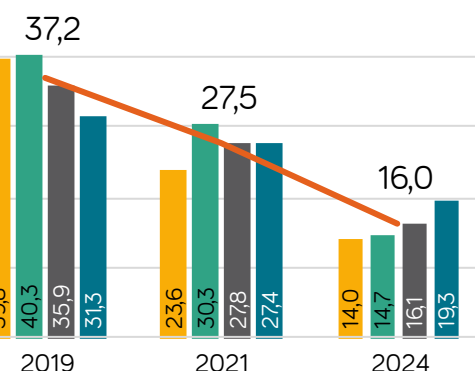
GAPS 2019-2023/2024

GIUOCO D'AZZARDO ONSITE NELL'ANNO

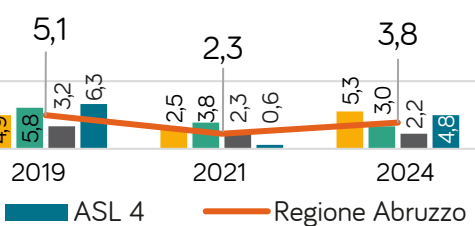


GIUOCO D'AZZARDO ONSITE NELL'ANNO

Lotto/Superenalotto

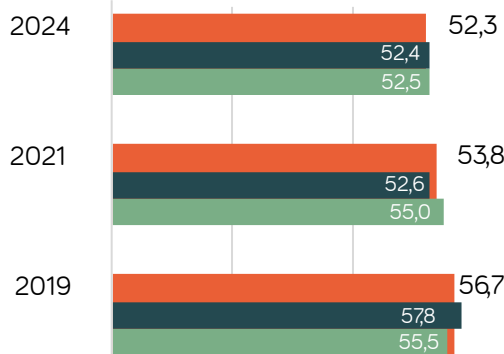


Apparecchi

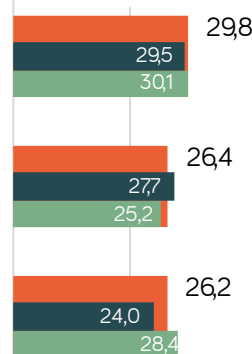


DISTANZA DEI LUOGHI DI GIOCO

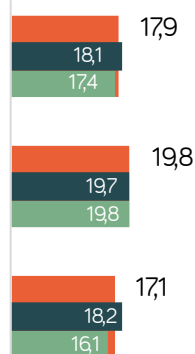
< 5 minuti



5-10 minuti



> 10 minuti



Da casa

2024

2021

2019

Regione Abruzzo

Maschi

Femmine

Da scuola/lavoro

2024

2021

2019

Regione Abruzzo

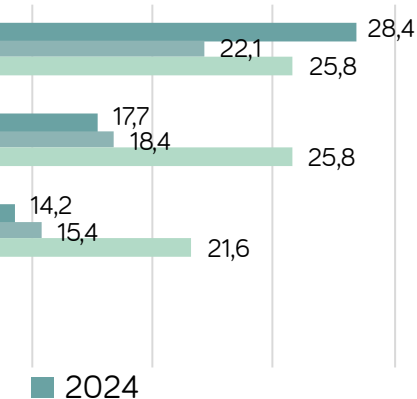
Maschi

Femmine

GIUOCO D'AZZARDO ONSITE NELLA POPOLAZIONE STUDENTESCA DI 15-19 ANNI

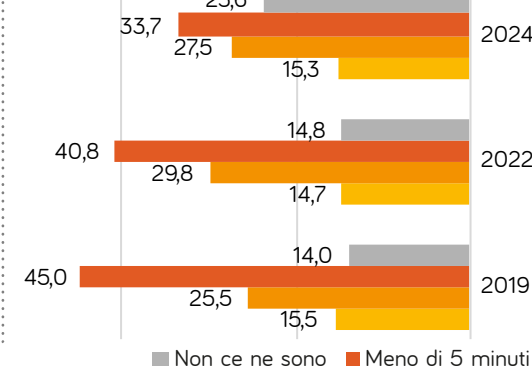
ESPAD 2019-2024

GIUOCO D'AZZARDO ONSITE NELL'ANNO

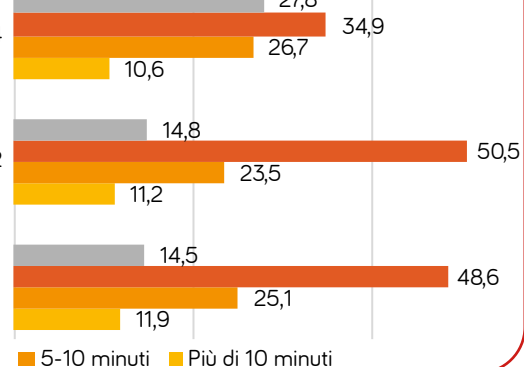


DISTANZA DEI LUOGHI DI GIOCO IN ABRUZZO

Da casa



Da scuola



Non ce ne sono Meno di 5 minuti 5-10 minuti Più di 10 minuti

differenze significative: a Pescara, ad esempio, oltre un terzo degli studenti ha un punto di gioco a meno di 5 minuti da casa (38%) e un terzo a 5 minuti da scuola; mentre a Avezzano, Sulmona, L'Aquila la percentuale più alta si concentra nella fascia dei 5-10 minuti (29%).

Rispetto al 2019 si registra una **diminuzione degli studenti che riferiscono di avere un luogo di gioco a meno di 5 minuti di distanza, sia da casa (dal 45% al 34%) sia da scuola (dal 49% al 35%)**. Parallelamente, aumenta la quota di chi segnala tempi di percorrenza più lunghi e, in modo ancora più marcato, cresce la percentuale di coloro che non hanno individuato alcun luogo di gioco. Questo andamento suggerisce una maggiore distanza fisica dai punti di gioco, elemento che potrebbe rappresentare un fattore protettivo, riducendo l'accessibilità immediata per i più giovani.

Per quanto riguarda i luoghi frequentati, si conferma il ruolo centrale degli spazi informali e quotidiani: il 38% degli studenti gioca a casa propria o di amici, con un picco a Teramo (45%) e a Pescara (43%). Al secondo posto vi sono i bar/tabacchi/pub (24%), più diffusi soprattutto nell'ASL di Avezzano, Sulmona, L'Aquila (36%). Le sale scommesse rappresentano invece un dato particolarmente critico: se in media regionale il 19% degli studenti afferma di frequentarle, nella ASL 1 il valore supera il 46%, evidenziando una concentrazione molto più alta rispetto alle altre ASL (dove oscilla tra il 13% e il 20%). Luoghi come sale giochi (10%), sale Bingo (8%), casinò (3%) e circoli ricreativi (2%), comunque presenti, concentrano percentuali minori.

Nel tempo, il luogo più frequentemente scelto per giocare resta la casa propria o di amici, con una quota in crescita dal 26% nel 2019 al 28% nel 2024, nonostante una contrazione nel 2022 (22%), probabilmente riconducibile agli effetti delle restrizioni legate alla pandemia di COVID-19. Anche gli esercizi pubblici e le sale scommesse mantengono rispettivamente il secondo e il terzo posto, ma con una progressiva diminuzione delle proporzioni. Infine, per quanto riguarda le sale giochi, la frequentazione rimane pressoché stabile, oscillando tra il 6% e il 7% nell'intero periodo considerato.

3.1.2 Il gioco online

Per gioco d'azzardo online si intendono tutte le forme di scommessa o puntata di denaro realizzate attraverso internet e piattaforme digitali autorizzate. In questa categoria rientrano i casinò e gli apparecchi virtuali, i giochi di carte come poker e blackjack e le scommesse su eventi sportivi e non praticate su piattaforme telematiche, nonché le lotterie digitali. L'offerta è in costante espansione, con un progressivo incremento delle tipologie di gioco disponibili.

Nel 2024 in Abruzzo la raccolta da gioco telematico ha raggiunto i 2,6 miliardi di euro, con una spesa procapite di 2.038 euro. Un dato che supera la media nazionale, dove la raccolta complessiva è stata di 91,3 miliardi con un procapite che si è attestato a 1.549 euro. All'interno della regione emergono alcune differenze territoriali: la spesa più alta si registra nell'ASL di Teramo con un procapite di 2.272 euro, seguita dall'ASL di Pescara (2.168 euro procapite). Più contenuti, seppur significativi, i valori di Lanciano, Vasto, Chieti (1.892 euro procapite) e Avezzano, Sulmona, L'Aquila (1.841 euro procapite). **Anche la diffusione dei conti di gioco mostra una partecipazione superiore alla media nazionale: a fronte di 400 conti attivi ogni 1.000 maggiorenni** in Italia, l'Abruzzo raggiunge quota 444, di cui oltre un quarto aperti nell'ultimo anno. Nel dettaglio per ASL, Pescara si distingue per la densità più alta (486 ogni 1.000 residenti), seguita da Teramo (460), mentre le ASL 2 (429) e 1 (399) si attestano su valori più bassi. Nel complesso, quindi, l'Abruzzo presenta un quadro di partecipazione al gioco online particolarmente intenso, con livelli di spesa e diffusione dei conti superiori alla media nazionale e con differenze interne che vedono le aree costiere più coinvolte rispetto a quelle interne.

Secondo quanto riportato da ADM, dal 2019 al 2024 la raccolta da gioco telematico è aumentata in modo significativo in tutto il territorio nazionale, passando da circa 36 a 91 miliardi di euro, anche se l'incremento maggiore è stato rilevato tra il 2019 e il 2022, anno in cui la raccolta è arrivata a 73 miliardi. Anche in Abruzzo



la raccolta da gioco telematico è aumentata, con un andamento simile a quello nazionale, raddoppiando il suo volume dal 2019 (0,9 miliardi) al 2022 (2 miliardi) e continuando ad aumentare, anche se in modo più contenuto, nel 2024 (2,6 miliardi). I valori procapite hanno seguito lo stesso trend passando da 720 euro nel 2019 a 2.038 nel 2024. Nel periodo considerato Teramo e Pescara si confermano le ASL con il procapite più alto, Il confronto degli andamenti temporali aziendali risulta omogeneo e compatibile con quello regionale.

Nel 2024 il gioco d'azzardo online ha riguardato il 10% della popolazione abruzzese tra i 18 e gli 84 anni, con un coinvolgimento maschile (16%) più che triplo rispetto a quello femminile (5%). All'interno della regione si osservano differenze territoriali contenute, dunque, il fenomeno appare omogeneo su tutto il territorio regionale. Per quanto riguarda i luoghi maggiormente frequentati nell'anno dai giocatori online, prevale nettamente casa propria, indicata dal 9% dei rispondenti (14% tra gli uomini e 4% tra le donne). Seguono, con valori molto più bassi, casa di amici (1,3%), luoghi pubblici aperti (come bar o piazze: 0,7%) e chiusi (0,6%). Residuali le quote che riferiscono di aver giocato online su mezzi di trasporto (0,4%) o dai luoghi di lavoro o studio (0,2%).

Tra le molte tipologie di giochi che il mercato telematico offre, nel 2024 in Abruzzo le scommesse sportive si confermano l'attività di gioco più diffusa, praticata dal 4% dei residenti (8% tra gli uomini e 0,6% tra le donne), seguite a distanza da Superenalotto (2,8%) e Gratta&Vinci (2,7%). Quote più contenute riguardano AWP (1,5%) e altri giochi con le carte (1,2%). Giochi quali scommesse virtuali, Lotto, Totocalcio/Totogol e poker texano registrano valori al di sotto dell'1%. Per quanto riguarda i dispositivi, lo smartphone è il più frequente: l'8% degli abruzzesi lo utilizza per giocare online, con un divario significativo tra uomini (12%) e donne (4%). Seguono, ma con valori decisamente inferiori, computer fisso o portatile (3,2%) e tablet (0,5%).

Le analisi degli andamenti temporali delle prevalenze riferite all'ultimo anno confermano quanto osservato per i flussi economici; tuttavia, l'incremento a livello regionale è più evidente nel passaggio dalla penultima all'ultima rilevazione GAPS: **dal 7% circa del 2019 l'incremento è stato di 1 punto percentuale, per poi arrivare al 10% nel 2024**. Nel dettaglio delle singole ASL, sebbene nella prima rilevazione il quadro non fosse perfettamente omogeneo, l'aumento delle prevalenze ha portato tutte e quattro le ASL, in termini di diffusione, al 10%.

Lo smartphone rappresenta il dispositivo maggiormente utilizzato sin dalla rilevazione del 2019; il suo impiego è tuttavia aumentato sensibilmente, passando dal 3% all'8%. Lo stesso andamento, sebbene con valori più bassi, si riscontra anche per il computer fisso o portatile (da 0,5% al 3,2%). Al contrario, l'uso del tablet è diminuito dal 2,3% allo 0,5%. Per quanto riguarda le tipologie di giochi, le scommesse sportive, pur registrando una lieve flessione, sono rimaste l'attività più diffusa, con una variazione dal 4,7% del 2019 al 4,3% del 2024. La pratica di Lotto e Superenalotto è aumentata nel tempo, raggiungendo il 3% nell'ultima rilevazione (2019: 2,2%). Gli altri giochi con le carte risultano in calo (dal 2,5% all'1,9%), mentre gli apparecchi e le scommesse virtuali si mantengono su valori tendenzialmente stabili.

Il luogo preferito dai giocatori online è da sempre casa propria e la sua diffusione risulta più che raddoppiata nel tempo (dal 4,3% nel 2019 al 9,0% nel 2024), con l'incremento più consistente nel periodo post-pandemico. Anche il gioco presso casa di amici mostra un aumento (dallo 0,3% all'1,3%). Restano invece marginali i contesti scolastici o lavorativi e i luoghi pubblici, sia chiusi che aperti, che non superano l'1%.

GIOCATO TELEMATICO

AGENZIA DOGANE E MONOPOLI 2024

RACCOLTA

Italia: 91,3 MLD (Procapite: 1.549€)

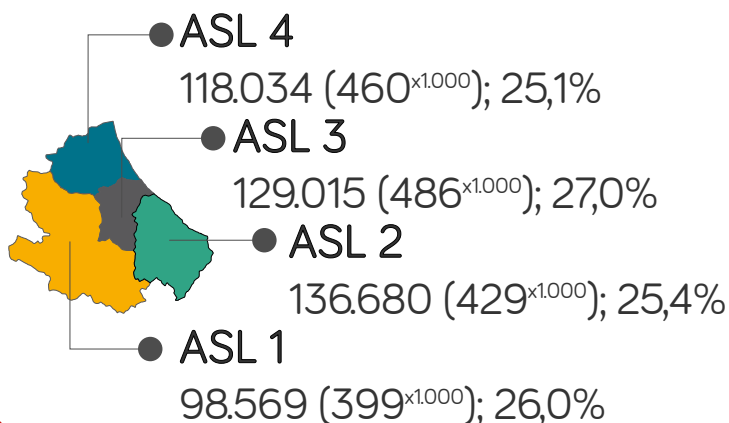
Abruzzo: 2,6 MLD (Procapite: 2.038€)



CONTI GIOCO

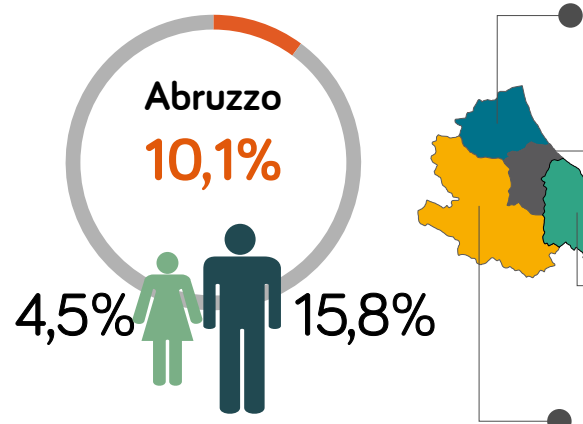
Italia: 20.060.782 conti attivi (400^{x1.000} maggiorenni);
26,2% aperti nell'anno

Abruzzo: 482.298 conti attivi (444^{x1.000} maggiorenni);
25,9% aperti nell'anno

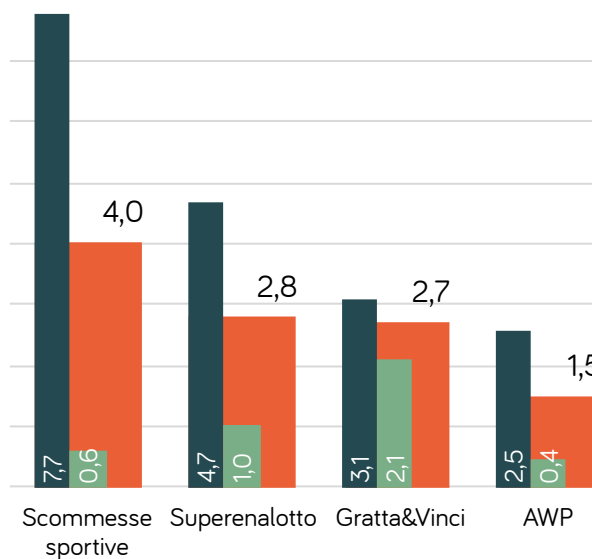


GIOCO D'AZZARDO ONLINE

GIOCO D'AZZARDO ONLINE

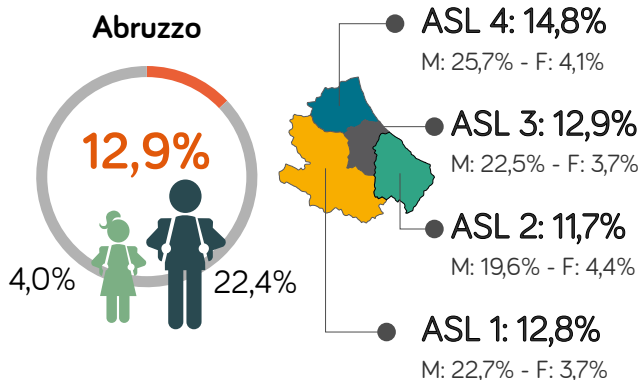


GIOCHI PRATICATI

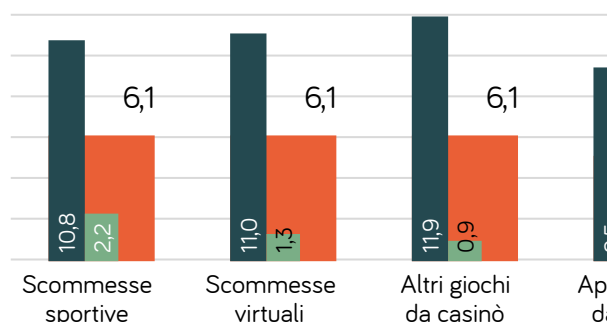


GIOCO D'AZZARDO ONLINE NELLA POPOLAZIONE

AZZARDO ONLINE NELL'ANNO



GIOCHI PRATICATI



INTELLIGENZA ONLINE NELLA POPOLAZIONE GENERALE DI 18-84 ANNI

GAPS 2024

INTELLIGENZA ONLINE NELL'ANNO

ASL 4: 10,3%

M: 16,2% - F: 4,6%

● ASL 3: 9,8%

M: 15,9% - F: 4,0%

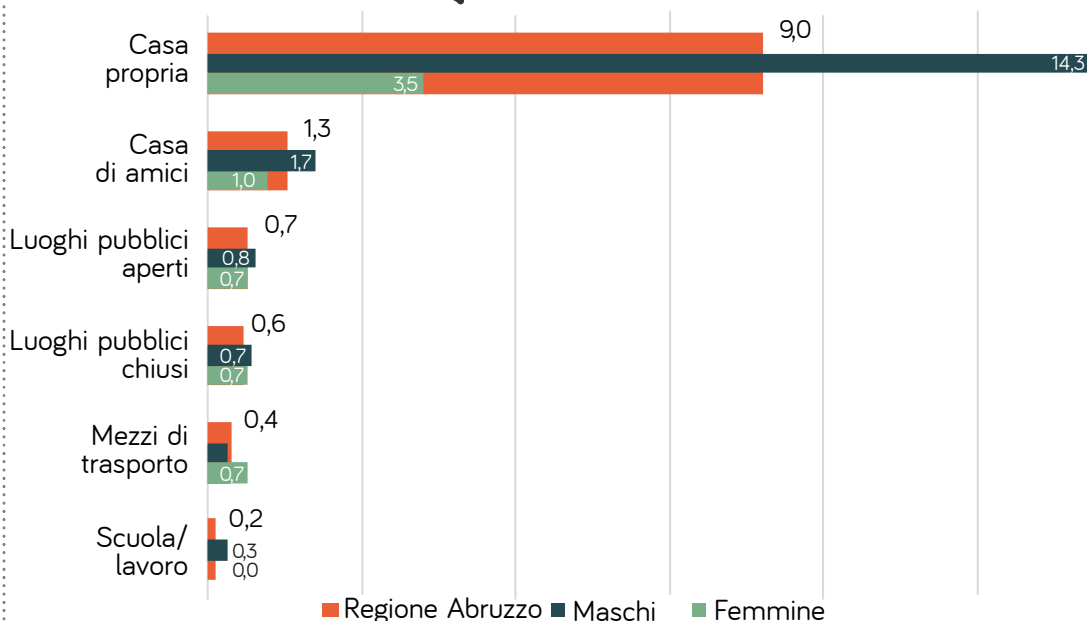
● ASL 2: 9,8%

M: 15,9% - F: 4,0%

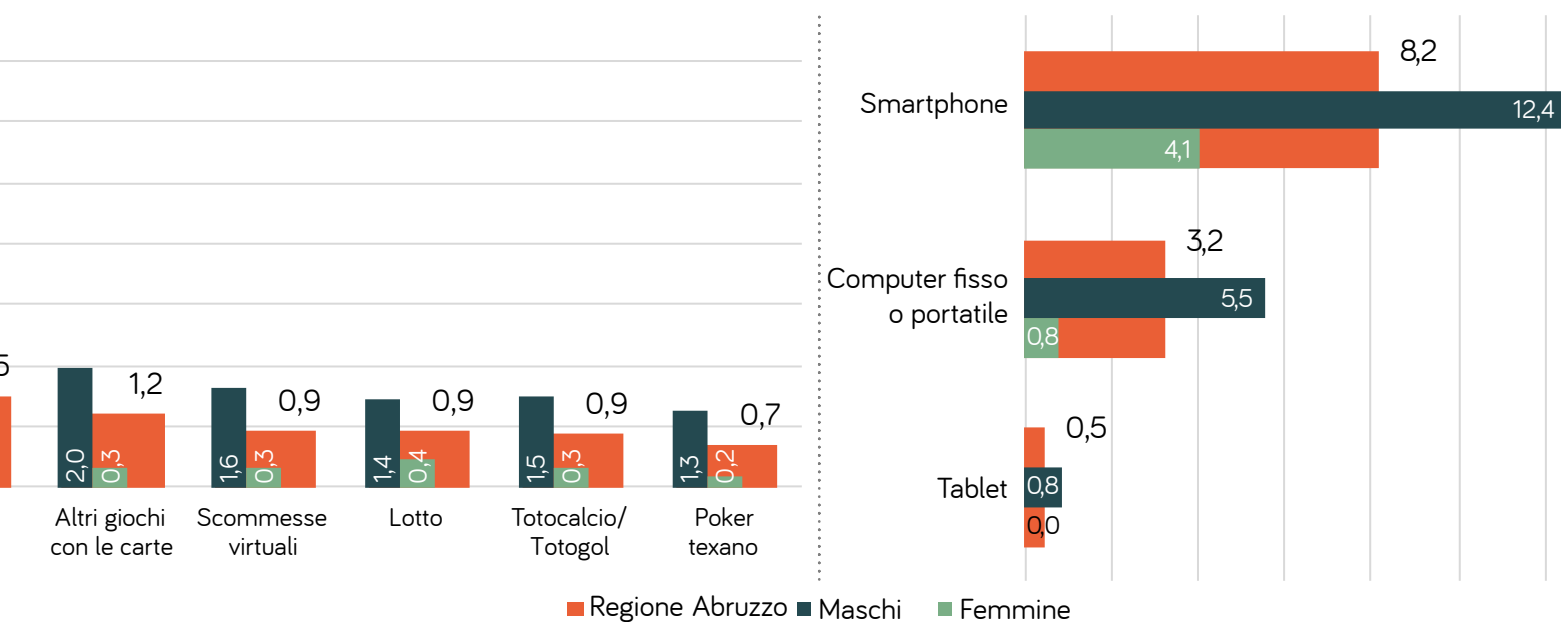
ASL 1: 9,6%

M: 15,2% - F: 3,8%

LUOGHI FREQUENTATI NELL'ANNO



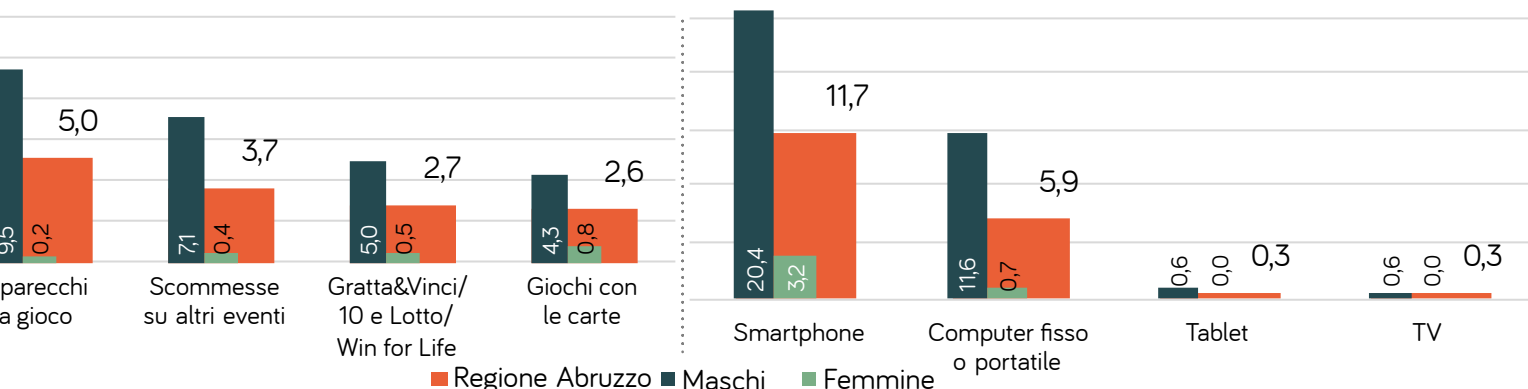
ATTIVITÀ MAGGIORMENTE E DISPOSITIVI UTILIZZATI NELL'ANNO



INTELLIGENZA ONLINE NELLA POPOLAZIONE STUDENTESCA DI 15-19 ANNI

GAPS 2024

ATTIVITÀ MAGGIORMENTE E DISPOSITIVI UTILIZZATI NELL'ANNO



Com'è cambiato il gioco d'azzardo ONLINE

GIOCATO TELEMATICO

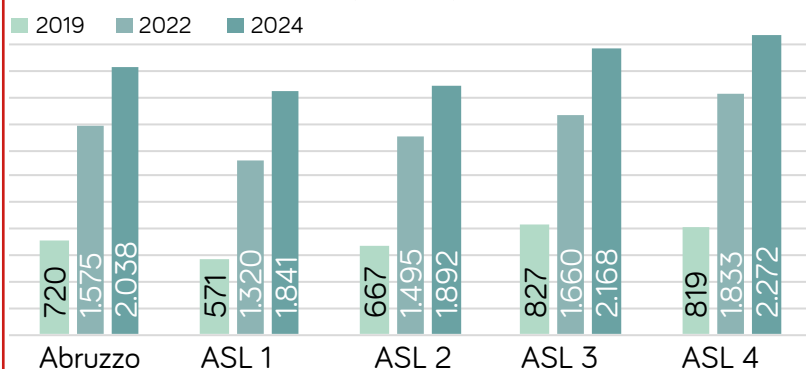
AGENZIA DOGANE E MONOPOLI 2023

RACCOLTA

Raccolta totale (miliardi)

	2019	2022	2024
Italia	36,4	73,1	91,3
Abruzzo	0,93	2,01	2,59
ASL 1	0,17	0,38	0,53
ASL 2	0,25	0,56	0,70
ASL 3	0,26	0,52	0,68
ASL 4	0,25	0,55	0,68

Raccolta procapite (euro)



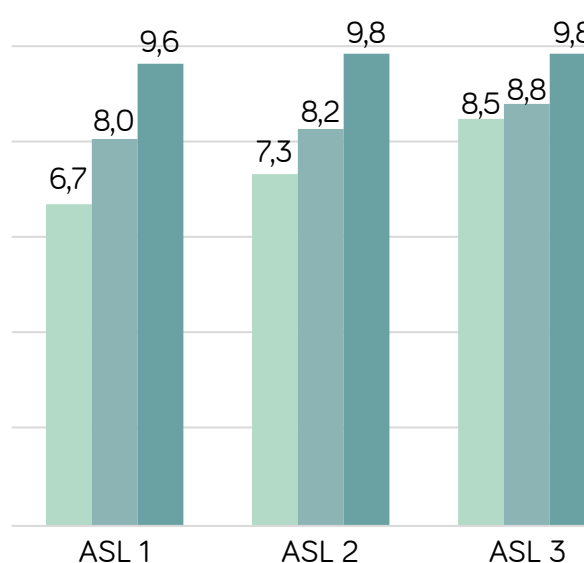
CONTI GIOCO

N. ogni 1.000 residenti maggiorenni

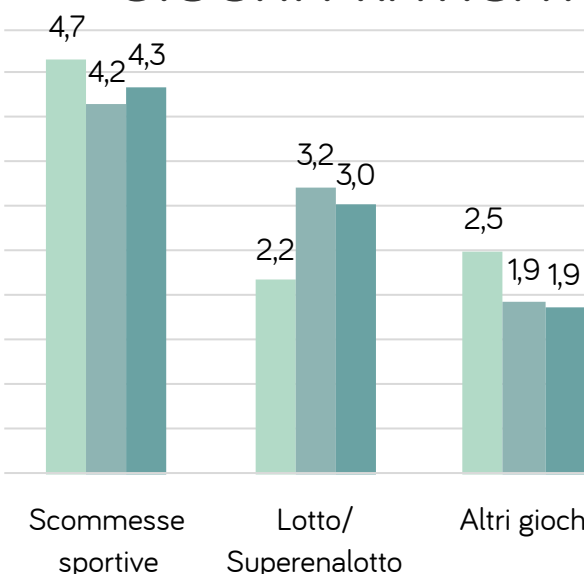
	2019		2022		2024	
	Abruzzo	Italia	Abruzzo	Italia	Abruzzo	Italia
Conti aperti	76	77	100	98	115	105
Conti attivi	258	246	375	346	444	400
Utenti attivi	109	104	141	135	231	229

GIOCO D'AZZARDO

GIOCO D'AZZARDO ONLINE

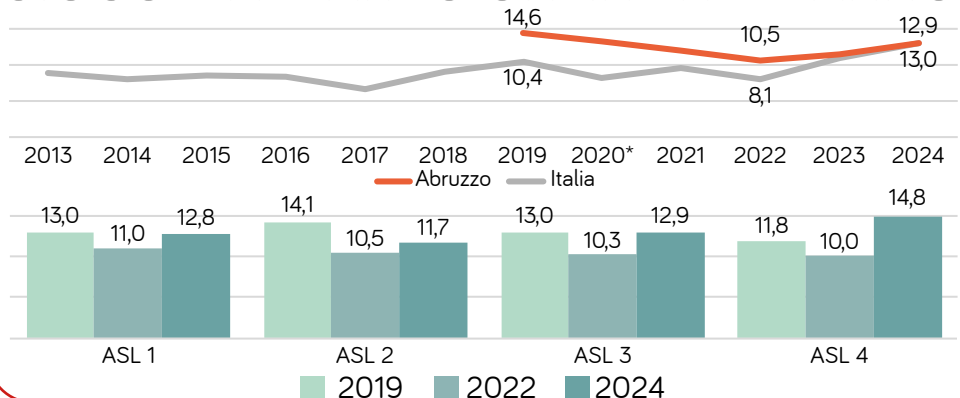


GIOCHI PRATICATI

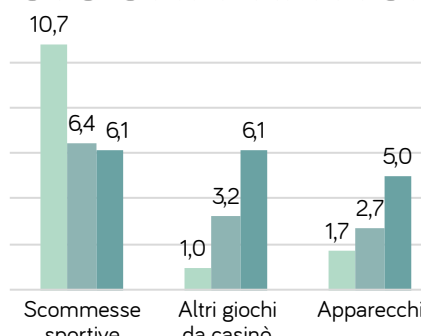


GIOCO D'AZZARDO ONLINE NELLA PROVINCIA DI PESCARA

GIOCO D'AZZARDO ONLINE NELL'ANNO



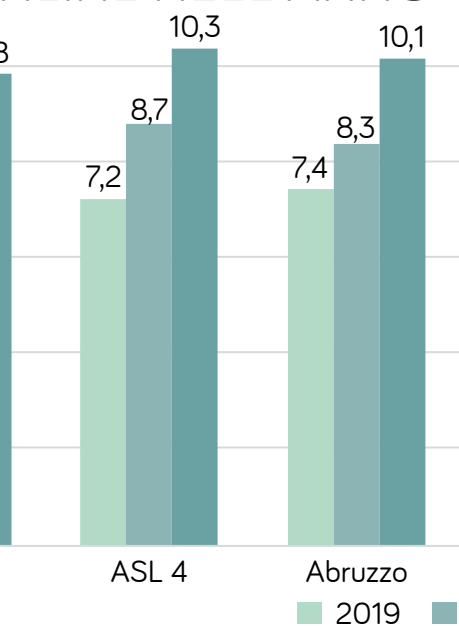
GIOCHI PRATICATI



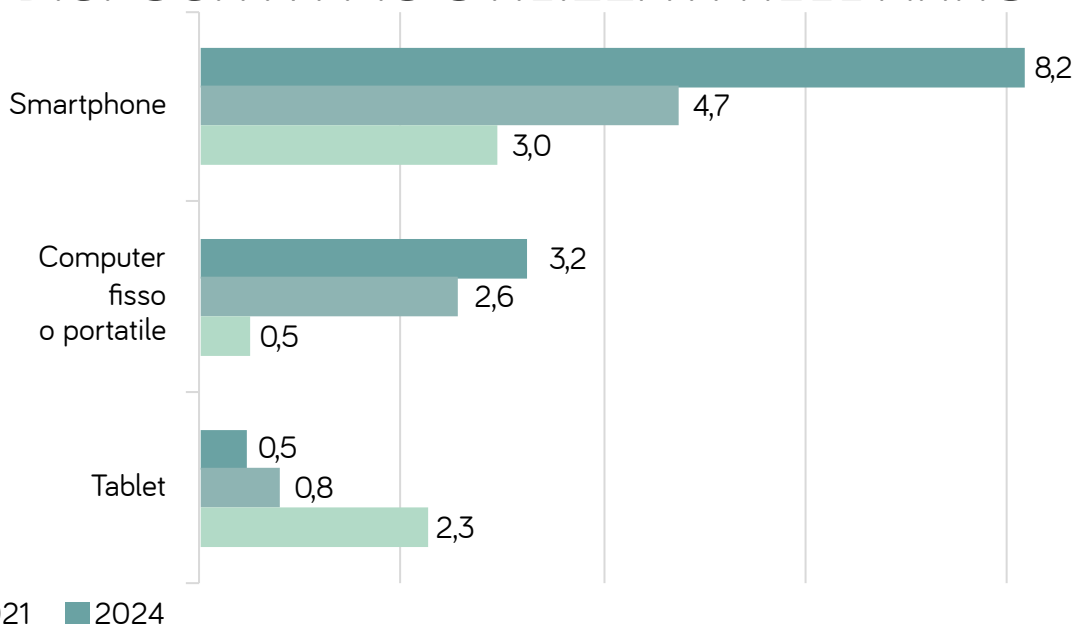
INTELLIGENZA ONLINE NELLA POPOLAZIONE GENERALE DI 18-84 ANNI

GAPS 2019-2023/2024

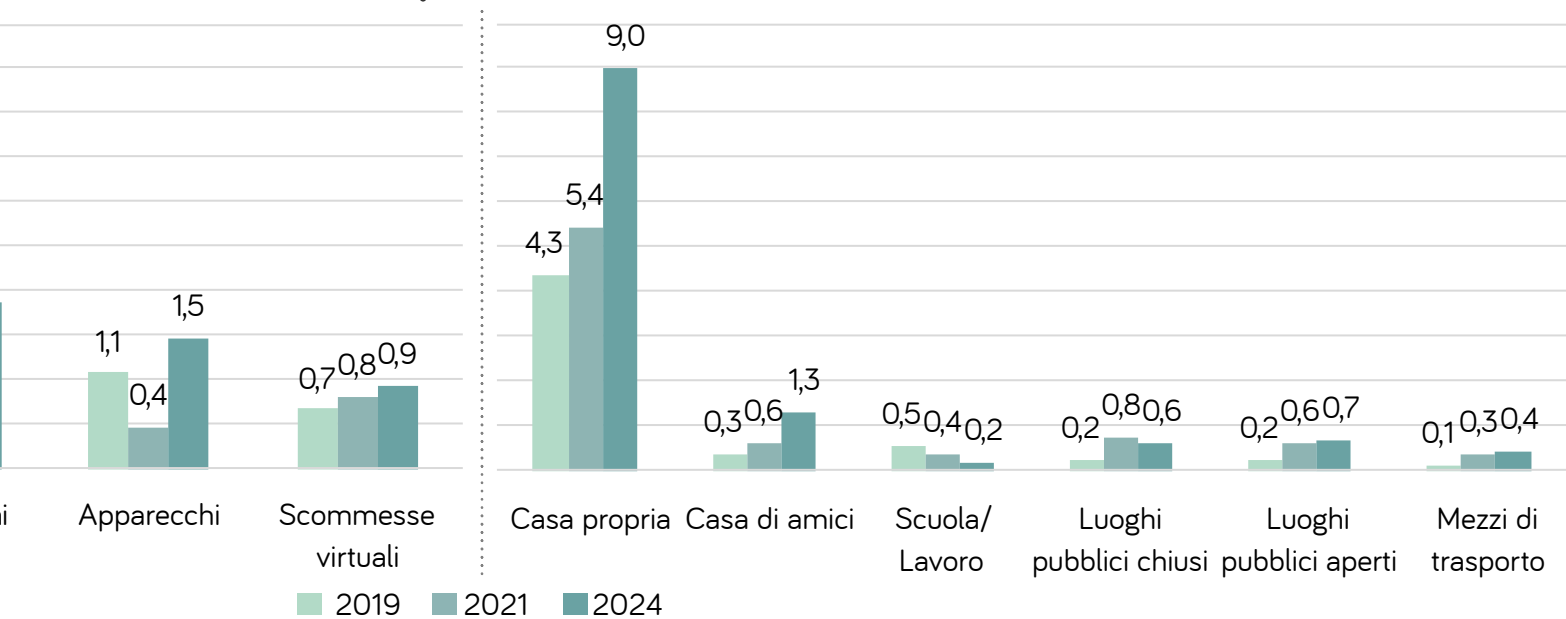
INTELLIGENZA ONLINE NELL'ANNO



DISPOSITIVI PIÙ UTILIZZATI NELL'ANNO



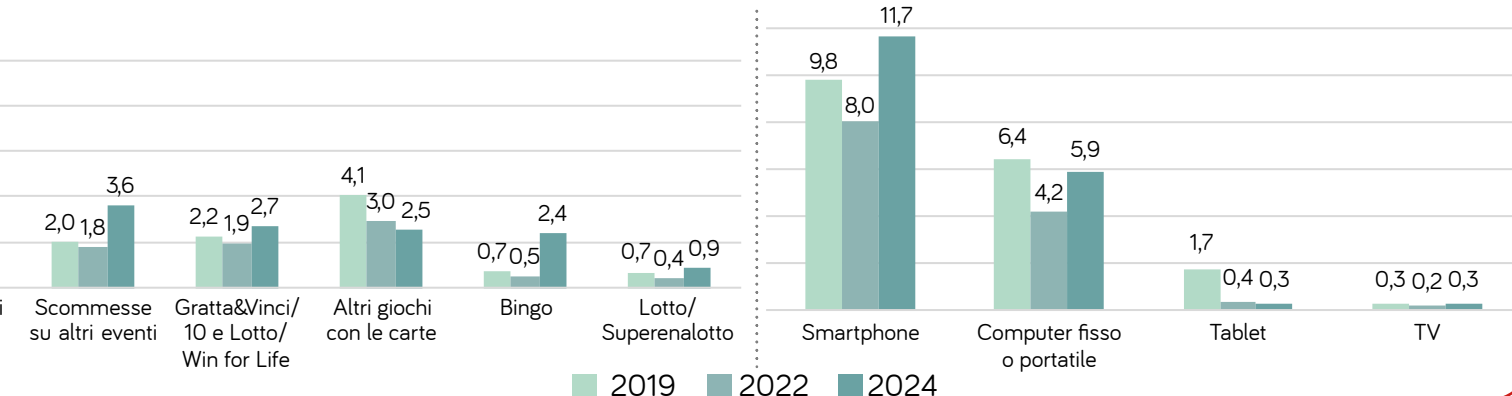
LUOGHI E LUOGHI FREQUENTATI MAGGIORMENTE NELL'ANNO



POPOLAZIONE STUDENTESCA DI 15-19 ANNI

GAPS 2019-2023

ATTIVITÀ E DISPOSITIVI MAGGIORMENTE UTILIZZATI NELL'ANNO



I risultati dello ESPAD*Italia 2024 mostrano un maggior coinvolgimento da parte dei giovanissimi nel gioco online rispetto alla popolazione generale con il **13% degli studenti abruzzesi** di 15-19 anni che riferisce di aver giocato d'azzardo online negli ultimi 12 mesi e una quota tra i ragazzi (22%) oltre cinque volte superiore rispetto alle coetanee (4%). Nel confronto tra le ASL emerge un coinvolgimento maggiore per gli studenti di Teramo (15%), in particolare tra gli studenti di genere maschile, che raggiungono il 26%, mentre le altre ASL riportano valori in linea con quelli regionali. Le forme di gioco online più diffuse nel 2024 sono le scommesse sportive, quelle virtuali e gli altri giochi di casinò, tutte praticate dal 6,1% degli studenti, con una netta preferenza maschile; a queste seguono gli apparecchi, riferite dal 5%, e le scommesse su altri eventi (4%). Più contenute le prevalenze riferite a Gratta&Vinci/Lotto/Win for Life (2,7%) e a giochi con le carte (2,6%). Sul fronte dei dispositivi utilizzati per giocare, anche tra i giovanissimi lo smartphone si conferma il più utilizzato (12%) con una marcata differenza di genere: il 20% tra i ragazzi e il 3% tra le ragazze. Molto più limitato l'uso del computer fisso o portatile (6%) e residuali i valori riferiti per tablet e televisione (0,3%).

L'analisi dell'andamento del gioco d'azzardo online tra gli studenti abruzzesi mostra **prevalenze in aumento dal 2022 al 2024 (dall'11% al 13%)**, sovrapponendosi alla media nazionale, senza tuttavia raggiungere il valore regionale del 2019 (15%). A livello provinciale, i valori più elevati si registrano a Teramo (15%) seguita da Pescara e Avezzano, Sulmona, L'Aquila (13%) e Lanciano, Vasto, Chieti (12%).

Osservando i trend delle tipologie di gioco online praticate, le scommesse sportive si confermano tra le attività preferite dagli studenti, pur mostrando una marcata diminuzione dal 2019 (11%) al 2022 (6%), per poi stabilizzarsi nella rilevazione successiva. Si osservano invece aumenti per altri giochi di casinò (dall'1% al 6%), apparecchi (dal 2% al 5%), scommesse su altri eventi (dal 2% al 4%) e Bingo (dall'1% al 2%). Le lotterie istantanee come Gratta&Vinci, 10 e Lotto, Win for Life si mantengono stabili su valori attorno al 2%. Gli altri giochi con le carte online diminuiscono dal 4% al 3%, mentre Lotto e Superenalotto restano stabili su prevalenze marginali, al di sotto dell'1%.

Sul versante dei dispositivi utilizzati, lo smartphone registra un aumento nel corso delle tre rilevazioni (dal 10% del 2019 al 12% nel 2024); il computer, fisso o portatile, rimane stabile intorno al 6%, così come la TV con valori marginali, prossimi allo 0,3%. Il tablet, come nella popolazione adulta, era molto più utilizzato nel 2019, ma la sua preferenza è decisamente calata nel biennio successivo.



3.2 Caratteristiche dei giocatori

Le informazioni finora analizzate non servono soltanto a descrivere l'andamento del gioco d'azzardo nella popolazione residente in regione Abruzzo, ma permettono anche di comprenderne i protagonisti. Attraverso le principali caratteristiche socio-demografiche, i pattern di gioco e la presenza di altri comportamenti a rischio, i dati GAPS ed ESPAD consentono di delineare una sorta di identikit del giocatore d'azzardo, con particolare attenzione a chi presenta segnali di vulnerabilità o forme più problematiche di coinvolgimento.

3.2.1 Caratteristiche dei giocatori adulti

I giocatori d'azzardo fra i 18 e gli 84 anni residenti in regione Abruzzo presentano caratteristiche differenti a seconda dell'intensità e del rischio. I dati delineano una progressione di vulnerabilità: man mano che aumenta la problematicità del gioco, peggiorano le condizioni sociali, economiche e psicologiche delle persone coinvolte.

SOLI PIÙ SPESSO, MENO LAUREATI, PIÙ ESPOSTI

Sul piano socio-demografico, chi gioca d'azzardo si distingue anzitutto per la **maggior frequenza di persone che vivono al di fuori di un contesto familiare**. I giocatori risultano infatti più spesso celibi o nubi (36%) rispetto ai non giocatori (27%), mentre i coniugati sono meno rappresentati (51% contro 61%). Tra i profili di gioco, i coniugati prevalgono tra chi gioca senza rischio (54%), ma scompaiono gradualmente man mano che cresce la problematicità: nei giocatori a rischio minimo o moderato/severo prevalgono infatti i single (49% e 40% rispettivamente).

Un andamento analogo si osserva rispetto al livello di istruzione: se il possesso della sola licenza media, o di un titolo inferiore, non distingue in modo marcato i giocatori dai non giocatori, la sua prevalenza cresce con l'aumentare del rischio, passando dal 10% tra i giocatori senza rischio al 18% tra quelli con profilo moderato o severo. **Il livello di istruzione diminuisce progressivamente con l'aumentare del rischio**, evidenziando una possibile correlazione proprio con il livello culturale.

LAVORO E REDDITO: UNA VULNERABILITÀ CHE CRESCE

I giocatori d'azzardo risultano complessivamente più spesso occupati dei non giocatori (58% contro 53%), ma la tendenza si inverte quando si osservano i profili di rischio. Tra i giocatori con un profilo di gioco non a rischio il tasso di occupazione raggiunge il 61%, mentre crolla al 28% tra coloro con rischio moderato o severo. In questo gruppo aumenta sensibilmente anche la quota di disoccupati (16%) e di persone inabili o ritirate dal lavoro (31%), segno di una condizione di **precarietà o di marginalità economica**.

Nonostante le differenze di reddito non siano enormi tra chi gioca e chi non gioca d'azzardo, il 44% dei giocatori a rischio moderato/severo si colloca nella fascia più bassa (fino a 15.000 euro annui), una proporzione nettamente superiore rispetto agli altri gruppi. L'azzardo, in questi casi, può diventare una valvola di sfogo o una speranza illusoria in contesti di difficoltà economica.

IL GIOCO E GLI ALTRI COMPORTAMENTI A RISCHIO

Il gioco d'azzardo si accompagna ad altri comportamenti problematici: il **binge drinking**, ovvero l'assunzione di quantità eccessive di alcolici in un breve lasso di tempo, interessa il 28% dei giocatori, contro il 17% dei non giocatori, mentre gli episodi di ubriacatura nell'anno raddoppiano (20% vs 9%).

L'uso di cannabis mostra un andamento simile, crescendo con il livello di rischio, così come il **consumo di alcol e cannabis a rischio** rilevato attraverso i test di screening CAGE³ e CAST⁴.

³ Il consumo di alcol a rischio è stato misurato mediante il test di screening CAGE (Mayfield D., McLeod G. & Hall P. (1974) The CAGE questionnaire: Validation of a new alcoholism instrument. *Am J Psychiatry*; 131(10): 1121-3. Shayesta Dhalla, Jacek A. Kopec (2006). The CAGE Questionnaire for Alcohol Misuse: A Review of Reliability and Validity Studies. *ClinInvest Med* 2007; 30 (1): 33-41)

⁴ Il consumo problematico di cannabis è stato misurato mediante il test di screening CAST (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, DOI: 10.1080/14659890701476532)

CARATTERISTICHE DEI GIOCATORI: POPOLAZIONE ADULTA

		Non giocatore d'azzardo	Giocatore d'azzardo	Profili di gioco		
				Assenza di rischio	Rischio minimo	Rischio moderato/severo
Stato civile	Celibe/Nubile	27,1	36,3	34,4	48,9	40,3
	Unito/a civilmente	1,7	3,7	4,1	2,4	0,0
	Coniugato/a	60,8	50,7	53,6	44,5	22,1
	Separato/a	1,8	3,1	2,2	2,6	12,8
	Divorziato/a	3,7	2,8	3,0	0,0	9,0
	Vedovo/a	4,9	3,4	2,6	1,6	15,8
Titolo di studio	Elementari	4,0	2,1	2,2	0,0	6,9
	Medie inferiori	8,5	8,0	7,8	9,5	11,0
	Qualifica Superiore (3 anni)	4,6	5,4	4,5	7,2	0,0
	Diploma / Maturità	38,9	50,4	48,1	52,4	54,6
	Laurea breve (3 anni)	8,6	8,0	8,6	9,9	4,5
	Laurea	27,6	19,8	21,5	15,0	23,0
	Post Laurea	7,9	6,4	7,2	6,0	0,0
Posizione lavorativa	Occupato	53,2	58,2	61,2	59,1	28,0
	In cerca di occupazione	6,4	7,5	7,3	6,3	16,0
	Casalingo/a	11,4	9,7	10,2	2,4	20,9
	Studente/essa	5,9	10,0	8,5	20,5	4,4
	Inabile / ritirato/a	25,9	16,3	15,0	11,7	30,8
Reddito personale (lordo) annuale	0 €	13,6	15,8	15,5	20,6	7,7
	Fino a 15.000€	29,9	28,5	27,4	26,0	44,1
	Fino a 36.000€	43,8	43,5	44,0	40,2	36,9
	Fino a 70.000€	9,4	10,6	11,1	13,2	11,3
	Oltre 70.000€	3,4	1,5	2,0	0,0	0,0
Binge drinking nell'anno		16,7	28,2	26,4	37,8	35,2
Ubriacature nell'anno		9,2	19,5	17,6	31,8	38,7
Uso di cannabis nell'anno		2,4	7,0	5,5	13,5	24,1
Consumo di alcol a rischio (CAGE)		5,8	8,3	7,3	12,8	15,6
Consumo di cannabis a rischio (CAST)		32,9	15,2	13,8	0,0	36,6
Livello di depressione	Normale	76,3	69,2	73,8	53,6	50,0
	Medio/moderato	18,4	24,2	21,3	37,7	30,0
	Severo/molto severo	5,4	6,5	4,9	8,6	19,9
Livello di ansia	Normale	81,9	77,1	81,1	63,4	55,9
	Medio/moderato	13,6	17,9	15,1	30,2	22,9
	Severo/molto severo	4,5	5,0	3,8	6,4	21,2
Livello di stress	Normale	86,1	83,2	86,2	75,0	69,8
	Medio/moderato	11,4	14,5	11,7	22,2	30,2
	Severo/molto severo	2,5	2,2	2,1	2,8	0,0
Attitudine al gioco d'azzardo	Sfavorevole	95,5	94,8	96,0	87,0	92,9
	Neutrale	3,7	2,8	2,4	6,2	3,0
	Favorevole	0,8	2,4	1,6	6,7	4,1
Uso di sonniferi nell'anno		5,0	5,6	5,3	2,0	14,5
Uso di tranquillanti/ansiolitici nell'anno		10,0	11,0	9,6	11,3	35,7
Uso di antidepressivi nell'anno		3,4	6,4	4,7	6,9	27,2



I giocatori a rischio minimo e moderato/severo registrano le prevalenze più elevate in tutte queste dimensioni, a conferma di una più ampia vulnerabilità comportamentale.

FRAGILITÀ PSICOLOGICA E DISAGIO EMOTIVO

Sul piano psicologico, i giocatori riportano più frequentemente **sintomi di depressione, ansia e stress** rispetto ai non giocatori. Le forme di depressione medio/moderata riguardano il 24% dei giocatori contro il 18% dei non giocatori; l'ansia medio/moderata il 18% contro il 14%, e lo stress il 15% contro l'11%.

Nei profili di gioco più problematici questi valori aumentano ulteriormente, con una crescita evidente dei livelli di gravità medio-alta. Anche l'**uso di psicofarmaci** segue lo stesso andamento: il consumo di tranquillanti o ansiolitici passa dal 10% tra i non giocatori all'11% tra i giocatori, e quello di antidepressivi dal 3% al 6%. Sebbene le differenze siano contenute, la tendenza è chiara: più aumenta il coinvolgimento nel gioco, più cresce la presenza di disagio psicologico.

UNO SCHEMA COERENTE DI FRAGILITÀ CRESCENTE

Nel complesso, il quadro che emerge è coerente: dal non gioco al gioco d'azzardo e da questo al gioco problematico **si osserva una progressione di fragilità**. I giocatori a rischio moderato o severo tendono a essere più soli, con livelli di istruzione più bassi, condizioni economiche più precarie e maggiori segni di disagio emotivo.

Il gioco d'azzardo appare quindi non solo come un comportamento individuale, ma come un indicatore di vulnerabilità sociale e psicologica più ampia, che si manifesta lungo l'intero percorso di rischio.

3.2.2 Caratteristiche degli studenti giocatori

Dietro ai numeri del gioco d'azzardo tra gli studenti residenti in Abruzzo si delineano due profili distinti, ma in parte sovrapposti: il giocatore occasionale, che tende a sottovalutare i rischi, e il giocatore fragile, per il quale il gioco si intreccia con difficoltà personali e relazionali più ampie.

LA PERCEZIONE DEL RISCHIO: PIÙ SI GIOCA, MENO SI TEME

La percezione del rischio varia nettamente in base all'esperienza diretta con il gioco. Tra i ragazzi che non giocano, circa uno su cinque (19%) considera poco o per nulla rischioso giocare meno di una volta a settimana. Questa quota cresce tra i giocatori (31%) e si mantiene su livelli simili tra coloro che presentano un profilo a rischio o problematico (33%).

In sintesi, **più un ragazzo è esposto al gioco, più tende a normalizzarlo**. Tuttavia, quando la frequenza supera la soglia di una volta a settimana, la consapevolezza del rischio riemerge: il 65% dei non giocatori e quasi il 70% dei giocatori percepiscono un rischio moderato o elevato.

SE SEI BRAVO, PUOI VINCERE: IL MITO DELL'ABILITÀ

Un altro aspetto distintivo riguarda la convinzione che il gioco premi la bravura. Quasi quattro giocatori su dieci (38%) credono che "si possa guadagnare col gioco se si è bravi", un'idea diffusa anche tra chi non presenta segnali di rischio (39%) e tra i profili a rischio e problematici (34%).

I non giocatori, invece, attribuiscono un peso maggiore alla fortuna (44% contro il 30% dei giocatori), segno di un approccio più realistico. Il divario si fa evidente nei giochi di carte, dove il 60% dei giocatori pensa che l'esito dipenda dalle abilità personali, contro il 48% dei non giocatori.

Nel complesso emerge un quadro in cui **chi gioca tende a credere di poter "controllare" il caso**, riducendo così la percezione del rischio reale.

IL PESO DELL'AMBIENTE FAMILIARE

Le dinamiche familiari sembrano influire in modo significativo. Tra i giovani con un profilo di gioco a rischio o problematico, il 31% riferisce che il padre gioca d'azzardo, una quota circa doppia rispetto ai non giocatori.

CARATTERISTICHE DEI GIOCATORI: POPOLAZIONE STUDENTESCA

		Non giocatore	Giocatore d'azzardo	Profili di gioco	
				Assenza di rischio	A rischio/ problematico
Opinioni sull'azzardo					
Giocare d'azzardo meno di una volta alla settimana	Nessuno/minimo	18,8	31,4	32,9	33,2
	Moderato/elevato	50,2	45,8	46,3	43,1
	Non so	30,9	22,9	20,8	23,7
Giocare d'azzardo più di una volta alla settimana	Nessuno/minimo	5,7	8,4	9,3	4,8
	Moderato/elevato	65,0	68,4	69,6	69,9
	Non so	29,3	23,2	21,1	25,3
Diventare ricchi giocando d'azzardo	Impossibile	23,7	19,3	22,9	9,2
	Se bravo	24,3	37,9	38,5	33,7
	Se fortunato	44,3	29,5	26,3	41,0
	Se bravo e fortunato	7,8	13,2	12,3	16,0
Abilità del giocatore	Gratta&Vinci/10 e Lotto/Win for Life	10,8	13,7	11,9	14,9
	Lotto/Superenalotto	4,6	10,1	9,9	11,1
	Scommesse sportive	22,3	41,1	36,3	57,3
	Scommesse virtuali	21,0	27,1	26,9	30,0
	Scommesse su altri eventi	17,7	24,6	24,6	28,7
	Bingo	18,7	11,6	13,8	6,1
	Apparecchi da gioco	17,1	10,2	9,8	9,1
	Giochi con le carte	48,3	59,5	61,8	58,9
	Altri giochi da casinò	26,2	23,3	23,7	25,9
	Nessun gioco	30,1	22,5	23,3	18,8
Prossimità dei genitori all'azzardo	Nessuno dei due	72,4	55,3	55,7	54,3
	Solo Padre	15,3	19,5	16,3	31,4
	Solo Madre	0,8	0,8	1,2	0,0
	Entrambi	6,0	13,0	12,6	11,4
	Non so	5,5	11,3	14,2	2,8
Livelli di soddisfazione					
Rapporto con la madre	Soddisfatto	86,6	79,9	80,5	85,1
	Né soddisfatto, né insoddisfatto	8,9	10,0	9,0	10,7
	Insoddisfatto	3,9	8,5	10,5	4,3
Rapporto con il padre	Soddisfatto	68,6	73,6	75,4	81,2
	Né soddisfatto, né insoddisfatto	17,0	10,0	9,0	14,9
	Insoddisfatto	11,3	12,4	15,6	3,9
Rapporto con gli amici	Soddisfatto	80,8	84,7	87,7	78,9
	Né soddisfatto, né insoddisfatto	10,5	10,0	9,0	15,4
	Insoddisfatto	8,7	4,1	3,3	5,7
Percezione livello economico della propria famiglia rispetto alle altre	Al di sotto	6,7	8,0	6,3	10,3
	in media	64,1	66,7	70,2	61,6
	Al di sopra	29,3	25,3	23,5	28,1
Situazione economica della propria famiglia	Soddisfatto	73,6	73,5	71,4	72,3
	Né soddisfatto, né insoddisfatto	16,8	17,0	17,7	20,0
	Insoddisfatto	9,6	9,5	10,9	7,7
Proprio stato di salute	Soddisfatto	82,5	85,2	84,3	85,8
	Né soddisfatto, né insoddisfatto	10,9	10,1	10,9	8,4
	Insoddisfatto	6,5	4,7	4,9	5,7
Se stesso	Soddisfatto	59,4	58,9	61,2	55,8
	Né soddisfatto, né insoddisfatto	26,4	24,3	23,3	27,4
	Insoddisfatto	14,2	16,8	15,5	16,9



	Non giocatore	Giocatore d'azzardo	Profili di gioco	
			Assenza di rischio	A rischio/ problematico
Condotte antisociali				
Zuffe o risse	28,8	47,0	41,6	57,1
Guai con la polizia e/o segnalazioni al Prefetto	5,3	9,8	6,0	19,5
Coinvolgimento in rapporti sessuali non protetti	15,0	21,5	18,7	22,9
Rubare qualcosa del valore di 10 euro o più	4,9	9,7	7,6	13,6
Danneggiare beni pubblici o privati di proposito	4,8	8,6	4,8	15,6
Vendere oggetti rubati	0,8	4,1	1,9	11,7
Altri comportamenti a rischio				
Internet a rischio (SPIUT)	8,6	14,3	12,7	16,5
Consumo quotidiano di sigarette	12,3	21,9	16,0	32,9
Consumo di alcol nell'anno	61,1	85,6	85,8	83,7
Consumo di alcol nel mese	44,1	73,4	70,3	78,5
Binge drinking nel mese	17,5	36,9	30,8	42,9
Utilizzo di almeno una sostanza illegale nell'anno	11,3	29,3	18,8	53,2
Utilizzo di almeno una sostanza illegale nel mese	7,0	17,7	10,0	31,8
Utilizzo di psicofarmaci senza prescrizione medica nell'anno	4,1	10,7	9,0	15,9
Utilizzo di psicofarmaci senza prescrizione medica nel mese	1,3	6,8	6,5	8,5

Questa familiarità può tradursi in una maggiore tolleranza verso il gioco e in una **normalizzazione della pratica** fin dall'adolescenza.

RELAZIONI E BENESSERE: SEGNALI DI VULNERABILITÀ

Tra i giocatori a rischio si osserva una lieve **flessione nella qualità delle relazioni familiari**: l'85% riferisce un buon rapporto con la madre, a fronte dell'87% tra i coetanei che non giocano. Nei profili problematici emerge una crescente insoddisfazione nei rapporti con gli amici, accompagnata da un senso di neutralità o distacco.

Dal punto di vista personale, la maggior parte degli studenti si dichiara in buona salute e soddisfatta della propria situazione economica. Tuttavia, tra i giocatori a rischio/problematici è più frequente la percezione di appartenere a famiglie "al di sotto della media" (10%) e una minore soddisfazione verso se stessi: segnali di vulnerabilità psicologica che possono rendere il gioco d'azzardo una via di fuga o di compensazione.

IL GIOCO COME PARTE DI UN MODELLO DI COMPORTAMENTI A RISCHIO

Il profilo del giocatore problematico si distingue per la **maggiore presenza di comportamenti antisociali e condotte a rischio**. Rispetto ai coetanei non giocatori, questi ragazzi riferiscono più spesso risse (57%), problemi con la polizia (20%), furti (14%) e danneggiamenti volontari a beni pubblici e privati (16%), oltre a rapporti sessuali non protetti (23%).

A ciò si aggiunge una maggiore diffusione dell'uso problematico di Internet (dal 9% tra i non giocatori al 17% tra i giocatori problematici) e un consumo più frequente di sostanze psicoattive. Più della metà dei giovani con gioco a rischio o problematico (53%) ha fatto uso di sostanze illegali nell'anno, contro l'11% dei non giocatori; il binge drinking interessa il 43% dei giocatori problematici rispetto al 18% dei non giocatori, e il fumo quotidiano riguarda il 33% contro il 12%.

Nel complesso, questi dati disegnano un **profilo complesso e vulnerabile**, in cui il gioco d'azzardo problematico non è un comportamento isolato, ma parte di un modello più ampio di ricerca di stimoli forti e scarsa percezione del rischio, spesso intrecciato a fragilità relazionali e familiari.

3.3 Gli apparecchi da intrattenimento

Nel 2024 la raccolta complessiva proveniente dagli apparecchi da gioco in Abruzzo ammonta a 780 milioni di euro, con una spesa procapite media di circa 614 euro, leggermente superiore al valore nazionale (554 euro). A livello territoriale, la raccolta procapite più elevata si registra nell'Aziende di Teramo (722 euro) seguita da quella di Avezzano, Sulmona, L'Aquila (679 euro), mentre nelle ASL costiere i valori restano entro la media regionale.

Per quanto riguarda l'offerta di questa categoria di giochi in rapporto alla popolazione residente, il numero di esercizi e apparecchi risulta superiore alla media nazionale per entrambe le tipologie di gioco: le sale con VLT riportano un tasso di 1 per 10.000 residenti e 12 apparecchi per 10.000 residenti. Gli esercizi con AWP sono circa 12 per 10.000 residenti e gli apparecchi 55 per 10.000 residenti. La distribuzione territoriale evidenzia una maggiore concentrazione di VLT nei principali centri urbani e lungo la fascia costiera, mentre le AWP risultano più diffuse e in modo più capillare sull'intero.

La quota di popolazione residente in regione Abruzzo che ha giocato agli apparecchi nell'anno è pari a poco più del 3% tra gli adulti (18-84 anni) e al 17% tra gli studenti di 15-19 anni. In entrambe le popolazioni di riferimento, il valore regionale risulta superiore alla media nazionale. Tra gli adulti, la prevalenza è maggiore negli uomini (5%) rispetto alle donne (2%) e tra gli studenti la polarizzazione maschile è ancora più evidente, con il 24% dei ragazzi e il 9% delle studentesse che riferiscono di aver giocato.

La quota di giocatori adulti con rischio minimo che riferiscono di aver fatto questo tipo di giochi è pari al 6%, mentre tra coloro che riportano un rischio moderato/severo si arriva al 40%. Tra gli studenti abruzzesi con profilo di gioco a rischio e problematico queste proporzioni sono ancora più alte arrivando, rispettivamente, al 49% e 75%.

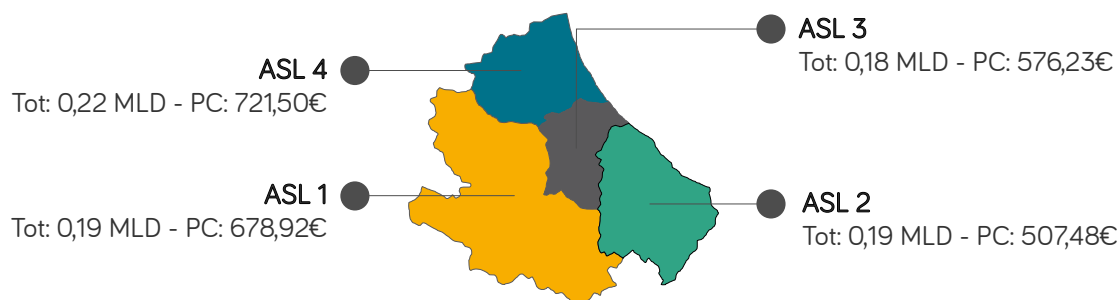
Gli apparecchi

DIFFUSIONE E RACCOLTA

AGENZIA DOGANE E MONOPOLI 2024

RACCOLTA

Italia: 32,68 MLD (Procapite: 554,33€) - **Abruzzo:** 0,78 MLD (Procapite: 613,64€)

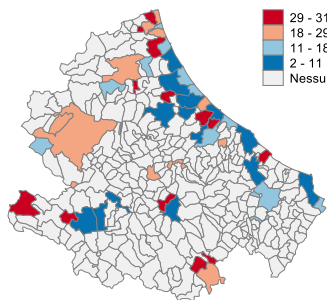
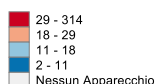


ESERCIZI E APPARECCHI OGNI 10.000 RESIDENTI

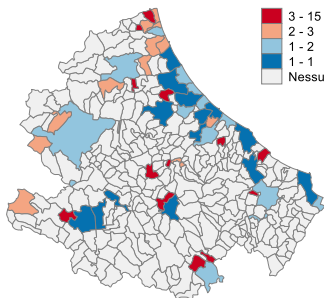
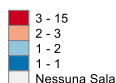
VLT

Italia: 0,7 sale; 9,3 apparecchi
Abruzzo: 1,1 sale; 12,2 apparecchi

Apparecchi



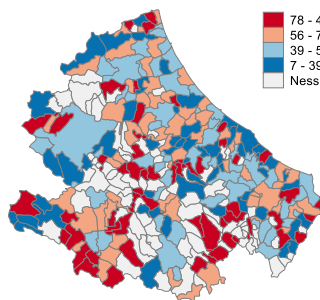
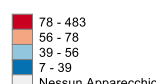
Sale



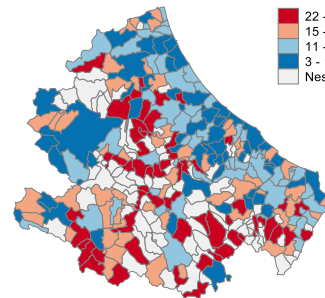
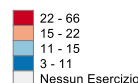
AWP

Italia: 8,5 esercizi; 41,8 apparecchi
Abruzzo: 11,7 esercizi; 55,3 apparecchi

Apparecchi



Esercizi



GIOCO D'AZZARDO NELL'ANNO AGLI APPARECCHI

POPOLAZIONE GENERALE DI 18-84 ANNI

GAPS 2024

Abruzzo
3,4%

1,6%



5,4%

6,4

40,3

Rischio minimo

Rischio moderato/severo

POPOLAZIONE STUDENTESCA DI 15-19 ANNI

ESPAD 2024

Abruzzo
16,8%

9,1%



24,0%

49,4

75,0

A rischio

Problematico

3.4 Il Bingo

Nel 2024, la raccolta proveniente dal gioco del Bingo in modalità fisica ammonta complessivamente a circa 40 milioni di euro, con una spesa procapite stimata di 32 euro, mentre quella riferita al canale telematico arriva a 10 milioni di euro con un procapite di circa 4 euro. In entrambi i casi i procapite si attestano al di sopra della media nazionale.

A livello territoriale, la raccolta fisica è più elevata nell'Azienda di Pescara con una spesa procapite di circa 68 euro. Per la raccolta telematica i valori procapite sono più omogenei tra le singole aziende sanitarie, tuttavia la ASL 3 si conferma quella maggiormente coinvolta con un valore di poco più alto rispetto alle altre.

La distribuzione con dettaglio comunale del giocato procapite evidenzia valori più elevati nelle aree che ospitano sale dedicate. Tra questi, la spesa procapite più alta si registra a Scurcola Marsicana (2.529 euro), seguita da Corropoli (1.018 euro), Montesilvano (223 euro), Chieti (156 euro) e Pescara (89 euro). La maggior parte dei comuni abruzzesi presenta valori più contenuti, riflettendo la concentrazione territoriale del gioco in poche aree specifiche.

Nel 2024, la quota di popolazione in regione Abruzzo che ha giocato al Bingo nell'anno è pari al 4% tra gli adulti (18-84 anni) e al 14% tra gli studenti di 15-19 anni. Il dato regionale della popolazione giovanile risulta superiore alla media nazionale. Sia tra gli adulti sia tra gli adolescenti la partecipazione è più elevata nelle persone di genere maschile.

Osservando le distribuzioni percentuali di gioco nelle diverse categorie di rischio, individuate con i test di screening PGSI tra gli adulti e SOGS-RA tra gli studenti, emerge una partecipazione maggiore al gioco del Bingo. In particolare, il 7% dei giocatori con profilo a rischio minimo e il 27% di quelli a rischio moderato/severo adulti riferiscono di aver giocato al Bingo; tra i più giovani con gioco a rischio la proporzione sale al 30% e, tra chi rientra in un comportamento di gioco problematico, raggiunge il 46%.

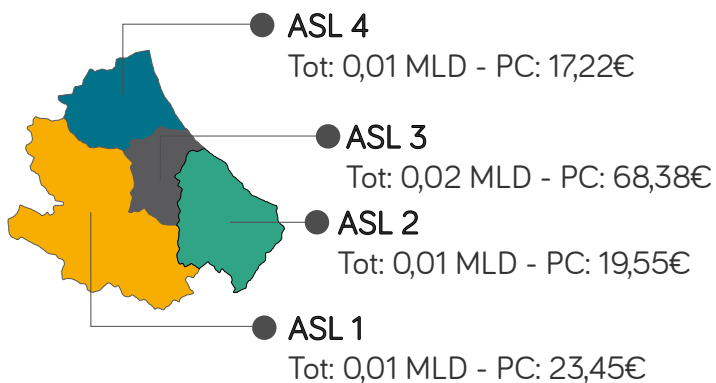
Il Bingo

RACCOLTA

AGENZIA DOGANE E MONOPOLI 2024

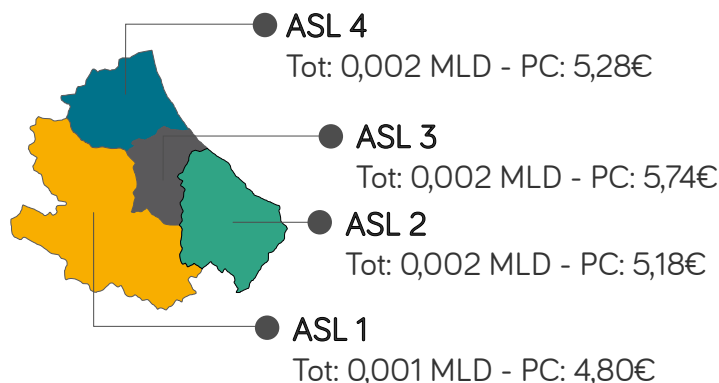
RACCOLTA FISICA

Italia: 1,51 MLD (Procapite: 25,55€)
Abruzzo: 0,04 MLD (Procapite: 31,89€)

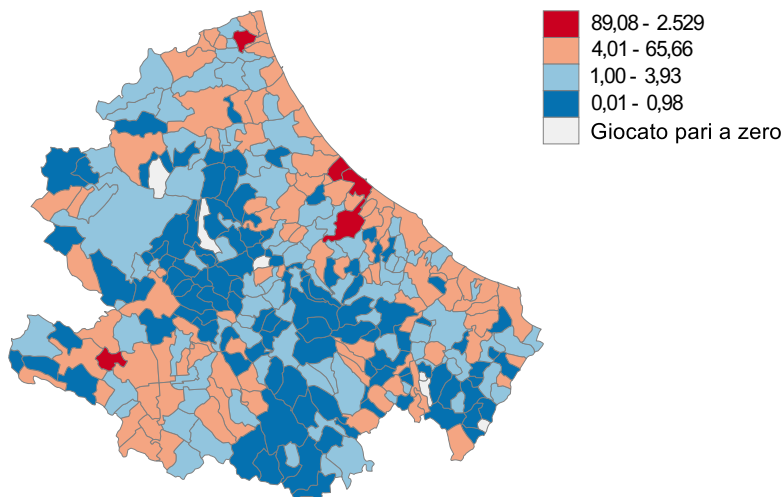


RACCOLTA TELEMATICA

Italia: 0,26 MLD (Procapite: 4,43€)
Abruzzo: 0,01 MLD (Procapite: 5,26€)



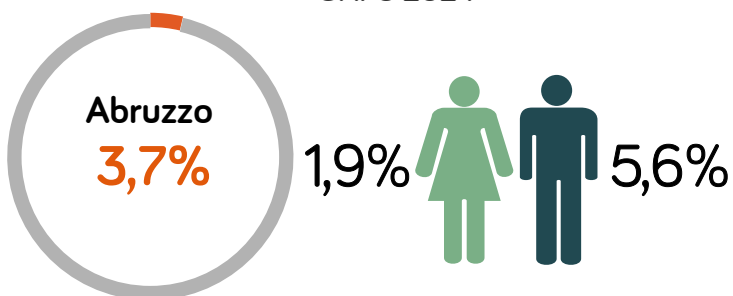
GIOCATO PROCAPITE PER COMUNE



GIOCO D'AZZARDO NELL'ANNO AL Bingo

POPOLAZIONE GENERALE DI 18-84 ANNI

GAPS 2024

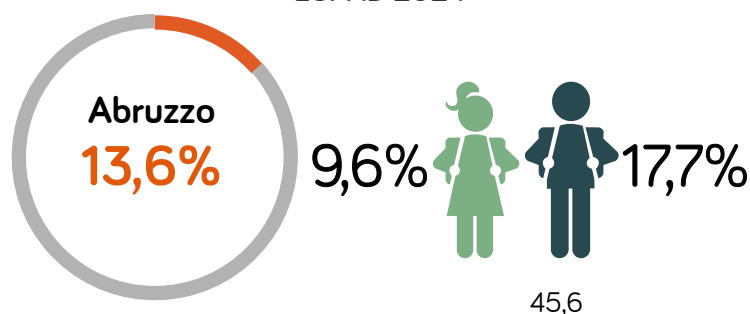


Rischio minimo

Rischio moderato/severo

POPOLAZIONE STUDENTESCA DI 15-19 ANNI

ESPAD 2024



A rischio

Problematico

3.5 Le lotterie

L'ammontare della raccolta da gioco fisico per la regione Abruzzo è di circa 390 milioni di euro nel 2024 con un procapite regionale di quasi 305 euro, superiore a quello nazionale (210 euro). La distribuzione territoriale mostra un procapite particolarmente levato nella ASL 4 di Teramo con quasi 350 euro, seguita dalla ASL 2 di Lanciano, Vasto, Chieti con 299 euro di procapite e oltre 110 milioni di euro di raccolta.

I volumi economici riferiti a alla pratica online delle lotterie a livello regionale sono decisamente più bassi dei precedenti. La raccolta annuale ammonta a 10 milioni di euro con un procapite di poco più di 5 euro, leggermente inferiore a quello italiano (4,5 euro). L'azienda di Teramo riporta ancora i valori maggiori (5,8 euro), seguita dalle aziende di Pescara e Avezzano, Sulmona, L'Aquila (rispettivamente 5,7 e 5,4 euro).

La distribuzione con dettaglio comunale dei procapite complessivi di gioco fisico e telematico riportano una spesa maggiore in alcuni comuni nelle province di Chieti e l'Aquila. In particolare si distingue il comune di Dogliola con 1.604 euro di procapite, seguito da Scurcola Marsicana e Pescasseroli con valori decisamente inferiori ma sicuramente superiori alla media regionale (rispettivamente 666 e 664 euro).

La prevalenza di giocatori nell'anno al Gratta&Vinci è di oltre un quarto dei 18-84enni in regione Abruzzo (22%) e, nello specifico, coinvolge 1 donna su 5 (20%) e 1 uomo su 4 (25%).

Inoltre, tra i giocatori con un profilo di rischio minimo, 2/3 riferiscono di aver fatto questi giochi (65%) e, tra coloro con un profilo a rischio moderato/severo, sono circa la metà (49%).

Tra gli studenti della regione, la prevalenza riferita a questa tipologia di giochi è doppia rispetto a quanto rilevato per la popolazione adulta, raggiungendo il 47% (41% tra le ragazze e il 53% tra i ragazzi).

L'80% degli studenti giocatori con un profilo a rischio gioca alle lotterie, così come il 90% di coloro che hanno un profilo problematico.

Le lotterie

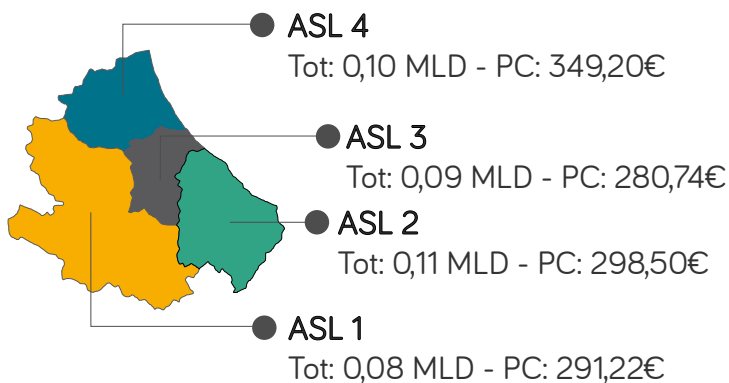
RACCOLTA

AGENZIA DOGANE E MONOPOLI 2023

RACCOLTA FISICA

Italia: 12,39 MLD (Procapite: 210,09€)

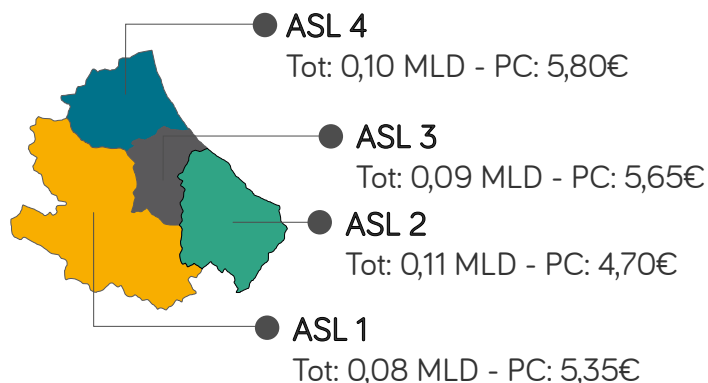
Abruzzo: 0,39 MLD (Procapite: 304,46€)



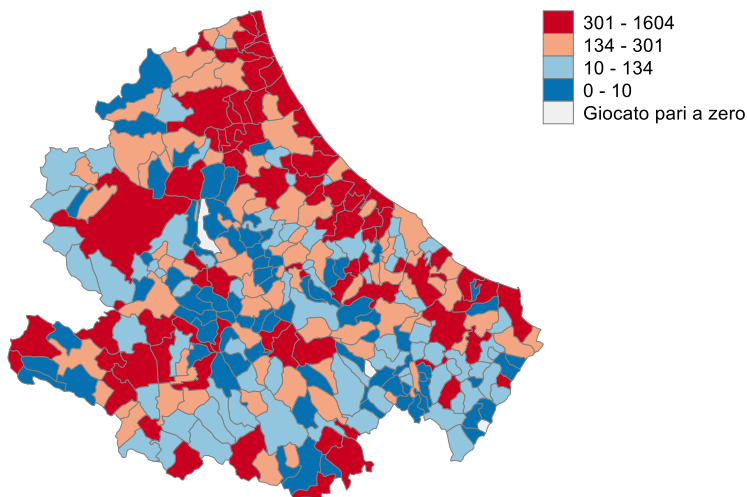
RACCOLTA TELEMATICA

Italia: 0,27 MLD (Procapite: 4,52€)

Abruzzo: 0,01 MLD (Procapite: 5,34€)



GIOCATO PROCAPITE PER COMUNE



GIOCO D'AZZARDO NELL'ANNO AI GRATTA&VINCI

POPOLAZIONE GENERALE DI 18-84 ANNI

GAPS 2024

POPOLAZIONE STUDENTESCA DI 15-19 ANNI

ESPAD 2024

Abruzzo
22,3%

19,9%



24,6%

65,0

49,4

Rischio minimo

Rischio moderato/severo

Abruzzo
47,0%

41,0%



52,9%

80,3

89,7

A rischio

Problematico

3.6 I giochi a base sportiva

In Abruzzo, nel 2024, la raccolta derivante dalle diverse forme di scommesse sportive è stata pari a 140 milioni di euro per il gioco fisico e a 380 milioni di euro per quello telematico. In entrambi i casi, i valori procapite risultano superiori alla media nazionale: per le scommesse sportive effettuate nei luoghi fisici di gioco il valore regionale è di 109 euro per residente (contro i 100 euro a livello nazionale), mentre per quelle online è di 298 euro (Italia: 248 euro).

Il confronto territoriale dei procapite mostra valori sopra la media regionale nelle ASL costiere (Teramo e Pescara), sia nel gioco fisico (rispettivamente 143 e 117 euro) sia in quello telematico (370 e 320 euro).

Tale quadro si conferma anche nel dettaglio comunale dove, tra quelli con i procapite totali (onsite e online) più alti si individuano Morro d'Oro con 1.831 euro, Ripa Teatina con 1.266 euro e, con valori di poco superiori ai 1.000 euro, Civitaluparella, Bellante e Montelapiano.

La diffusione della pratica di questi giochi nella popolazione adulta della regione è pari all'8%, con una forte polarizzazione di genere dove la prevalenza maschile (14%) è 7 volte quella femminile (2%).

Tra i 15-19enni i giochi a base sportiva riguardano 1 studente su 4 (35%) arrivando tra i ragazzi al 41% (ragazze= 9%).

L'analisi dei profili di rischio tra i giocatori adulti individua che 1/5 di chi si trova in una condizione di rischio basso (21%) e oltre 1/3 di chi ha un rischio da moderato a severo (36%) riferisce di aver partecipato a scommesse su base sportiva.

Tra i più giovani il 62% dei giocatori a rischio e l'83% dei giocatori problematici riferisce di aver fatto questo tipo di giochi.

I giochi a base sportiva

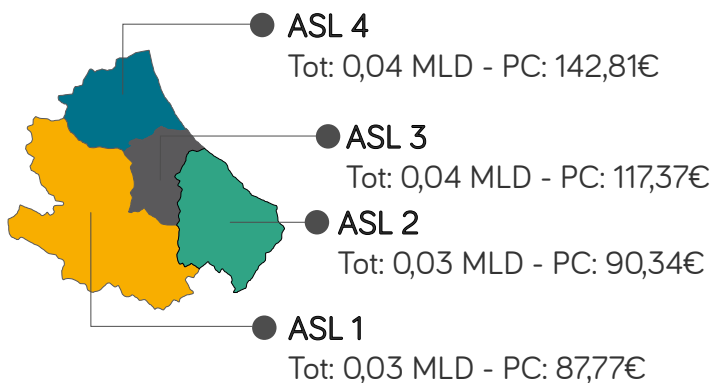
RACCOLTA

AGENZIA DOGANE E MONOPOLI

RACCOLTA FISICA

Italia: 5,88 MLD (Procapite: 99,78€)

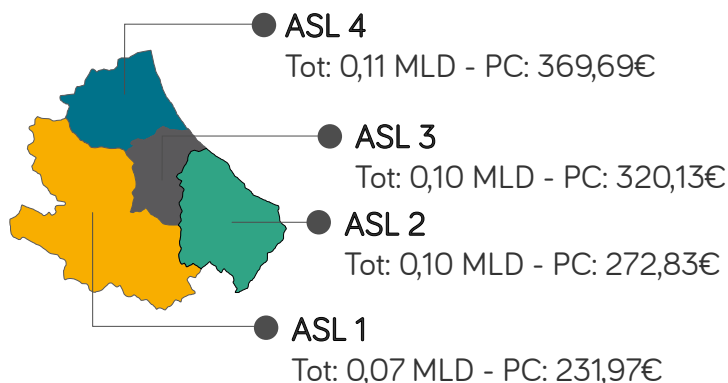
Abruzzo: 0,14 MLD (Procapite: 108,79€)



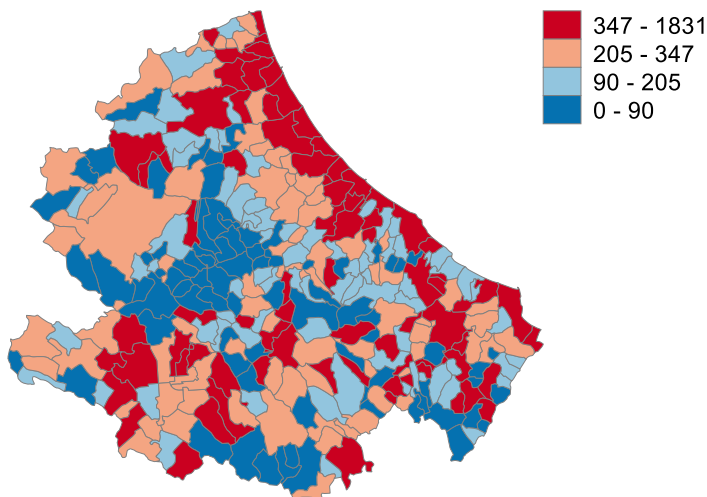
RACCOLTA TELEMATICA

Italia: 14,59 MLD (Procapite: 247,51€)

Abruzzo: 0,38 MLD (Procapite: 298,09€)



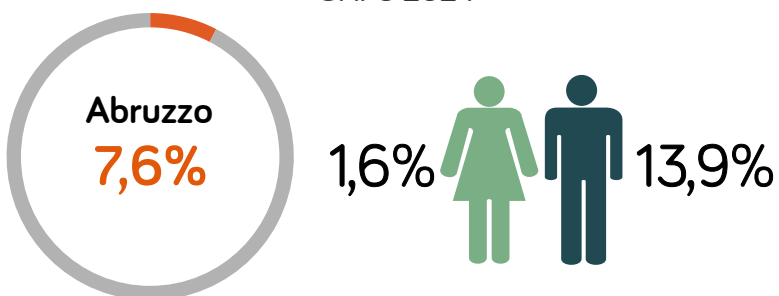
GIOCATO PROCAPITE PER COMUNE



GIOCO D'AZZARDO NELL'ANNO AI GIOCHI A BASE SPORTIVA

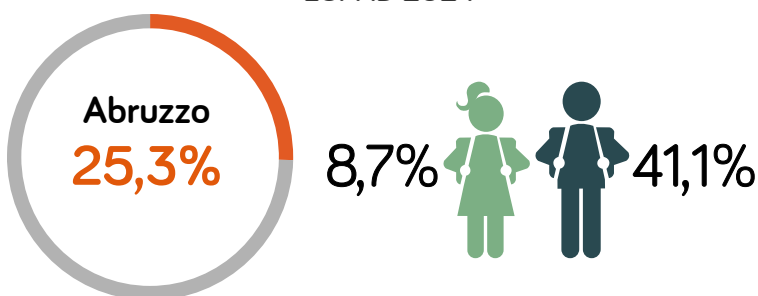
POPOLAZIONE GENERALE DI 18-84 ANNI

GAPS 2024



POPOLAZIONE STUDENTESCA DI 15-19 ANNI

ESPAD 2024



3.7 I giochi numerici a quota fissa e totalizzatore

In base ai dati riportati dall'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli per i giochi appartenenti questa categoria, tra cui Lotto, Superenalotto, 10 e Lotto, Win for Life, nel 2024 in Abruzzo la raccolta attraverso la rete fisica è pari a circa 290 milioni di euro, corrispondenti a una spesa procapite stimata di 229 euro.

La raccolta derivante dai canali telematici risulta avere un'attrattiva decisamente inferiore rispetto al canale tradizionale, attestandosi intorno ai 10 milioni di euro, con una spesa procapite pari a circa 8 euro. Nel complesso questi volumi economici si attestano al di sopra delle medie nazionali.

L'analisi dei dati a livello territoriale mostra, per entrambe le modalità di gioco, valori più alti nell'azienda di Teramo, l'unica che supera la media regionale, arrivando a 272 euro nel gioco fisico e 9 euro in quello telematico.

La distribuzione per comune dei valori procapite (fisico e telematico) per questa categoria di giochi mostra valori più alti nei comuni di Lucoli (1.796 euro), Campo di Giove (1.221) e Poggiofiorito (1.157 euro).

Per quanto riguarda la prevalenza di gioco tra gli adulti, si stima che quasi un residente ogni 6 (16%) abbia partecipato ad almeno uno di questi giochi nell'anno, arrivando a coinvolgere 1 donna ogni 10 (11%) e 1 uomo ogni 5 (21%).

Inoltre, se quasi la metà dei giocatori con profilo di rischio minimo ha fatto questo tipo di scommesse, tra i giocatori a rischio moderato/severo la proporzione arriva al 59%.

La diffusione rilevata dallo studio ESPAD sugli studenti della regione Abruzzo è simile a quella appena osservata per gli adulti. Sono infatti il 15% i giovani che riferiscono di aver praticato giochi numerici a quota fissa e totalizzatore. Risulta inferiore la differenza di genere per un maggior coinvolgimento delle ragazze (12%) e uno minore dei ragazzi (17%).

All'interno delle due categorie di rischio si osserva una diffusione di questi giochi del 37% per coloro che rientrano in un profilo a rischio e del 47% per chi ha un profilo problematico.

I giochi numerici a quota fissa e totalizzatore

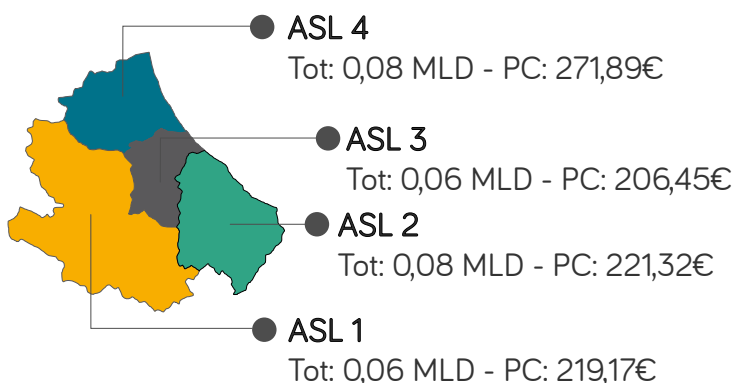
RACCOLTA

AGENZIA DOGANE E MONOPOLI

RACCOLTA FISICA

Italia: 9,68 MLD (Procapite: 164,17€)

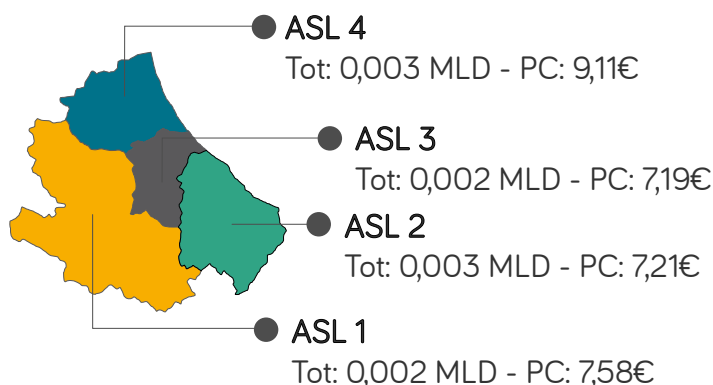
Abruzzo: 0,29 MLD (Procapite: 229,12€)



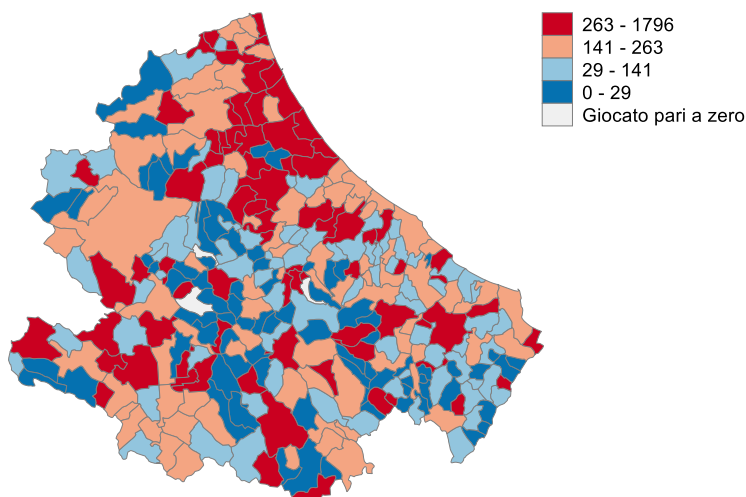
RACCOLTA TELEMATICA

Italia: 0,35 MLD (Procapite: 5,92€)

Abruzzo: 0,01 MLD (Procapite: 7,74€)



GIOCATO PROCAPITE PER COMUNE



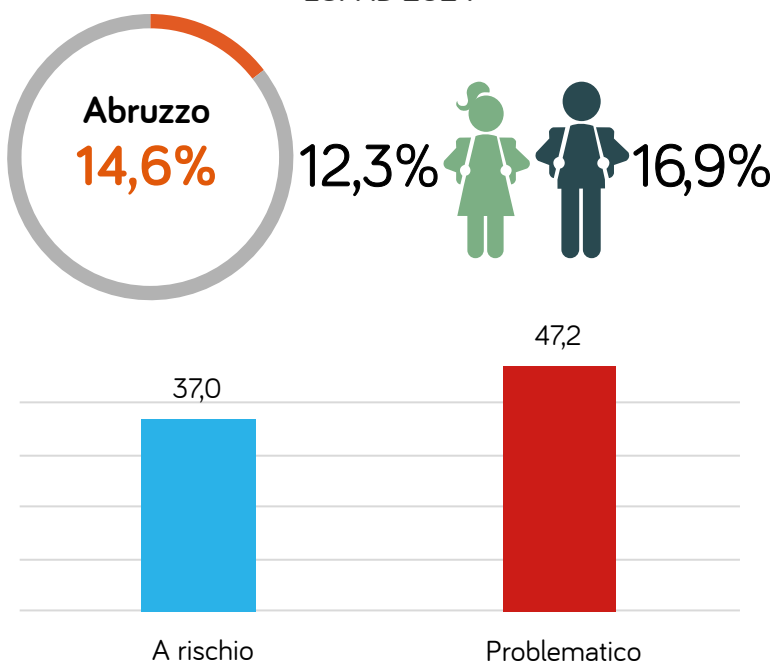
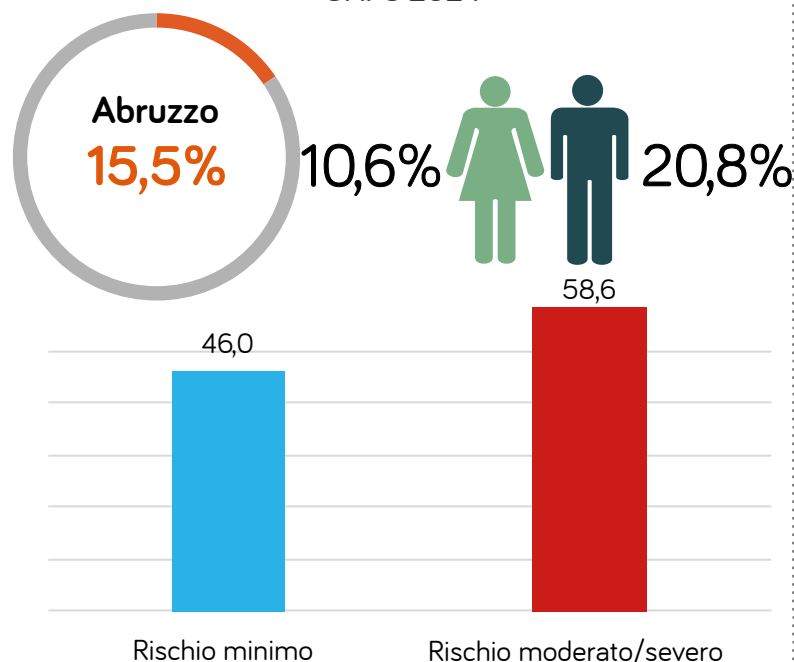
GIOCO D'AZZARDO NELL'ANNO AI GIOCHI A QUOTA FISSA E TOTALIZZATORE

POPOLAZIONE GENERALE DI 18-84 ANNI

GAPS 2024

POPOLAZIONE STUDENTESCA DI 15-19 ANNI

ESPAD 2024



3.8 Il gioco a distanza

I dati sui flussi economici forniti da ADM e relativi a questa categoria di giochi (comprensiva di Poker online, Betting Exchange, PlaySix etc) si riferiscono alla sola modalità telematica.

I residenti della regione Abruzzo hanno speso più di 2 miliardi di euro nei giochi a distanza per un procapite di circa 1.700 euro, circa 400 euro più alto rispetto a quello calcolato a livello nazionale.

Nell'azienda sanitaria di Teramo è stato raggiunto il valore procapite più alto pari a 1.823 euro, seguita dalla ASL di Pescara con 1.791 euro.

La distribuzione del giocato procapite per comune ha una variabilità molto ampia, tanto che si passa da meno di 2 euro a Monteferrante (1,8 euro) a un massimo di 11.000 euro a Montebello sul Sangro, 11.500 euro a Villalago fino a più di 15.000 euro a Pennadomo.

La prevalenza regionale di gioco a distanza nella popolazione adulta è circa dell'1% (donne= 0,6%; uomini=1,2%), mentre tra gli studenti raggiunge l'11% con una maggior differenza di genere a favore dei ragazzi (17%, ragazze= 4,2%).

Il maggior coinvolgimento della fascia giovanile è ancora più evidente se si osservano le distribuzioni dei giocatori per profilo di rischio: tra gli adulti con rischio minimo, il 3,4% ha praticato giochi a distanza, percentuale che aumenta al 7,5% tra coloro con rischio moderato/severo; tra gli adolescenti, la quota di giocatori è pari al 29% tra i soggetti a rischio e al 65% tra quelli con profilo problematico

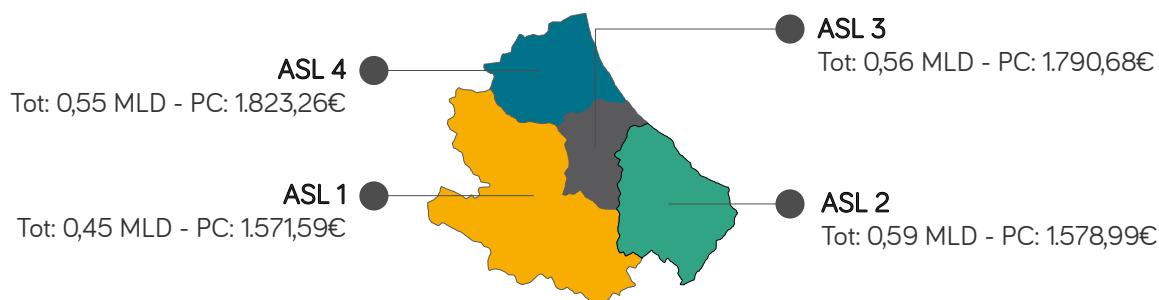
Il gioco a distanza

RACCOLTA

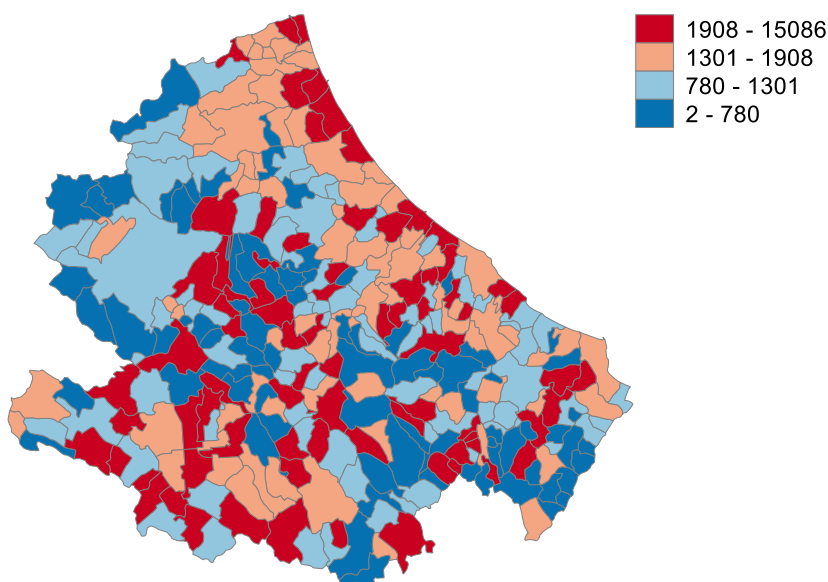
AGENZIA DOGANE E MONOPOLI

RACCOLTA TELEMATICA

Italia: 74,43 MLD (Procapite: 1.262,56€) - **Abruzzo:** 2,14 MLD (Procapite: 1.687,03€)



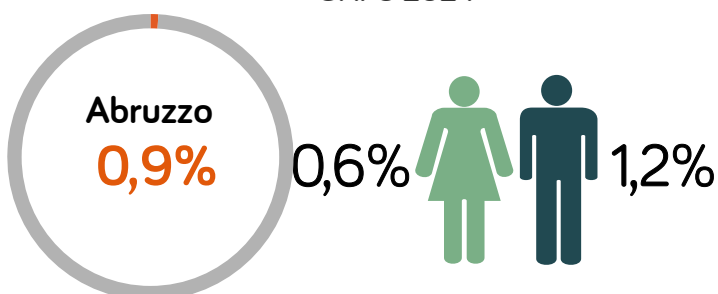
GIOCATO PROCAPITE PER COMUNE



GIOCO D'AZZARDO NELL'ANNO AI GIOCHI A DISTANZA

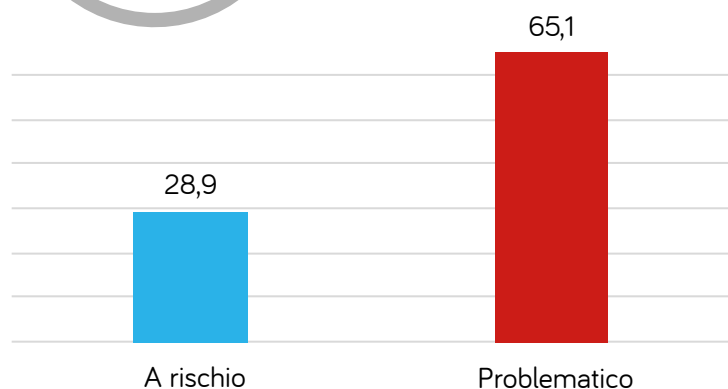
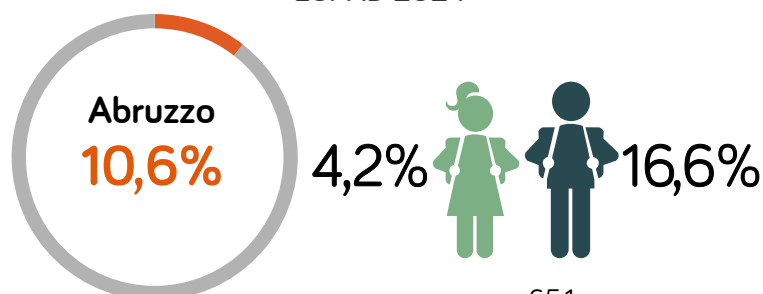
POPOLAZIONE GENERALE DI 18-84 ANNI

GAPS 2024



POPOLAZIONE STUDENTESCA DI 15-19 ANNI

ESPAD 2024



3.9 Le scommesse virtuali

Questo tipo di scommesse consistono nel puntare denaro sull'esito di eventi sportivi o di altro tipo generati al computer. Si tratta di simulazioni grafiche che riproducono gare, partite o competizioni, il cui risultato è determinato da un algoritmo casuale e non da eventi reali.

In Abruzzo sono stati spesi 90 milioni di euro per le scommesse virtuali su base fisica e 40 milioni di euro su base telematica. Per entrambe le modalità, il procapite calcolato a livello regionale è più alto di quello nazionale: 70 euro per la prima (Italia: 55 euro) e 35 euro per la seconda (Italia: 24 euro).

Il confronto tra le aziende sanitarie mostra nuovamente valori procapite più alti di quelli regionali nelle ASL di Teramo e Pescara con, rispettivamente, 88 euro e 82 euro per il giocato fisico e 59 euro e 38 euro per quello telematico.

A livello comunale i valori procapite più alti si concentrano prevalentemente a Bellante e Roccaraso con valori al di sopra del migliaio di euro (rispettivamente 1.177 e 1.069 euro).

Anche per questo tipo di scommesse la popolazione studentesca mostra un coinvolgimento decisamente più ampio degli adulti. La prevalenza rilevata tra i residenti abruzzesi di età 18-84 anni è quasi del 2% (3,1% per gli uomini e 1,9% per le donne), mentre gli studenti coinvolti raggiungono il 16%, con una prevalenza maschile dieci volte più alta di quella femminile (3,2% vs 29%).

Il gioco a distanza coinvolge il 7% degli adulti a rischio minimo e il 14% di quelli a rischio moderato/severo, mentre tra gli adolescenti le percentuali salgono al 51% e al 74% rispettivamente per i profili a rischio e problematico.

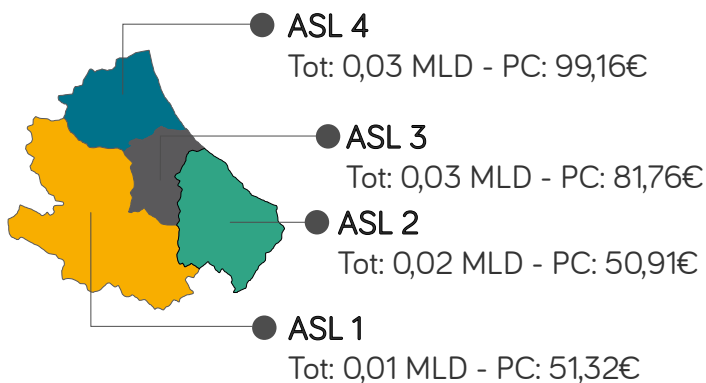
Le scommesse virtuali

RACCOLTA

AGENZIA DOGANE E MONOPOLI

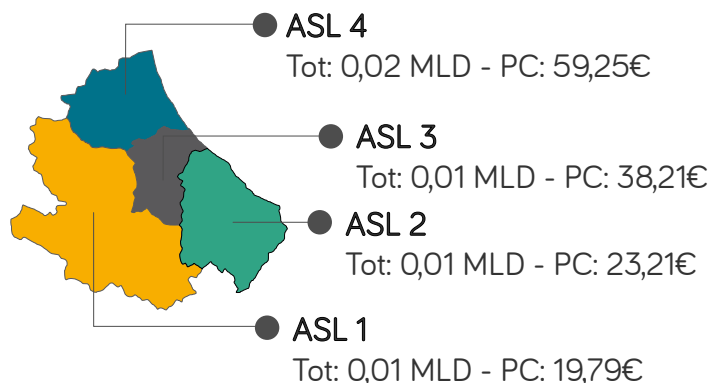
RACCOLTA FISICA

Italia: 3,22MLD (Procapite: 54,58€)
Abruzzo: 0,09 MLD (Procapite: 69,98€)

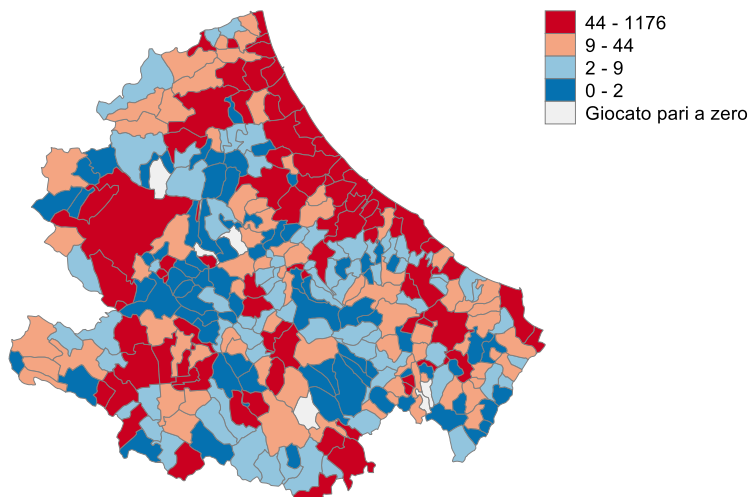


RACCOLTA TELEMATICA

Italia: 1,44 MLD (Procapite: 24,40€)
Abruzzo: 0,04 MLD (Procapite: 34,63€)



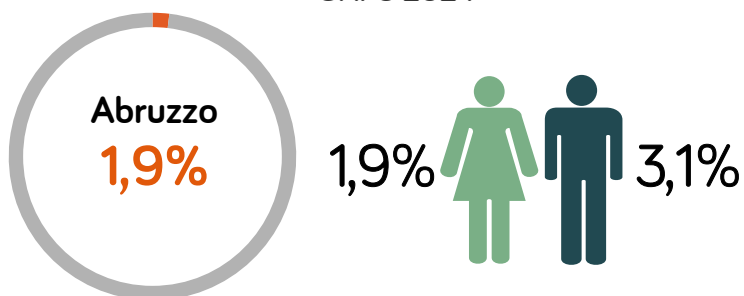
GIOCATO PROCAPITE PER COMUNE



GIOCO D'AZZARDO NELL'ANNO ALLE SCOMMESSE VIRTUALI

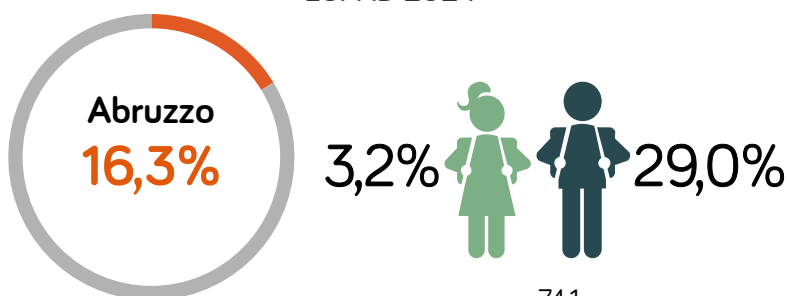
POPOLAZIONE GENERALE DI 18-84 ANNI

GAPS 2024



POPOLAZIONE STUDENTESCA DI 15-19 ANNI

ESPAD 2024



Rischio minimo

Rischio moderato/severo

A rischio

Problematico

4

**SERVIZI, CURA E
PREVENZIONE**



SERVIZI, CURA E PREVENZIONE

La regione Abruzzo si avvale di una solida rete di Servizi per la cura del disturbo da gioco d'azzardo (DGA). Sul territorio regionale sono presenti 12 Servizi per le Dipendenze (SerD), 3 per ciascuna ASL. A questi si aggiunge l'importante presenza delle associazioni di volontariato, dei consumatori e degli utenti, distribuite però in modo non uniforme tra le ASL: 8 sono presenti a Pescara, 7 a Lanciano, Vasto, Chieti, 6 a Teramo e le restanti 3 ad Avezzano, Sulmona, L'Aquila. A completamento si aggiungono anche 7 gruppi di Auto Mutuo Aiuto, di cui 5 nella ASL 2 e 2 nella 4.

I servizi sanitari costituiscono un elemento centrale nei percorsi di cura e di supporto per le persone con problemi di dipendenza. La loro efficacia, tuttavia, dipende non solo dalla qualità degli interventi offerti o dalla presenza sul territorio, ma anche dal grado di conoscenza che i cittadini hanno rispetto alla loro esistenza, al funzionamento e alle modalità di accesso.

Per analizzare questa dimensione, il questionario GAPS ha previsto una sezione in cui si chiede di indicare il proprio livello di conoscenza riguardo l'accessibilità ai servizi sanitari in generale e a quelli specificamente orientati al trattamento delle dipendenze.

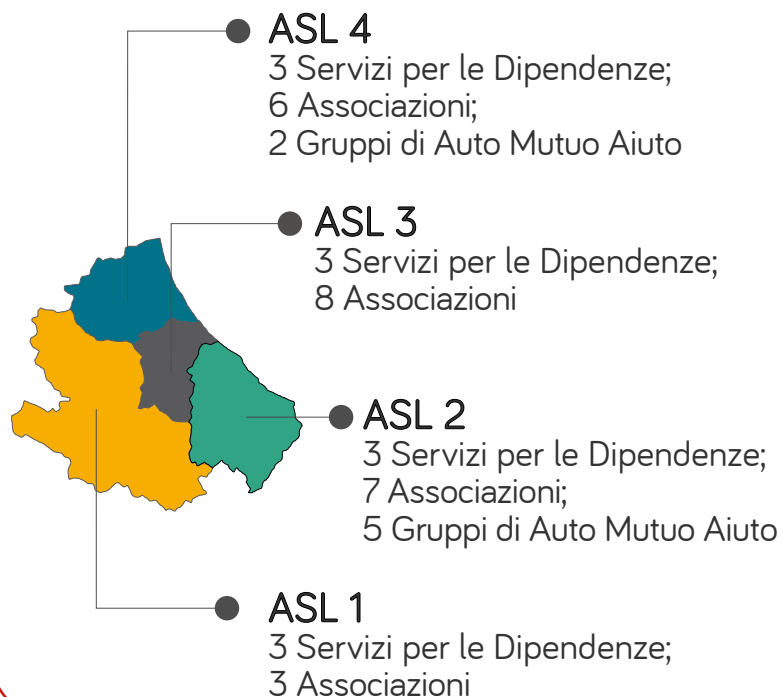
Nel complesso, quasi la metà dei rispondenti (49%) riferisce di sentirsi molto o abbastanza informata sulle modalità di accesso ai servizi sanitari generali presenti nella propria regione. Le proporzioni più elevate si osservano tra i residenti della ASL 3 (53%) e 4 (51%). Al contrario, il 51% riferisce di conoscere poco o per nulla le modalità di accesso, con valori più marcati nelle ASL 1 (54%) e 2 (53%). Il livello di informazione cala in modo marcato quando ci si riferisce ai servizi specifici per la cura delle dipendenze: in questo caso 1 persona su 5 riferisce di conoscere molto o abbastanza bene le modalità di accesso, con percentuali più alte nella ASL 4 (24%) e nella ASL 2 (22%). L'80% dei residenti riferisce di non avere informazioni sufficienti.

L'analisi temporale dei dati evidenzia un miglioramento della conoscenza dei servizi sanitari generali: tra il 2019 e il 2024, la quota di persone che si definisce poco informata è passata dal 45% al 39% e, contestualmente, è aumentata la proporzione di coloro che si considerano abbastanza (dal 40% al 43%) e molto informati (dal 4% al 6%).

MAPPATURA DEI SERVIZI

OSSERVATORIO GAP

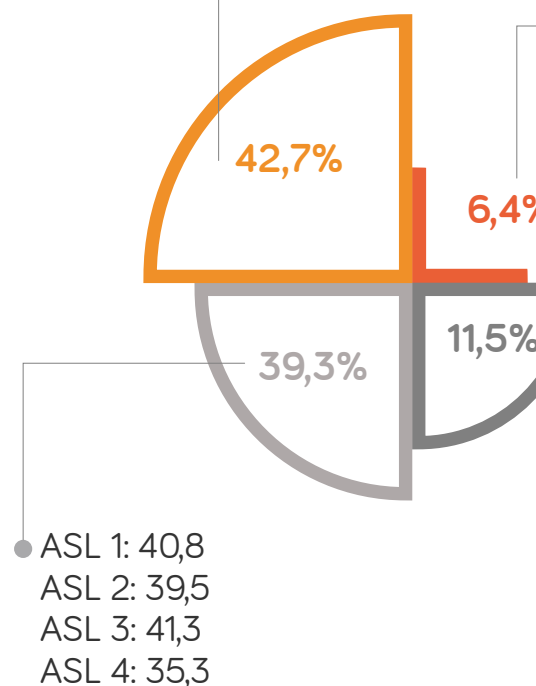
Regione Abruzzo: 12 Servizi per le Dipendenze;
24 Associazioni di volontariato, dei consumatori
e degli utenti; 7 Gruppi di Auto Mutuo Aiuto



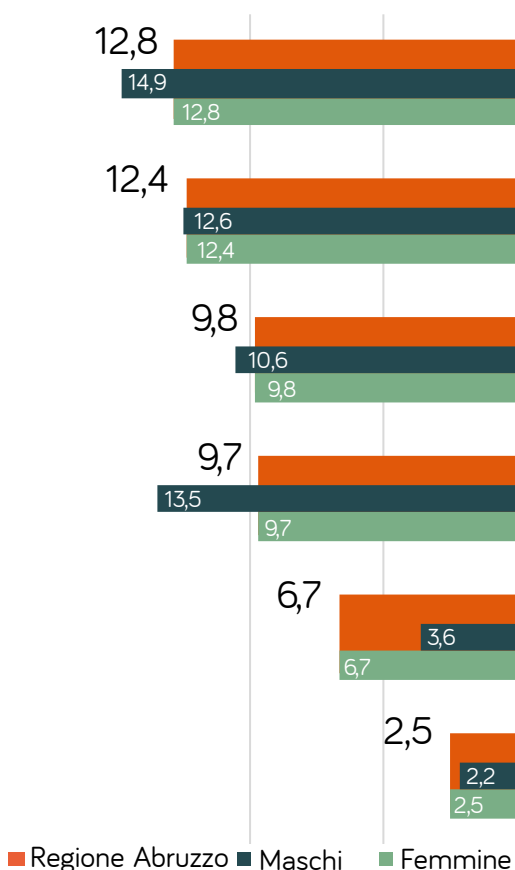
CONOSCEN

Generali

ASL 1: 39,8
ASL 2: 40,1
ASL 3: 46,4
ASL 4: 45,1



Qualcuno vicino a te gioca d'azzardo?



Tra questi, a tuo parere, qualcuno gioca un

Conoscenti

Parenti

Genitori

Amici

Partner

Figli

15,8

7,3

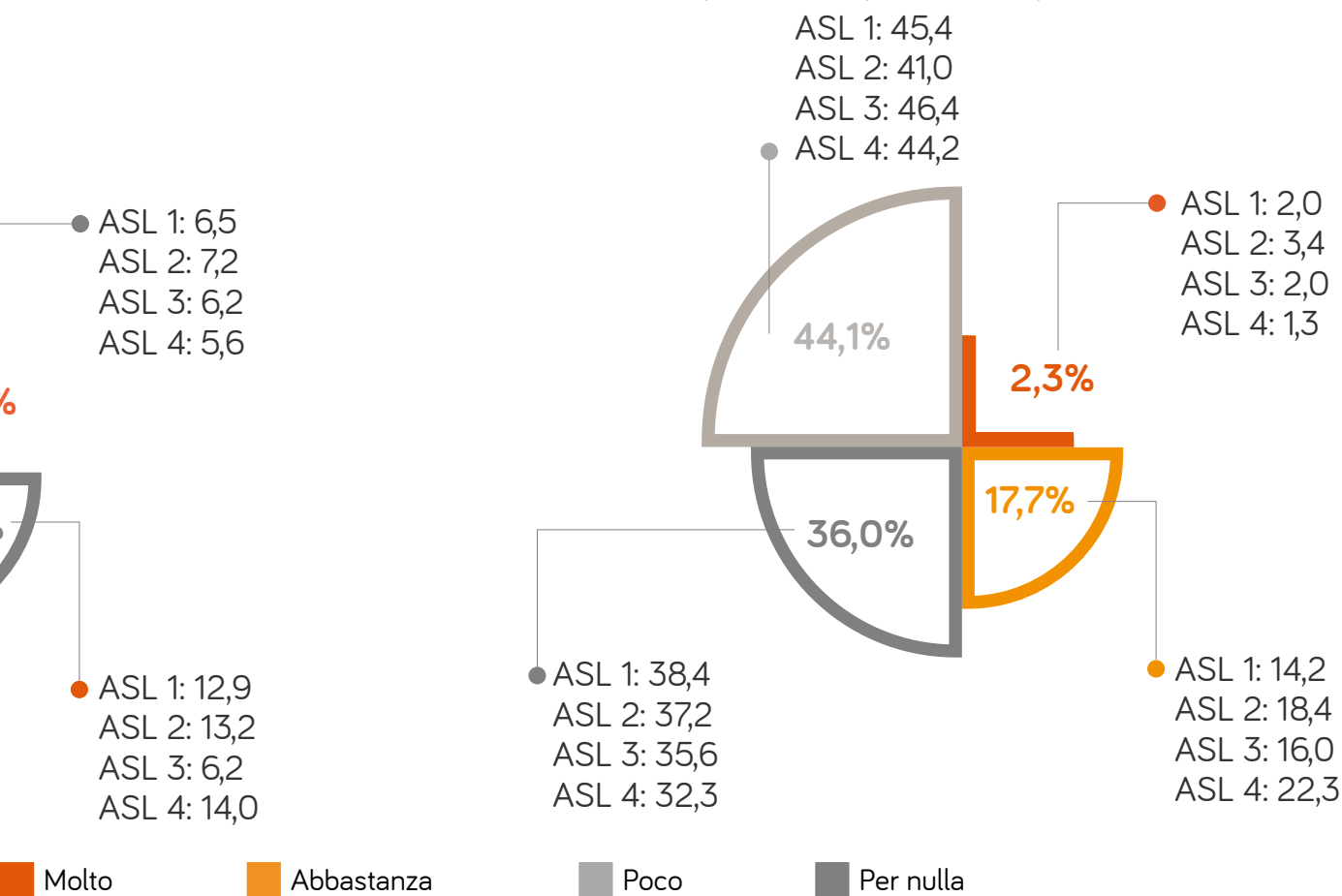
3,1

Regione Abruzzo Maschi Femmine

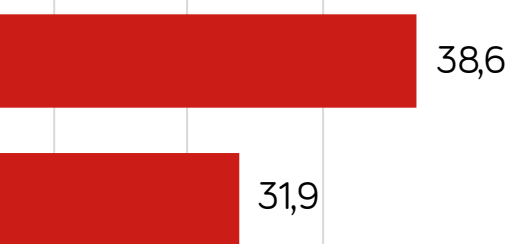
LA QUALITÀ DEI SERVIZI NELLA POPOLAZIONE GENERALE DI 18-84 ANNI

GAPS 2024

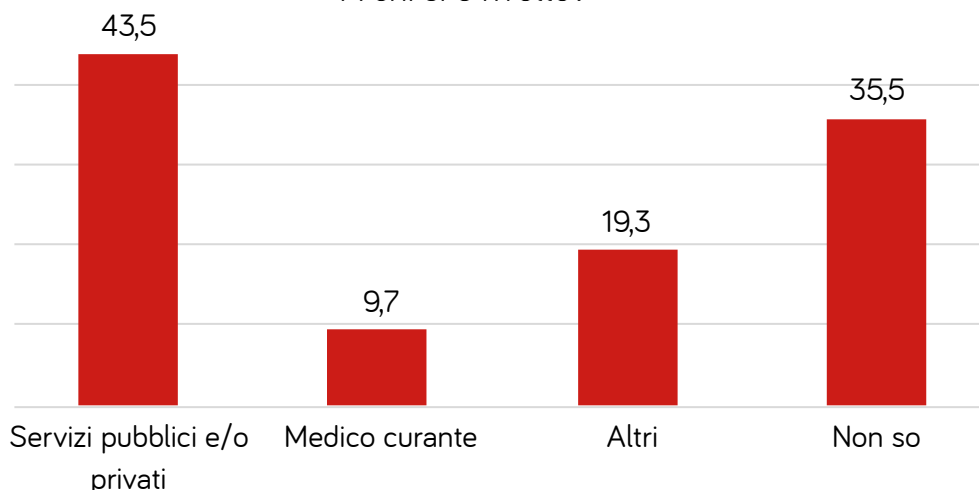
Specifici per le dipendenze



...po' troppo? → Il **14,3%** (F= 16,5%; M= 12,8%) ha chiesto aiuto per ridurre o smettere di giocare d'azzardo

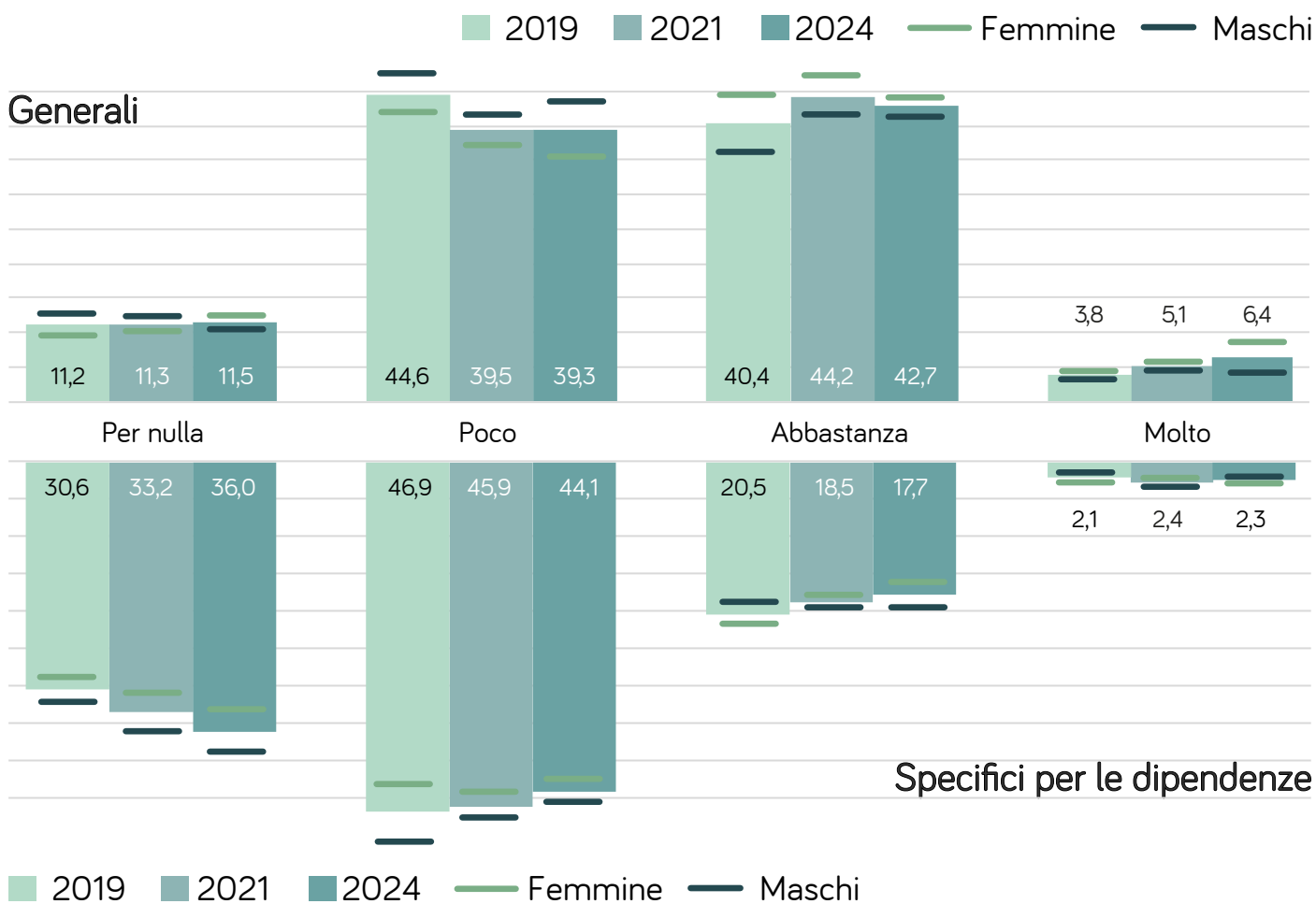


A chi si è rivolto?

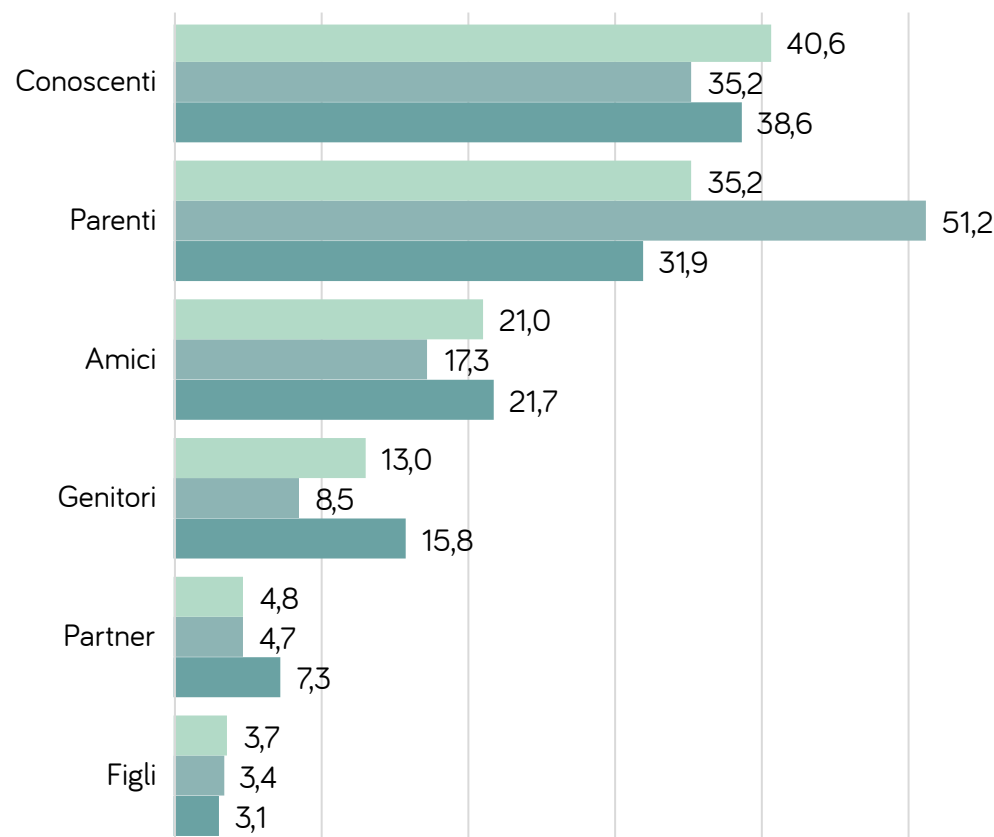


In Abruzzo lo **0,4%** delle persone che hanno giocato d'azzardo ha chiesto aiuto per smettere di giocare

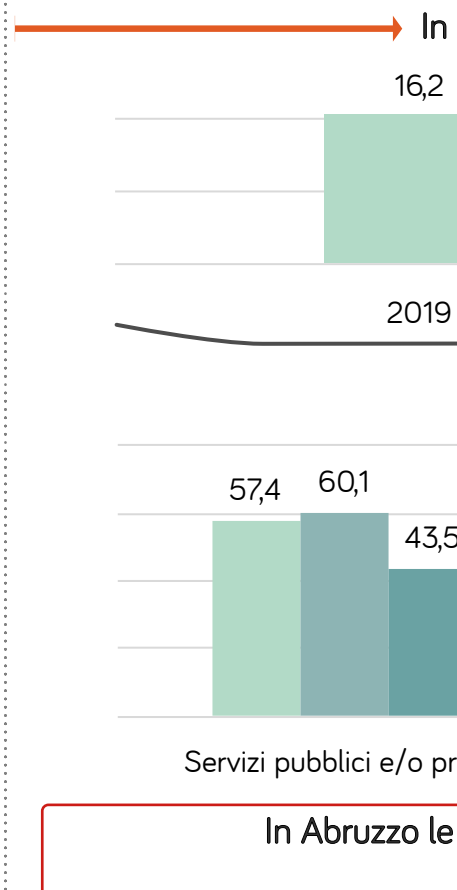
CONOSCENZA DEI SERVIZI



Tra chi vicino a te gioca, a tuo parere, qualcuno lo fa un po' troppo?

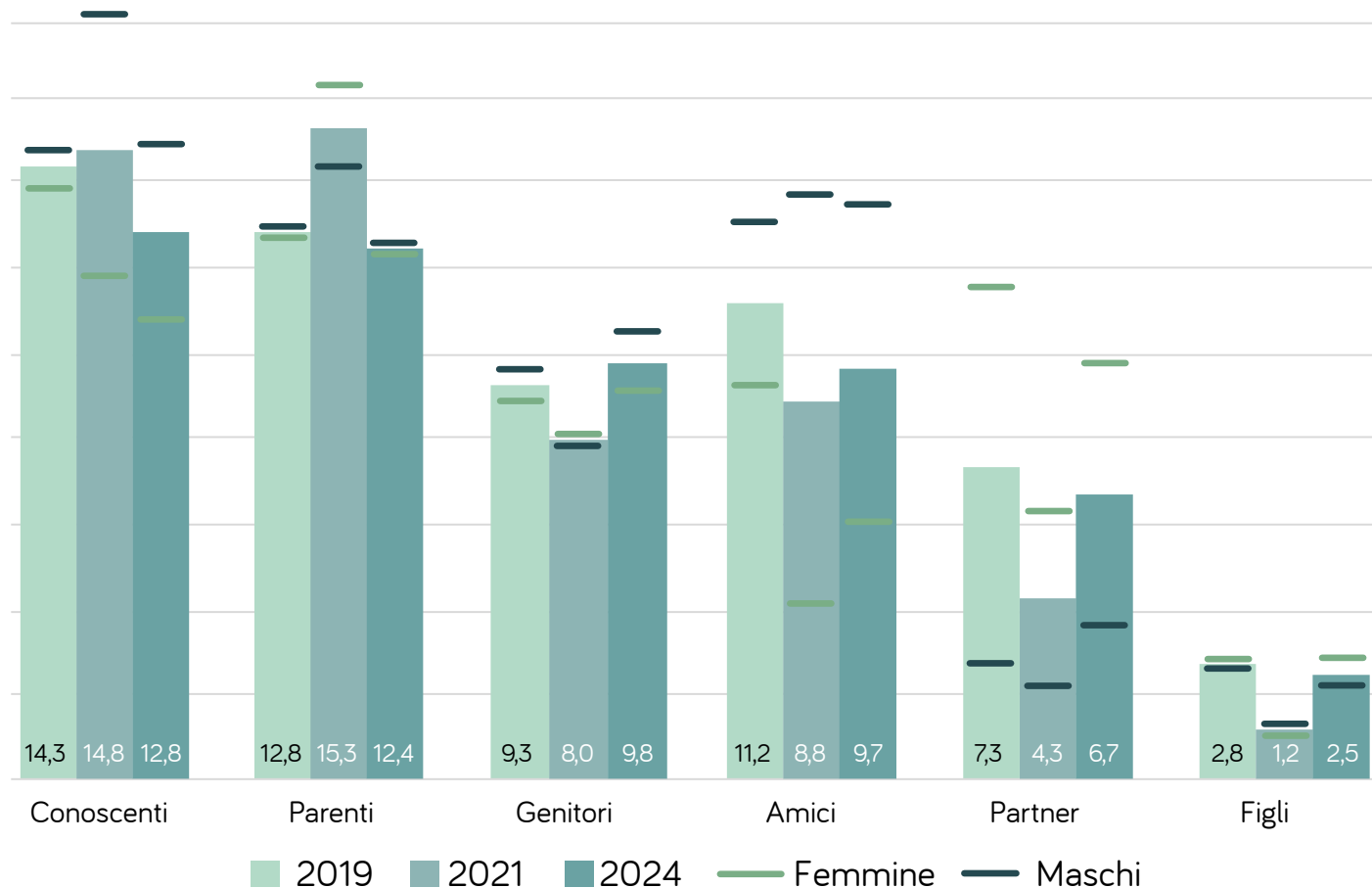


RICHIES



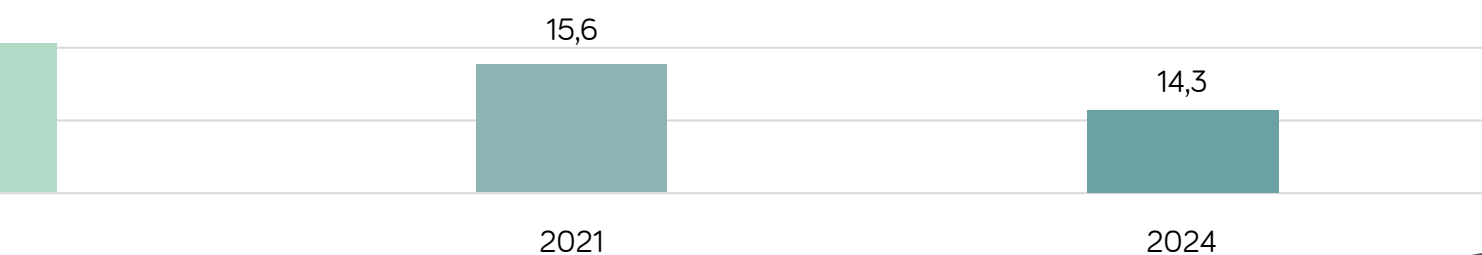
PROSSIMITÀ

Qualcuno vicino a te gioca d'azzardo?

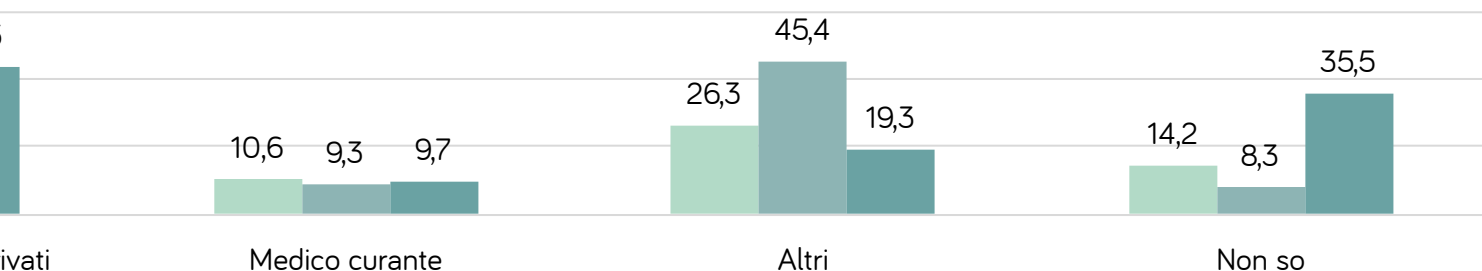


TA DI AIUTO

quanti hanno chiesto aiuto per ridurre o smettere di giocare d'azzardo?



A chi si sono rivolti?



persone che hanno giocato d'azzardo e hanno chiesto aiuto per smettere di giocare passano
dallo 0,5% del 2019, allo 0,6% del 2021 fino allo 0,4% del 2024

Relativamente ai servizi specifici per la cura delle dipendenze, l'andamento appare invece in peggioramento. Nello stesso periodo, la percentuale di persone che afferma di non conoscere le modalità di accesso è aumentata dal 31% al 36%, a discapito di chi riferisce di conoscerle poco (dal 47% al 44%) e di chi le conosce abbastanza (dal 21% al 18%), restano stabili coloro che hanno una chiara idea di come funzionino.

Un altro interessante aspetto osservato riguarda la prossimità al gioco d'azzardo, ossia la presenza di amici e/o parenti che giocano o hanno giocato. Dall'analisi dei dati emerge che tra i residenti in Abruzzo, nell'ultimo anno una quota significativa segnala la presenza di persone vicine coinvolte nel gioco d'azzardo: il 13% indica i conoscenti, il 12% i parenti, il 10% i genitori e un ulteriore 10% gli amici. Le percentuali risultano più basse quando la prossimità è più stretta, come nel caso del partner (7%) o dei figli (3%). Il confronto di genere evidenzia una maggiore esposizione maschile, soprattutto rispetto alla presenza di amici e conoscenti giocatori, mentre per le donne la prossimità è più frequente in relazione al partner.

Tra coloro che riferiscono di avere conoscenti o familiari che giocano "troppo", il 39% indica un conoscente, il 32% un parente, il 22% un amico e il 16% un genitore. Tuttavia, soltanto il 14% di questi segnala che sia stato chiesto aiuto per ridurre o smettere di giocare, con una lieve differenza di genere (17% donne, 13% uomini). Tra i diversi canali di aiuto disponibili sul territorio regionale, il 44% si è rivolto a servizi pubblici o strutture private per le dipendenze, il 10% al medico di medicina generale, il 19% ad altri canali. La percentuale di giocatori che hanno chiesto aiuto in relazione ai comportamenti di gioco è pari allo 0,5%.

Dal 2019 al 2024 si evidenzia una diminuzione della percezione di gioco eccessivo tra i conoscenti, che passa dal 41% nel 2019 al 39% nel 2024, con una significativa flessione nel 2021 (35%). Anche la percezione riferita ai parenti è in diminuzione (dal 35% al 32%). Una crescita, seppur più contenuta, riguarda i genitori (dal 13% al 16%) e il partner (dal 5% al 7%), mentre gli andamenti delle quote riferite ad amici e figli si mantengono più stabili. Sul fronte della richiesta di aiuto, si osserva una diminuzione della proporzione di chi riferisce sia stato cercato un supporto per smettere di giocare, passando dal 16% nel 2019 al 14% nel 2024. Anche i canali di riferimento mostrano cambiamenti: i servizi pubblici e privati per le dipendenze, pur rimanendo il principale punto di accesso, calano dal 57% al 43%. La percentuale di giocatori che hanno effettivamente chiesto aiuto è rimasta sostanzialmente stabile.

Nel 2024, gli utenti in carico ai SerD della regione Abruzzo per Disturbo da Gioco d'Azzardo (DGA) sono stati 384, di cui 67 nuovi ingressi (17%). La distribuzione territoriale mostra una concentrazione maggiore nella ASL di Avezzano, Sulmona, L'Aquila (140 utenti, 36%) e in quella di Lanciano, Vasto, Chieti (124 utenti, 32%), seguite dalla ASL di Teramo (97 utenti, 25%) e, con valori più contenuti, da quella di Pescara (23 utenti, 6%). La concentrazione maschile tra gli utenti è più alta di quella femminile (M=90%; F=10%) e le fasce d'età prevalenti sono tendenzialmente quelle più mature: il 55% degli utenti ha più di 45 anni, con una quota maggiore nella classe 45-55 anni (23%). In questa classe di età si concentra la quota più alta sia di nuovi utenti (25%) sia di utenti già in carico negli anni precedenti (23%). Le persone in carico di età oltre i 64 anni rappresentano il 16% e i giovani entro i 25 anni sono circa il 4% del totale.

L'analisi del trend temporale del numero assoluto di nuovi utenti mostra un incremento costante a partire dal 2020, con un picco nel 2023, anno in cui sono stati presi in carico 92 nuovi soggetti. Questo andamento suggerisce una progressiva capacità dei servizi della regione Abruzzo di intercettare in modo più efficace i soggetti con bisogno di trattamento, migliorando negli anni le attività di individuazione e presa in carico precoce. Rispetto alla gravità del disturbo da gioco d'azzardo, su una scala che va da disturbo lieve, a moderato e grave, circa otto utenti su dieci (78%) presentano un profilo moderato/grave. Tra i pazienti con un lieve livello di gravità vi è una maggior prevalenza di nuovi utenti (31%, utenti già in carico: 21%), mentre tra coloro che riportano un livello moderato i valori si invertono (nuovi utenti: 27%, utenti già in carico: 39%) per poi equipararsi nel profilo severo (entrambi con circa il 40%).



L'analisi per livello di gravità mostra un quadro con alcune differenze nei pattern di gioco. Sul podio dei giochi d'azzardo più praticati dall'utenza vi sono gli apparecchi da intrattenimento (AWP e VLT), scelti da oltre il 45% dei soggetti in carico, seguiti da giochi a base ippica/sportiva (20%) e Gratta&Vinci (14%).

Le preferenze cambiano in base al livello di gravità: tra i giocatori con profilo lieve, le forma di gioco più diffusa dopo gli apparecchi (52%) è il Gratta&Vinci (22%); mentre gli utenti con DGA da moderato a grave prediligono maggiormente i giochi a base ippica/sportiva (rispettivamente 20% e 22%).

Sebbene la modalità onsite prevalga per tutti i soggetti con DGA (74%), coloro che rientrano in un livello lieve raggiungono il 78%. Per contro, nella modalità online, che riguarda un quarto dell'utenza regionale, tra gli utenti con livello grave la prevalenza sale al 29%.

Bar, tabacchi e sale giochi sono indicati da quasi la metà dei soggetti (47%), in particolare da chi ha un livello lieve (49%), mentre 1 su 3 predilige le sale scommessa, prevalenza che, tra gli utenti con livello moderato, sale al 33%. Le sale gioco, che in generale attraggono circa 17% del totale, sono più diffuse tra i soggetti con livello lieve e grave (entrambi con il 20%) piuttosto che moderato (12%).

Altri due aspetti di rilievo riguardano la frequenza e la durata del gioco, entrambe in aumento al crescere della gravità del disturbo. Giocano infatti tutti i giorni o più volte al giorno il 39% degli utenti con profilo grave, il 33% di quelli moderati e il 21% dei soggetti con livello lieve.

La durata quotidiana del gioco segue un andamento simile: un terzo degli utenti gravi trascorre quattro o più ore al giorno giocando, rispetto al 15% dei moderati e al 14% dei lievi.

Anche la puntata media giornaliera cresce proporzionalmente alla gravità, superando i 100 euro nel 54% dei casi gravi, contro il 27% di quelli moderati e il 21% degli utenti con profilo lieve.

UTENZA DGA NELL'ANNO

211 ancora in trattamento ← **384^a** → 67 nuovi utenti

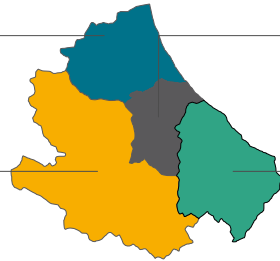


ASL 4: 140 utenti DGA
Nuova utenza: 15,0%
Utenza già nota: 85,0%

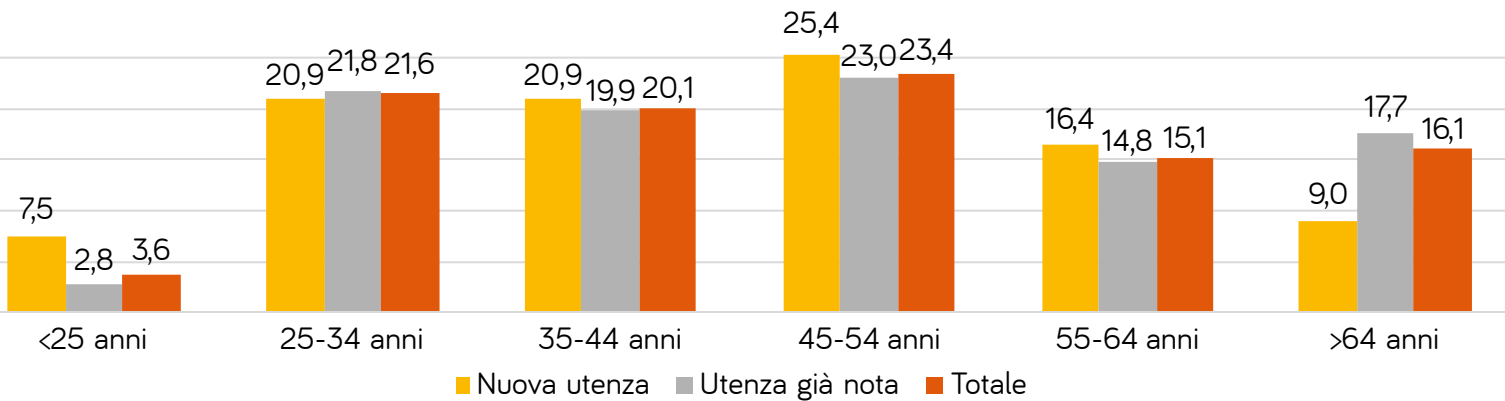
ASL 3: 23 utenti DGA
Utenza già nota: 100%

ASL 1: 97 utenti DGA
Nuova utenza: 19,6%
Utenza già nota: 80,4%

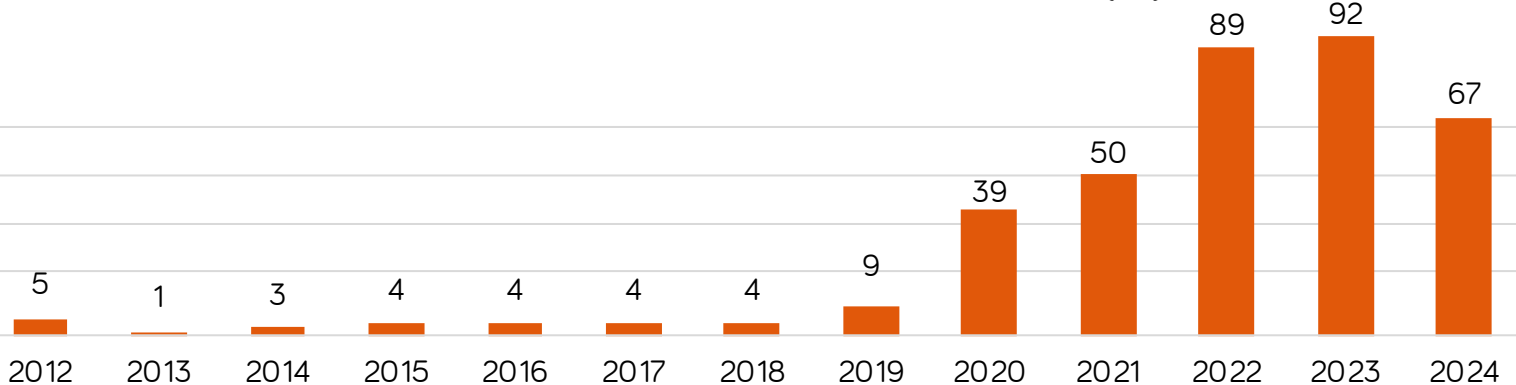
ASL 2: 124 utenti DGA
Nuova utenza: 21,8%
Utenza già nota: 78,2%



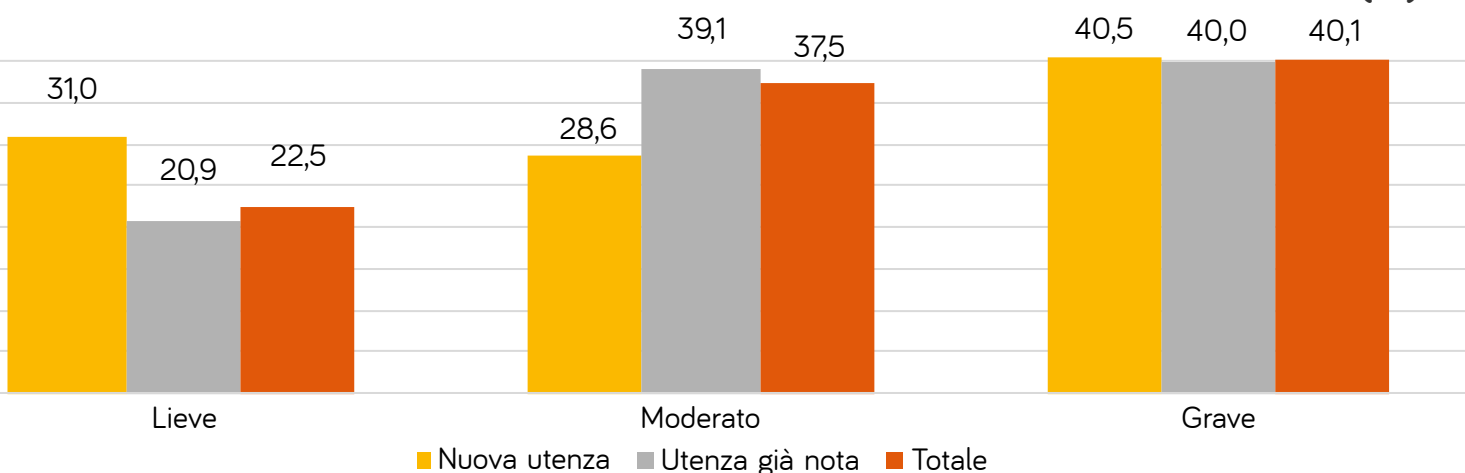
UTENZA DGA IN CARICO NELL'ANNO PER TIPOLOGIA E FASCIA D'ETÀ (%)



TREND TEMPORALE NUOVA UTENZA DGA (N.)

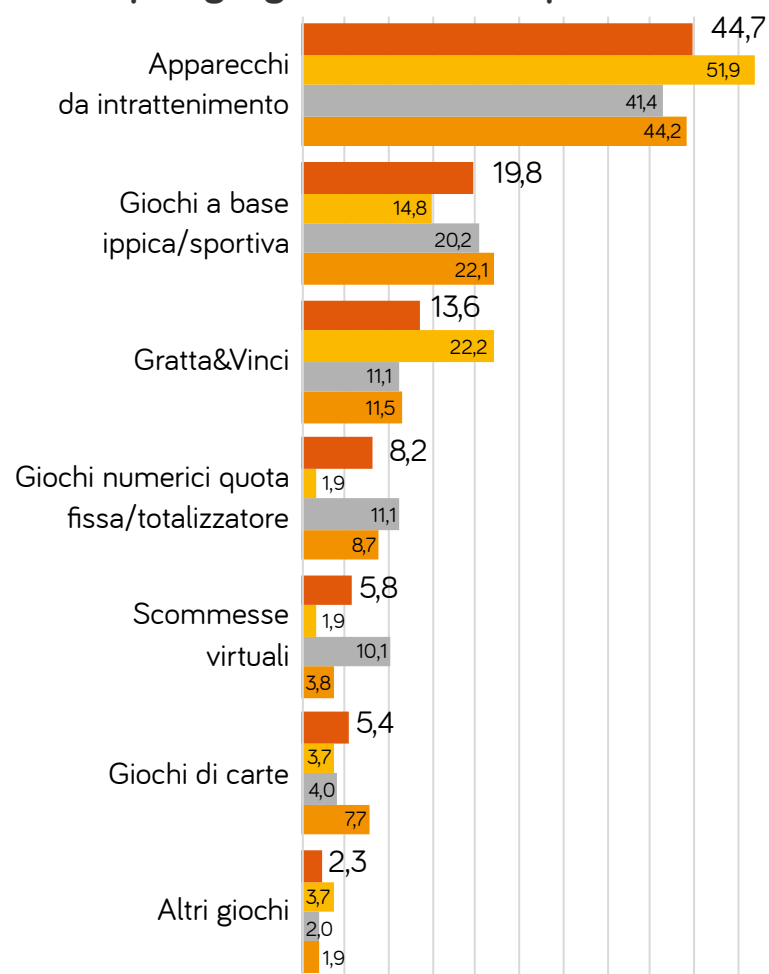


UTENZA DGA IN CARICO NELL'ANNO PER TIPOLOGIA E LIVELLO DI GRAVITÀ (%)

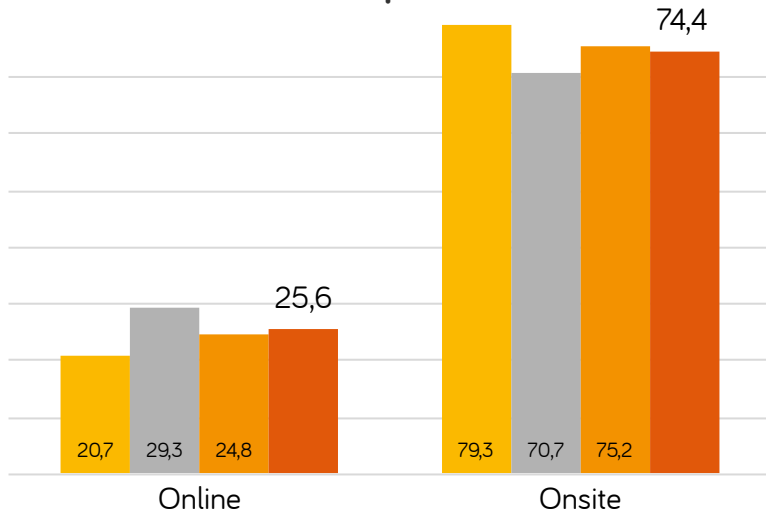


ANALISI UTENZA PER LIVELLO DI GRAVITÀ (%)

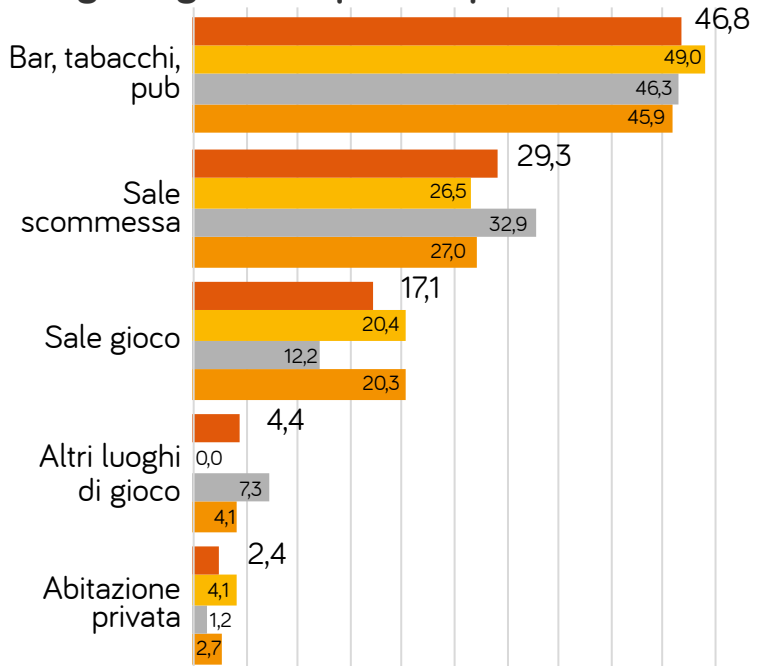
Tipologia giochi d'azzardo prevalenti



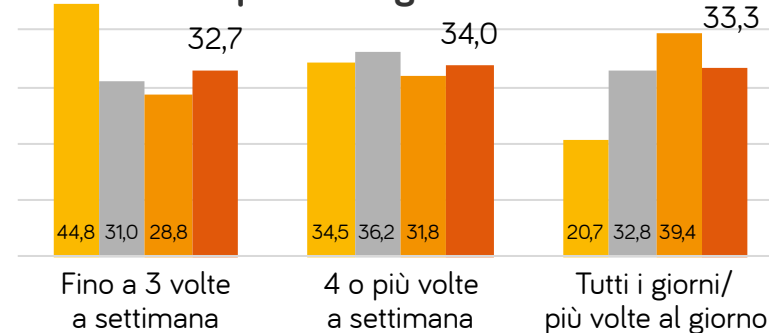
Canale utilizzato prevalentemente



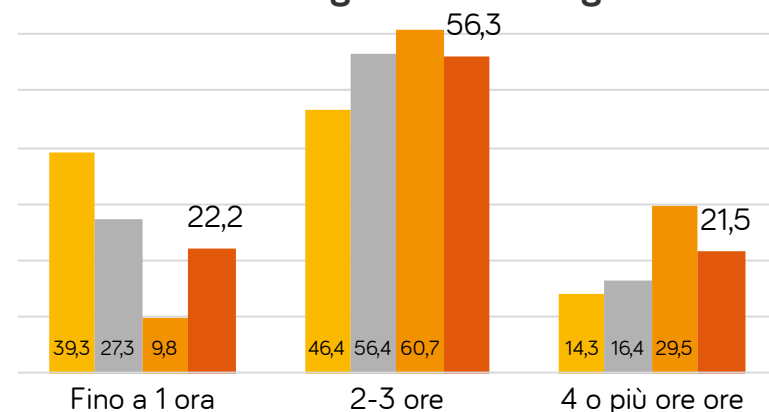
Luoghi di gioco frequentati prevalentemente



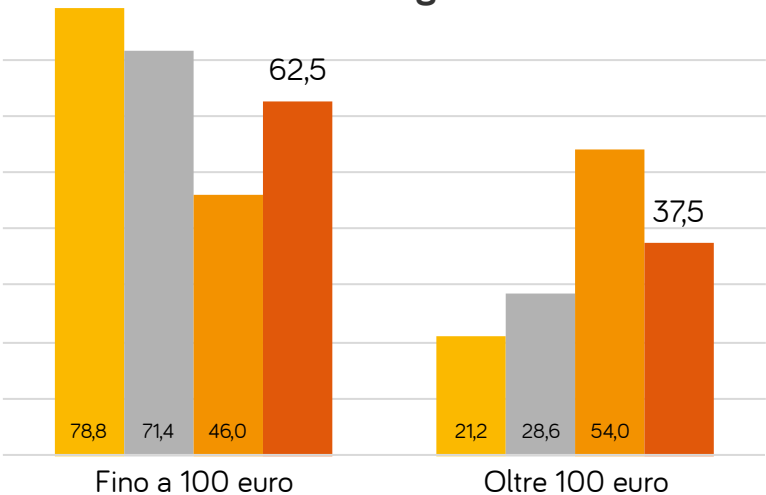
Frequenza di gioco abituale^b



Durata media giornaliera del gioco^b



Puntata media giornaliera^b



■ Totale ■ Lieve ■ Moderato ■ Grave

^b Queste informazioni sono disponibili per circa metà dell'utenza in carico

Le analisi sull'utenza regionale ha permesso di delineare un identikit di coloro che hanno un profilo di gioco problematico moderato o grave: si tratta perlopiù di uomini di età compresa tra i 45 e i 54 anni (un quarto del totale) o tra i 55 e i 64 anni (oltre un terzo). Solo un terzo è sposato o convivente e quasi la metà presenta un livello di istruzione non superiore al diploma di scuola media inferiore. La maggior parte degli utenti dispone di un reddito mensile inferiore a 1.400 euro e frequenta abitualmente, come principali luoghi di gioco, bar, tabacchi e sale scommesse. La metà gioca per più di due ore, oltre un terzo gioca più volte al giorno e in quattro su dieci spendono in media più di 100 euro a puntata. La maggior parte di chi accede ai servizi lo fa autonomamente.

IDENTIKIT DELL'UTENZA CON PROFILO MODERATO/GRAVE



5

INFORMAZIONE E PERCEZIONE DEL RISCHIO



INFORMAZIONE E PERCEZIONE DEL RISCHIO

I dati sulla percezione del rischio rilevati attraverso il questionario GAPS, relativi al livello di rischio percepito in base alla frequenza di gioco d'azzardo, evidenziano che quasi la metà 18-84enni residenti in Abruzzo considera moderatamente o molto rischioso giocare meno di una volta a settimana, percezione che nella ASL di Avezzano, Sulmona, L'Aquila raggiunge il 49%, mentre in quella di Pescara non arriva al 45%. Quando la frequenza di gioco supera la singola volta settimanale, **la quota di coloro che definiscono questa pratica moderatamente/molto rischiosa sale all'86%**. Anche in questo caso, la ASL 1 si distingue come quella con la percentuale più elevata di rispondenti che condividono questa opinione (87%).

L'analisi dei dati raccolti tra gli studenti 15-19enni, attraverso il questionario ESPAD*Italia 2024, conferma un quadro in parte analogo a quello della popolazione adulta: il 47% dei ragazzi attribuisce infatti un livello di rischio moderato o elevato al gioco d'azzardo con frequenza inferiore a una volta a settimana; tuttavia, rispetto agli adulti, emerge una quota più consistente di studenti che affermano di non avere un'opinione al riguardo (26% contro il 9% della popolazione generale). Quando la frequenza di gioco supera una volta a settimana, tra gli studenti abruzzesi **la percezione del rischio moderato o elevato risulta sensibilmente inferiore rispetto a quella rilevata nella popolazione adulta (67%)**, pur mostrando anch'essa un incremento al crescere della frequenza di gioco. Per entrambe le frequenze di gioco, le ragazze mostrano una percezione del rischio più elevata rispetto ai coetanei: il 51% lo considera moderato o severo quando il gioco avviene meno di una volta a settimana (contro il 44% degli studenti), percentuale che sale al 70% quando la frequenza supera la volta settimanale (contro il 64%).

Il confronto con i dati del 2019 mostra che, tra gli adulti, la percezione del rischio legato al gioco d'azzardo non presenta variazioni significative. Diversa è invece la situazione tra gli studenti abruzzesi, nei quali si osserva una tendenza a ridimensionare il livello di pericolosità attribuito a questa pratica. In particolare, la percentuale di coloro che giudicano moderatamente o molto rischioso giocare meno di una volta a settimana scende dal 55% al 47%. Parallelamente, diminuisce di 4 punti percentuali anche la quota di studenti che considerano questa pratica per niente o solo minimamente rischiosa, mentre cresce in maniera marcata la quota di chi dichiara di non saperlo, fino a interessare circa uno studente su quattro.

PERCEZIONE DEL RISCHIO

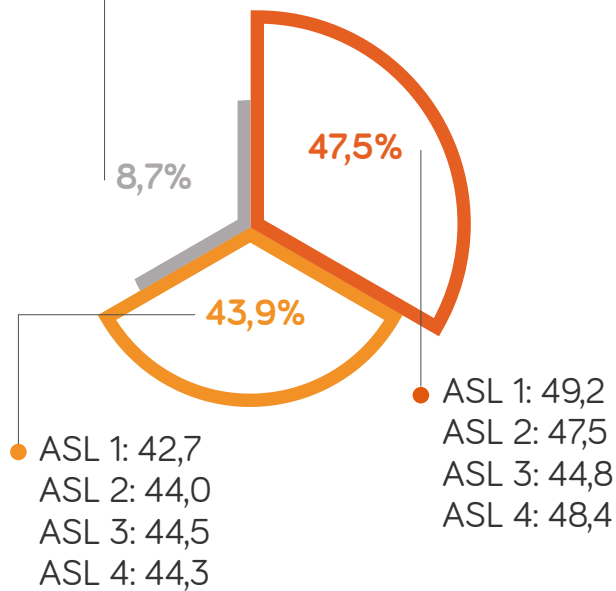
Moderato/elevato

Nessuno/minimo

Non so

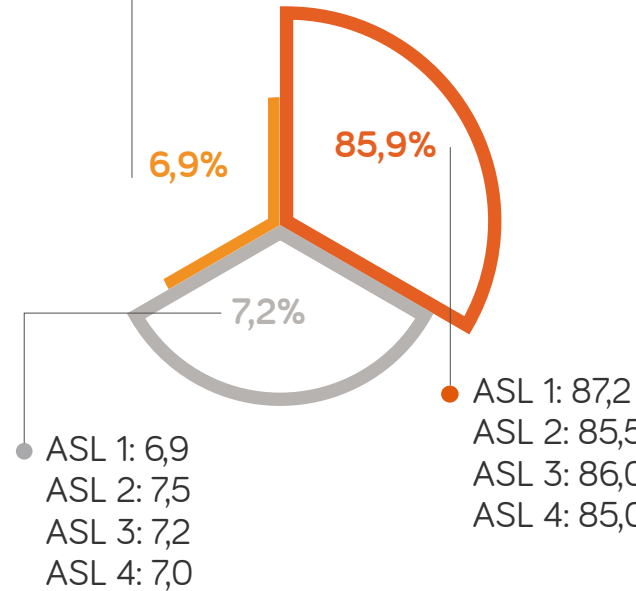
Giocare d'azzardo meno di 1 volta a settimana

ASL 1: 8,1
ASL 2: 8,6
ASL 3: 10,7
ASL 4: 7,3



Giocare d'azzardo più di 1 volta a settimana

ASL 1: 5,8
ASL 2: 7,0
ASL 3: 6,8
ASL 4: 8,0



POPOLAZIONE STUD

ES

PERCEZIONE DEL RISCHIO

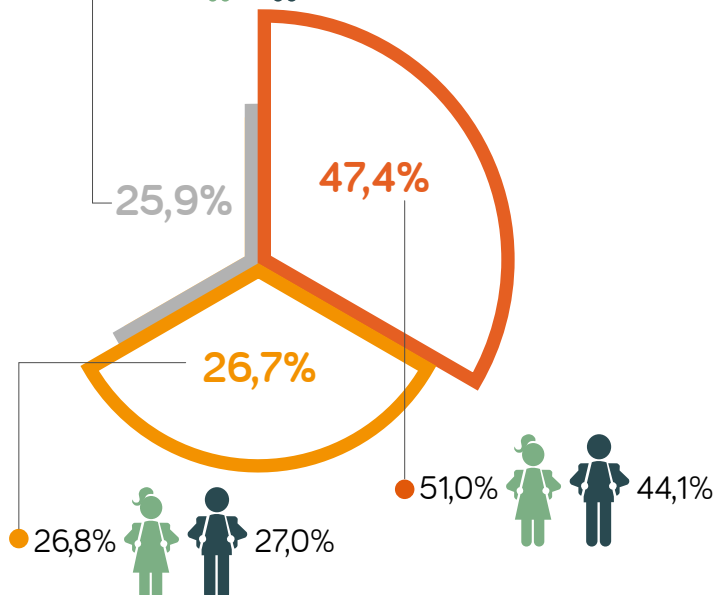
Moderato/elevato

Nessuno/minimo

Non so

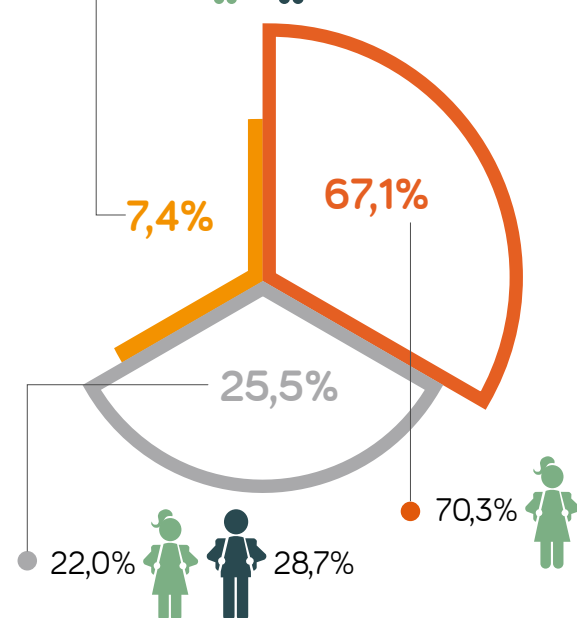
Giocare d'azzardo meno di 1 volta a settimana

22,1% 28,9%



Giocare d'azzardo più di 1 volta a settimana

7,8% 6,8%

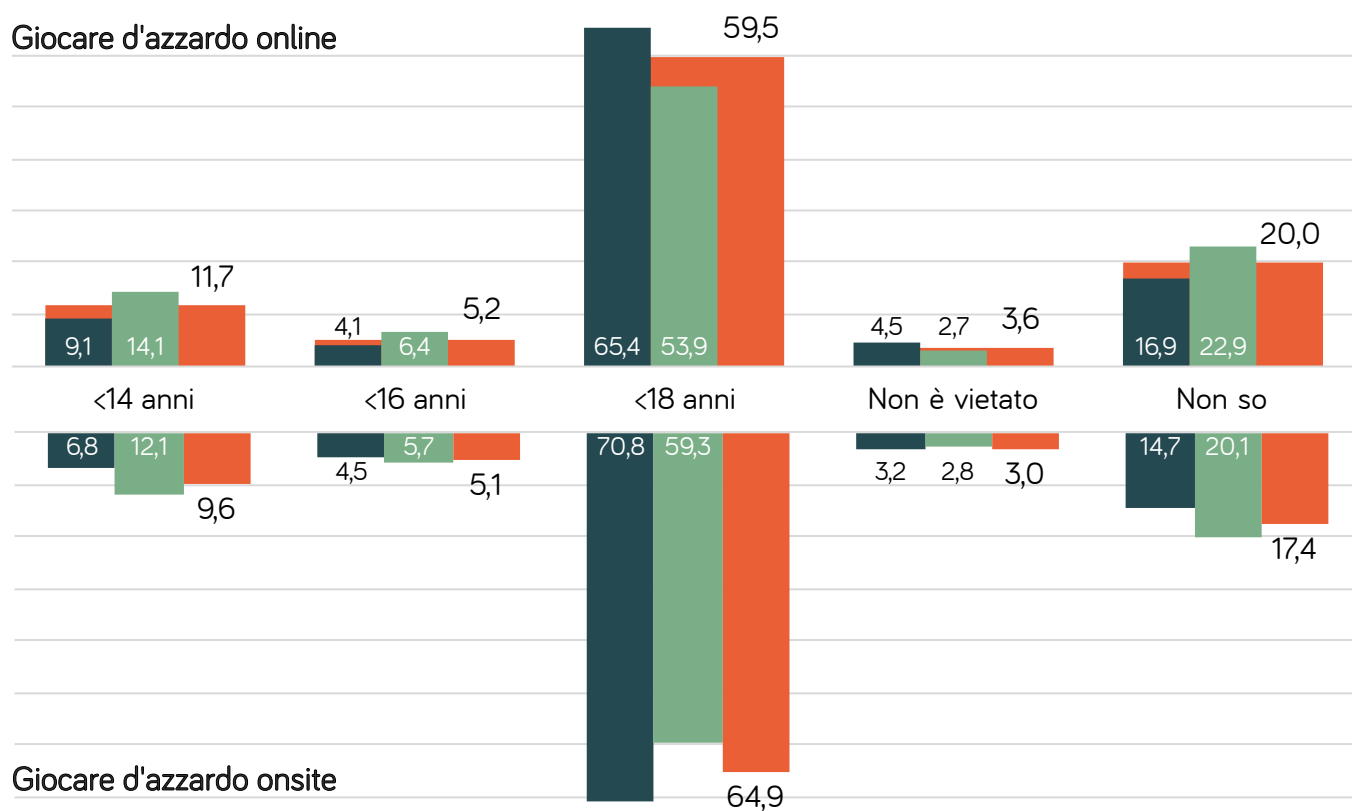


GENERALE DI 18-84 ANNI

SPS 2024

CONOSCENZA DEI DIVIETI

Giocare d'azzardo online



Regione Abruzzo Maschi Femmine

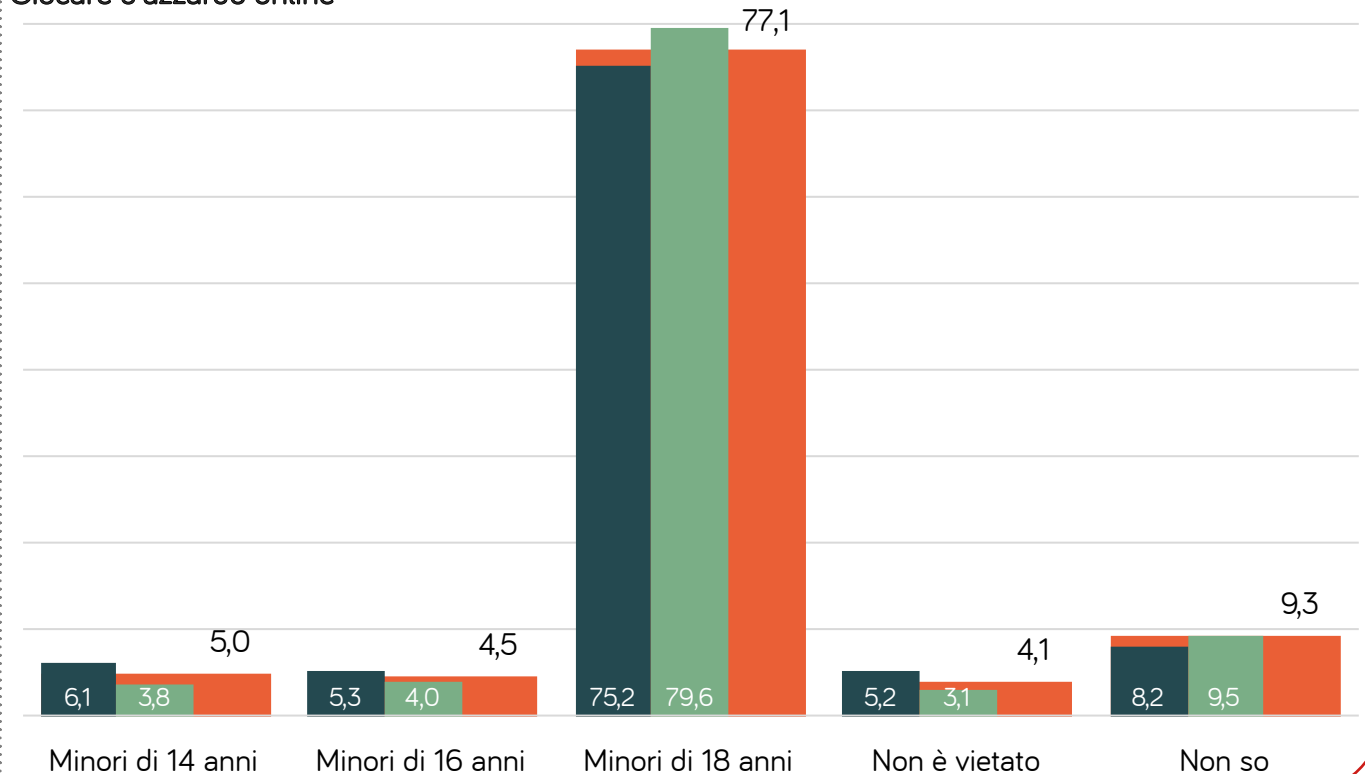
DENTESCA DI 15-19 ANNI

SPAD 2024

CONOSCENZA DEI DIVIETI

Regione Abruzzo Maschi Femmine

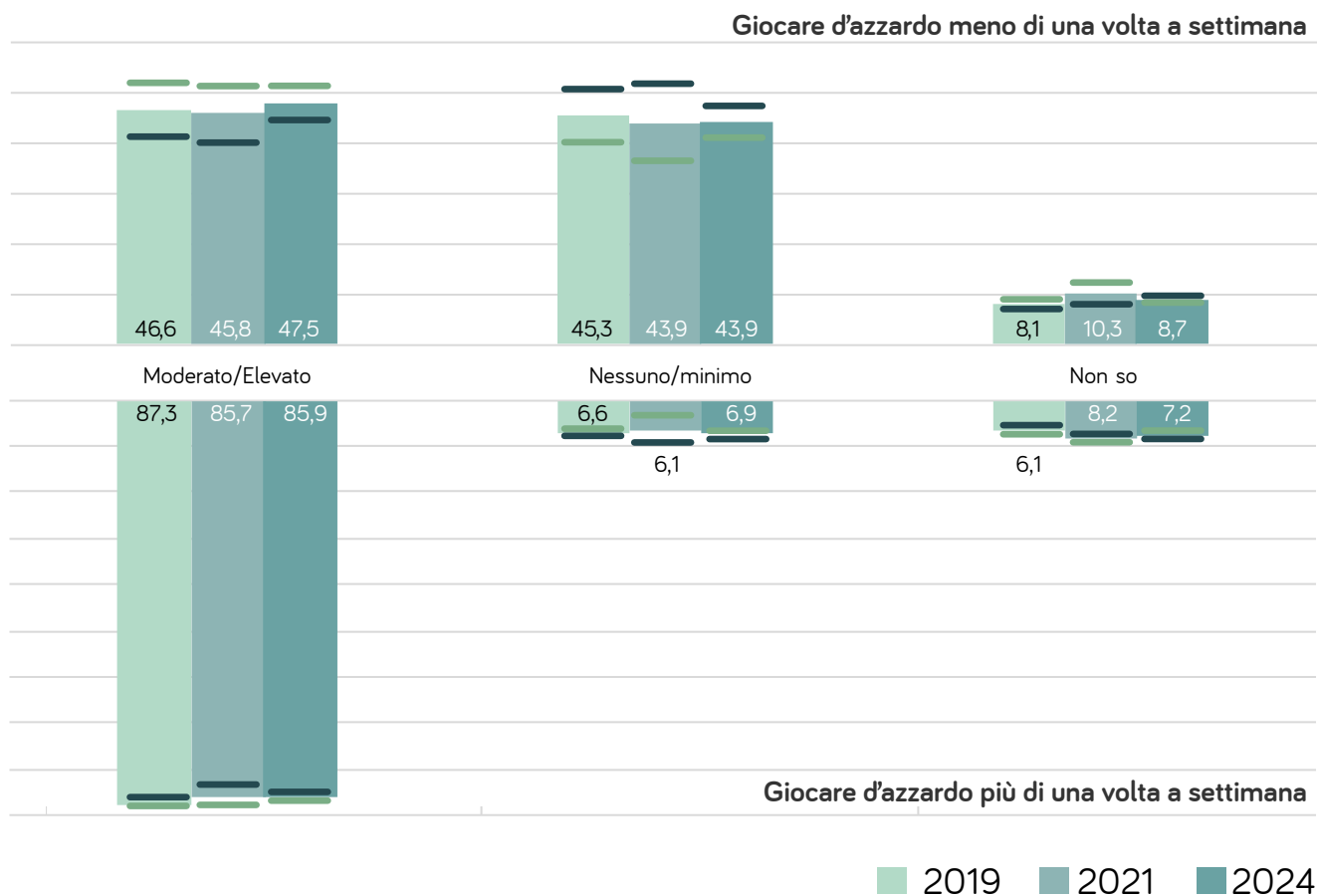
Giocare d'azzardo online



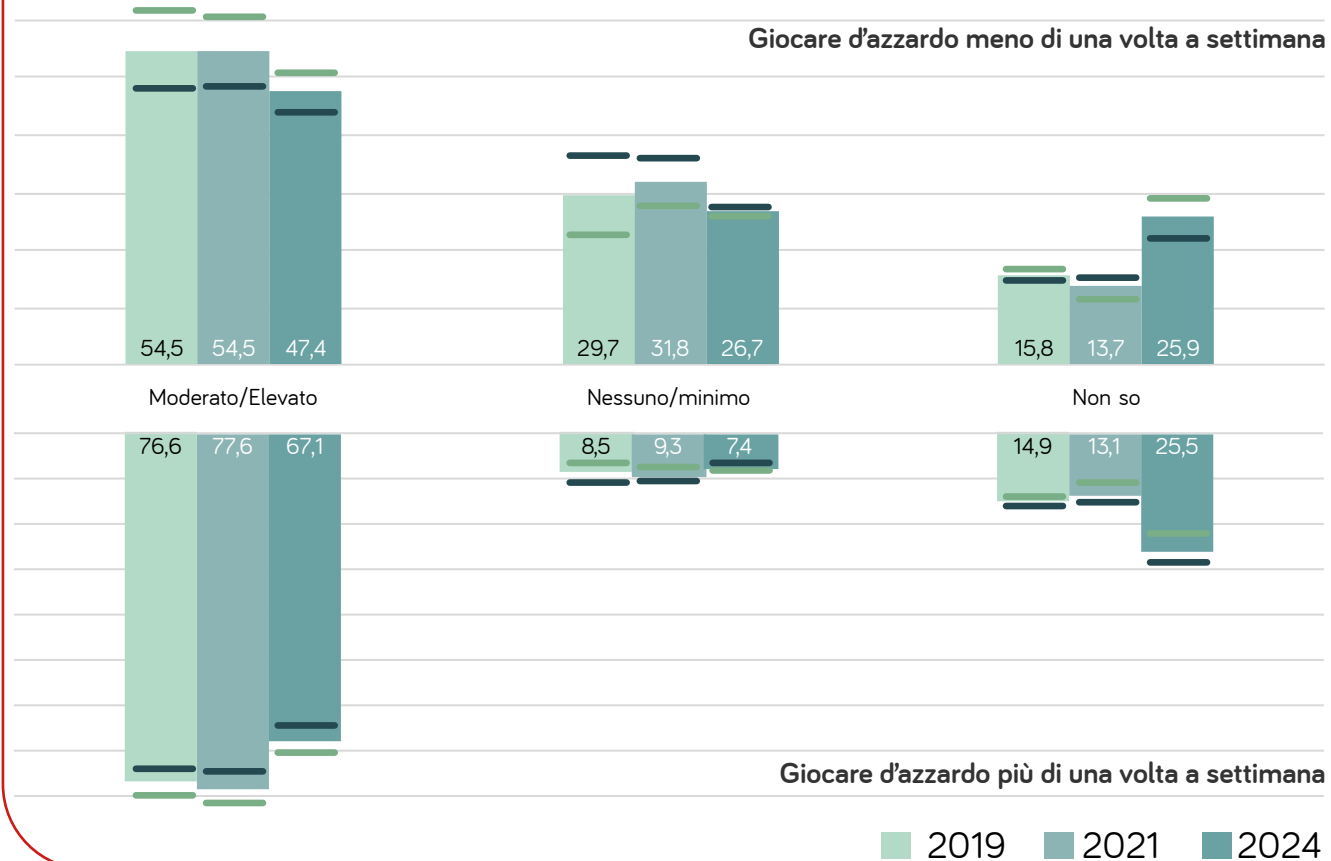
64,5%

Come sono cambiate la percezione del rischio e la conoscenza dei divieti

PERCEZIONE DEL RISCHIO



PERCEZIONE DEL RISCHIO



GENERALE DI 18-84 ANNI

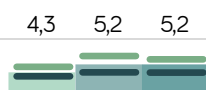
PS 2019-2024

CONOSCENZA DEI DIVIETI

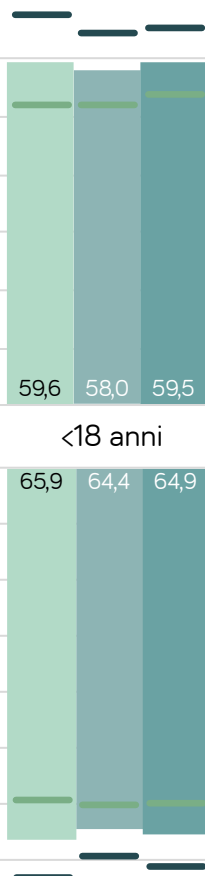
Giocare d'azzardo online



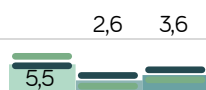
<14 anni



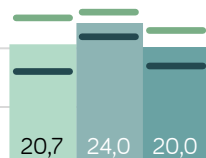
<16 anni



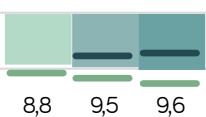
<18 anni



Non è vietato



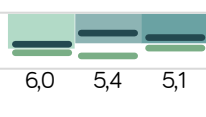
Non so



8,8

9,5

9,6



6,0

5,4

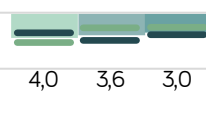
5,1



65,9

64,4

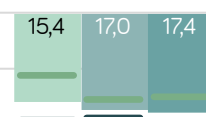
64,9



4,0

3,6

3,0



15,4

17,0

17,4

Giocare d'azzardo onsite

Femmine Maschi

IDENTESCA DI 15-19 ANNI

PAD 2019-2023

CONOSCENZA DEI DIVIETI

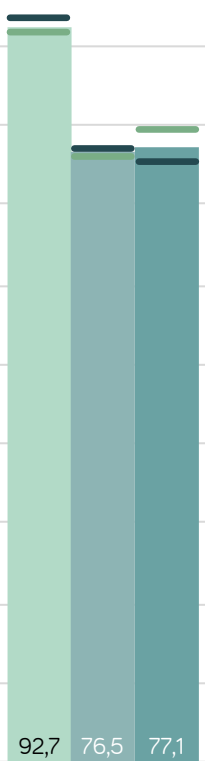
Giocare d'azzardo online



<14 anni



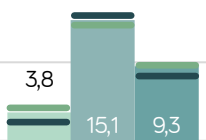
<16 anni



<18 anni



Non è vietato



Non so

Femmine Maschi

Un andamento simile si registra anche quando la frequenza di gioco supera la singola volta settimanale: la quota di studenti che attribuisce un rischio moderato o elevato cala di ben 10 punti percentuali, mentre la percentuale di risposte “non so” aumenta in misura analoga a quanto osservato per la frequenza più bassa.

Dall'analisi relativa alla conoscenza dei divieti normativi nella popolazione generale, emerge che **circa il 60% dei rispondenti è consapevole che il gioco online sia vietato ai minori di 18 anni, percentuale che sale al 65% quando si considera il gioco onsite**. Il confronto per genere mostra come gli uomini risultino mediamente più informati rispetto alle donne: nel gioco online il 65% contro il 54%, con un divario ancora più marcato nel gioco onsite (71% vs 59%). Al contrario, tra le donne si rileva una quota maggiore di coloro che dichiarano di non conoscere la risposta e una più alta concentrazione di soggetti che indicano erroneamente i 14 anni come limite legale per l'accesso al gioco d'azzardo.

Tra i giovani studenti, la conoscenza corretta del limite di età (considerando in questo caso soltanto il gioco d'azzardo online) è invece più diffusa rispetto agli adulti, raggiungendo il 77% dei rispondenti. Tale quota risulta più elevata tra le ragazze (80%) rispetto ai ragazzi (75%).

L'analisi degli andamenti temporali della conoscenza della normativa restituisce però un quadro differente a seconda del segmento di popolazione considerato. Nella popolazione adulta, infatti, la quota di chi risponde correttamente è cresciuta progressivamente sia per il gioco online sia per quello onsite, con un incremento particolarmente evidente tra gli uomini e nel gioco onsite. Negli studenti, invece, si osserva un andamento opposto: tra il 2019 e il 2022 la quota di chi conosceva correttamente il limite legale è scesa dal 91% al 77%, per poi stabilizzarsi su questi valori nella rilevazione successiva, parallelamente si assiste anche a un aumento della quota di risposte errate.

6

OPINIONI, CREDENZE E RUOLO DELLA PUBBLICITÀ

1.1 Aliquam vel quam ut tellus gravida faucibus. Vivamus justo est, elementum vitae, malesuada eu, fermentum in, sapien.

Donec sit amet justo. In velit. Vivamus turpis pede, dignissim sed, scelerisque nec, pretium sit amet, dui Nam nec felis non turpis hendrerit varius.

In ultrices ornare lorem.

Vinci facile!

SE NON GIOCHI, NON VINCI!

Un'opportunità da non perdere

Il gioco ti premia

DIVERTITI MENTRE VINCI



OPINIONI, CREDENZE E RUOLO DELLA PUBBLICITÀ

ere!

La spesa media nell'anno sostenuta per il gioco d'azzardo nella popolazione generale risulta inferiore ai 10 euro per il 68% degli adulti abruzzesi, con una proporzione più elevata tra le donne (78%) rispetto agli uomini (63%). All'aumentare dell'importo speso si osserva un'inversione delle proporzioni di genere: la quota di abruzzesi che dichiara di spendere tra 11 e 50 euro è pari al 28% tra gli uomini e al 18% tra le donne (media regionale: 24%), mentre oltre i 50 euro la distribuzione è rispettivamente del 10% e del 3,8% (media regionale: 7,5%). La distribuzione territoriale mette in evidenza un quadro eterogeneo. In particolare, a Pescara si riscontra la percentuale più elevata di giocatori che spendono fino a 10 euro al mese (76%), ma anche la quota più alta di coloro che dichiarano una spesa superiore ai 90 euro (10%).

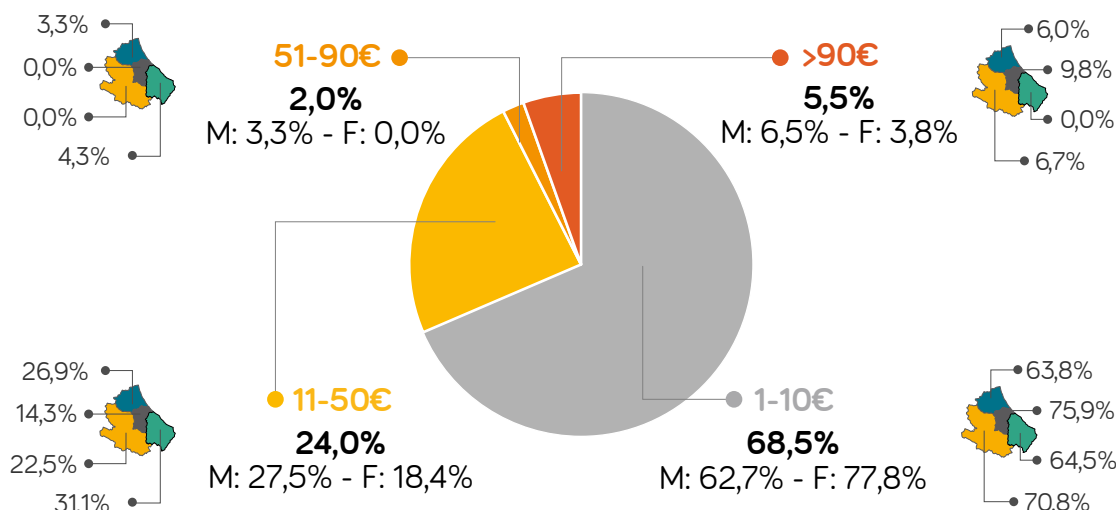
ia!

Un ulteriore elemento di rilievo riguarda la percezione del proprio bilancio economico riferita dai giocatori: oltre la metà (54%) racconta di aver speso più di quanto vinto e di essere "in rosso", con una quota più alta tra gli uomini (62%) rispetto alle donne (41%). Il 40% afferma invece di essere in pari, mentre poco più del 6% di essere in attivo. Per quanto riguarda la percezione del gioco come possibile strumento di arricchimento emerge che il 42% degli abruzzesi ritiene sia impossibile arricchirsi con la pratica dell'azzardo; tuttavia, una quota più alta (48%) ritiene che ciò sia possibile, grazie alla fortuna e circa il 17% è convinto che sia possibile se si è "bravi". L'analisi a livello aziendale evidenzia differenze rilevanti: nella ASL di Teramo si registra la quota più alta di residenti che considerano impossibile arricchirsi attraverso il gioco (45%), mentre a Pescara si osserva il valore massimo regionale (50%) di coloro che ritengono possibile arricchirsi, ma solo se si è fortunati. Il 19% degli intervistati di Avezzano, Sulmona, L'Aquila e il 18% di quelli di Lanciano, Vasto, Chieti ritiene che l'arricchimento sia possibile se si è abili nel gioco.

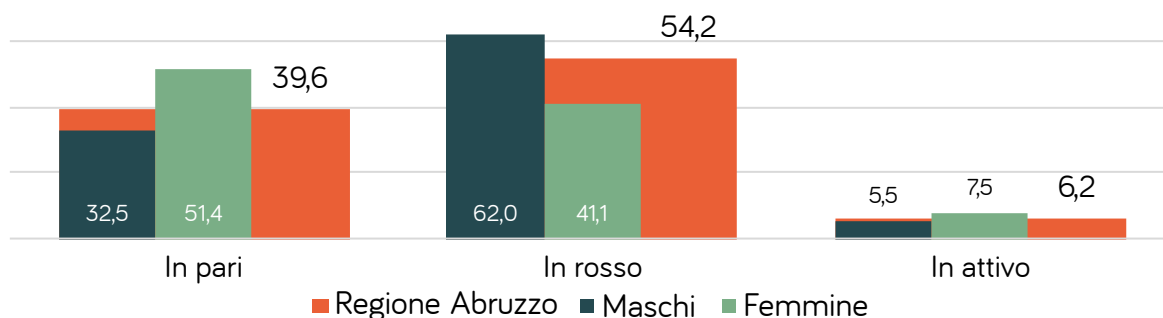
NCI!

In riferimento all'importanza attribuita dalle persone residenti in Abruzzo all'abilità personale sull'esito dei giochi d'azzardo, è stato chiesto di indicare se e per quali giochi le competenze individuali fossero considerate determinanti per vincere. Dai risultati emerge che una parte consistente del campione attribuisce alla "bravura" un ruolo determinante. I giochi con le carte risultano i più frequentemente associati all'abilità (49%), con percentuali sostanzialmente simili tra uomini (50%) e donne (48%). Seguono le scommesse sportive, per vincere alle quali l'abilità del giocatore è rilevante secondo 37% del campione. In questo caso, la differenza di genere è marcata: 44% degli uomini contro 31% delle donne.

SPESA SOSTENUTA NELL'ULTIMO MESE

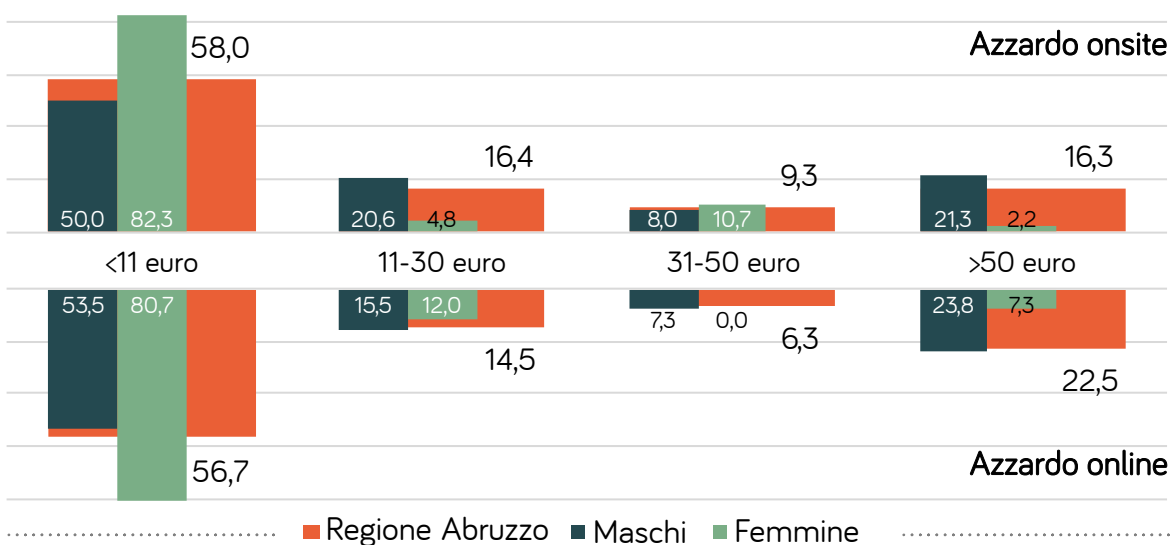


BILANCIO NELL'ULTIMO ANNO

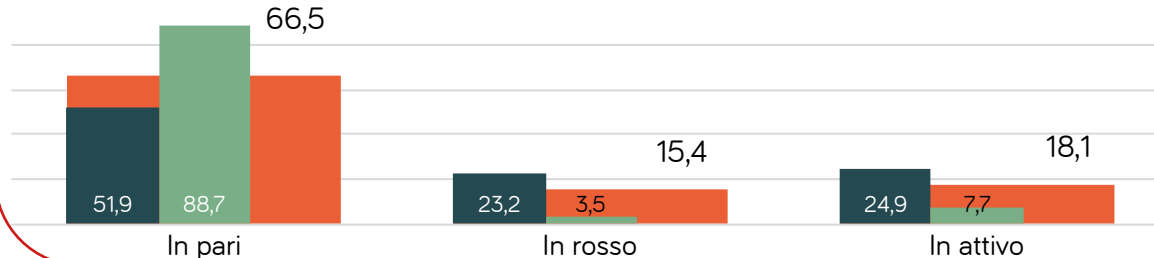


POPOLAZIONE STUD

SPESA SOSTENUTA NELL'ULTIMO MESE



BILANCIO NELL'ULTIMO ANNO



È POS CON IL

Se bravo

ASL

ASL

ASL

ASL

ASL

ASL

ASL

ASL

ASL

ASL

ASL

ASL

ASL

ASL

ASL

ASL

ASL

ASL

ASL

ASL

ASL

ASL

ASL

ASL

ASL

ASL

ASL

ASL

ASL

ASL

ASL

ASL

ASL

ASL

ASL

ASL

ASL

ASL

ASL

ASL

ASL

ASL

ASL

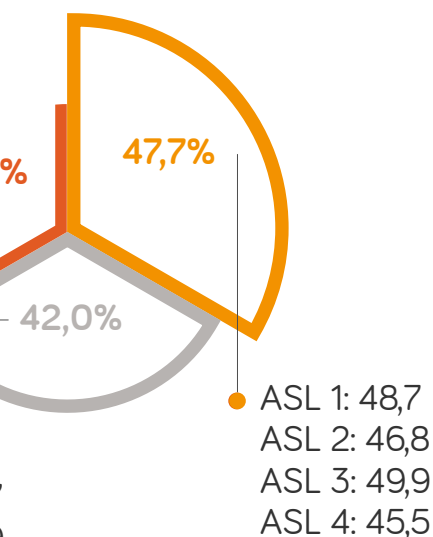
GENERALE DI 18-84 ANNI

SPS 2024

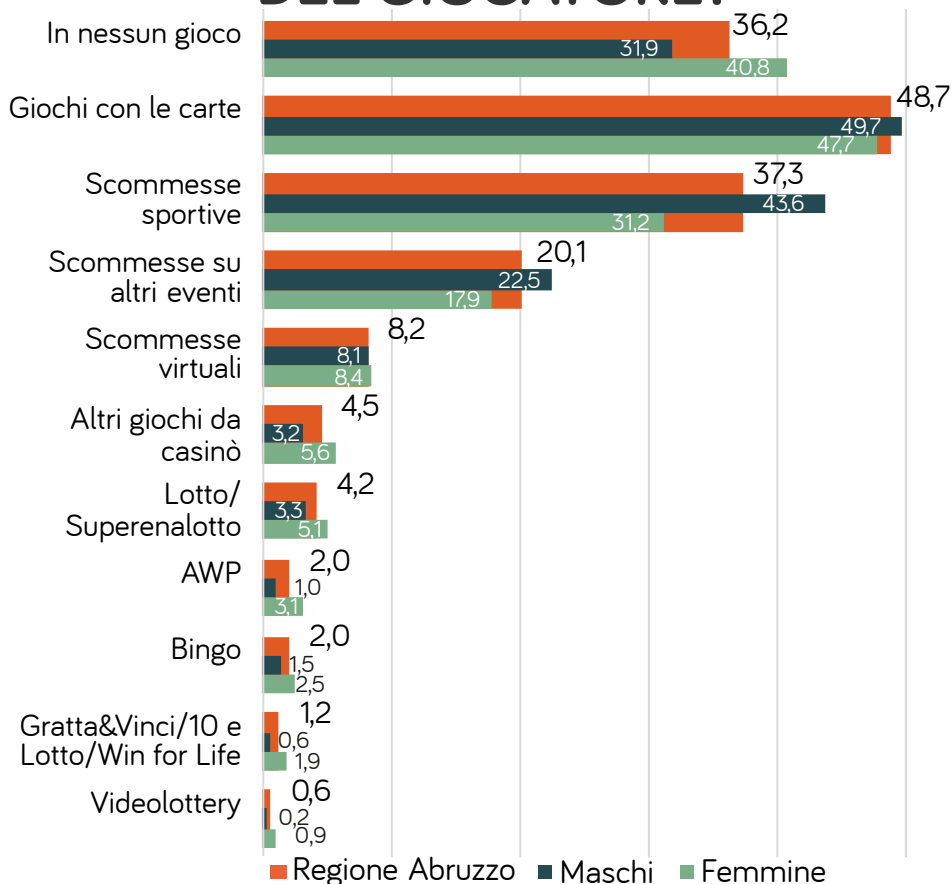
È POSSIBILE ARRICCHIRSI CON IL GIOCO D'AZZARDO?

Se fortunato Impossibile

1: 18,8
2: 18,0
3: 15,2
4: 13,9



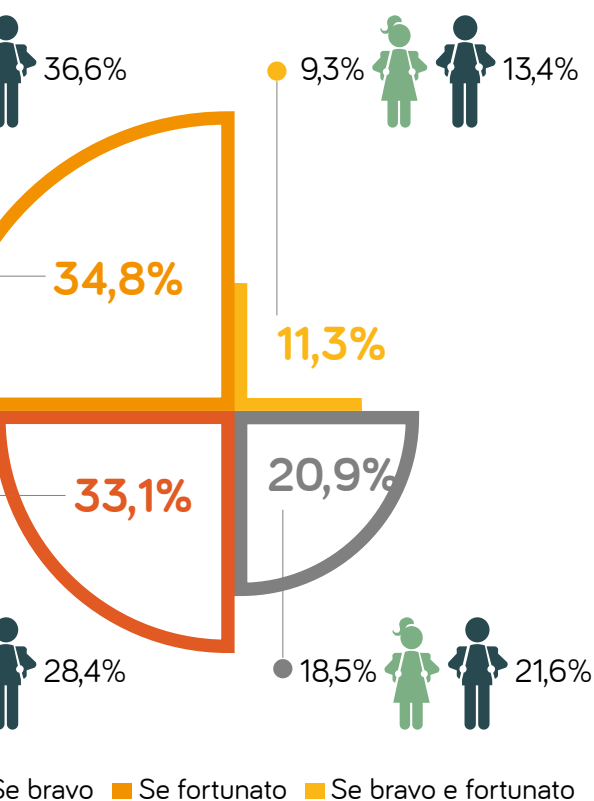
QUANTO È IMPORTANTE L'ABILITÀ DEL GIOCATORE?



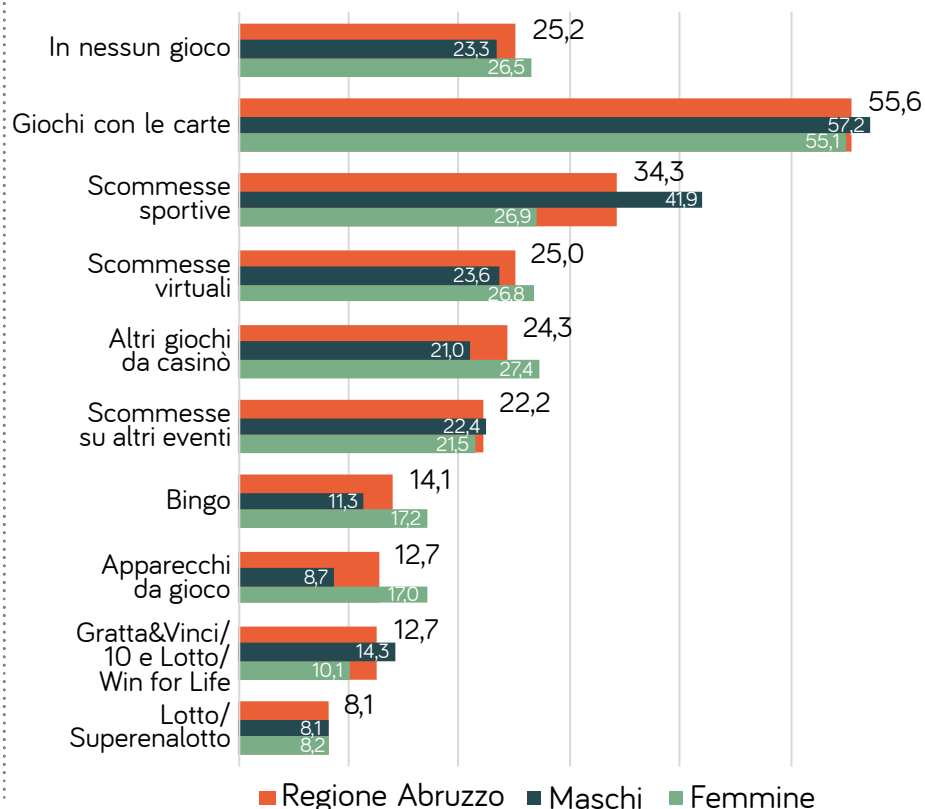
ADOLESCENZA DI 15-19 ANNI

SPAD 2024

È POSSIBILE ARRICCHIRSI CON IL GIOCO D'AZZARDO?



QUANTO È IMPORTANTE L'ABILITÀ DEL GIOCATORE?



Nelle scommesse su altri eventi, 1 persona su 5 ritiene che la bravura abbia un ruolo decisivo, mentre circa l'8,2% lo ritiene anche per le scommesse virtuali. Per tutti gli altri giochi (tra cui Lotto, AWP, Bingo, Gratta&Vinci e VLT) le prevalenze scendono al di sotto del 5%.

Il quadro relativo a dispercezione e false credenze si polarizza ulteriormente quando i medesimi aspetti vengono osservati nella popolazione studentesca attraverso lo studio ESPAD. Dai risultati emerge che il 58% dei ragazzi ha speso al massimo 10 euro al mese per il gioco d'azzardo fisico; circa un quarto del campione ha riferito una spesa mensile compresa tra 11 e 50 euro e il 16% ha riportato importi superiori ai 50 euro. Per quanto riguarda il gioco telematico, la quota di chi ha speso meno di 11 euro è simile (57%), ma cresce la percentuale di coloro che hanno superato i 50 euro nell'ultimo mese, arrivando a oltre uno studente su cinque (22%). Questi dati mostrano differenze di genere significative sia nelle fasce di spesa più contenute sia in quelle più elevate. In particolare, per importi inferiori agli 11 euro le ragazze risultano nettamente più rappresentate, sia nel gioco fisico (82% vs il 50% dei ragazzi) sia in quello online (81% vs 54%). Al contrario, per le spese oltre i 50 euro prevalgono i ragazzi, con il 21% contro il 2% delle ragazze nel gioco onsite e il 24% contro il 7% nel gioco online.

Per quanto riguarda il bilancio economico legato all'attività di gioco d'azzardo, oltre due terzi degli studenti (67%) dichiarano di essere in pari, una condizione che riguarda maggiormente le ragazze (89% rispetto al 52% dei ragazzi). Vi è tuttavia un 15% che ammette di aver perso denaro e di essere in rosso e un ulteriore 18% che afferma di averne vinti: in entrambe queste categorie la quota di ragazzi è nettamente superiore a quella delle ragazze.

Sul piano delle opinioni, emerge inoltre che soltanto uno studente su 5 (21%) ritiene impossibile arricchirsi attraverso il gioco d'azzardo, con una prevalenza maggiore tra i ragazzi (22%) rispetto alle coetanee (18%). Circa l'80% manifesta infatti la convinzione opposta. In particolare, il 35% indica che sia possibile arricchirsi se si è fortunati (soprattutto tra i ragazzi), un terzo se si è bravi (con maggior convinzione tra le ragazze) e un ulteriore 11% se si combinano fortuna e abilità (9% studentesse; 13% studenti).

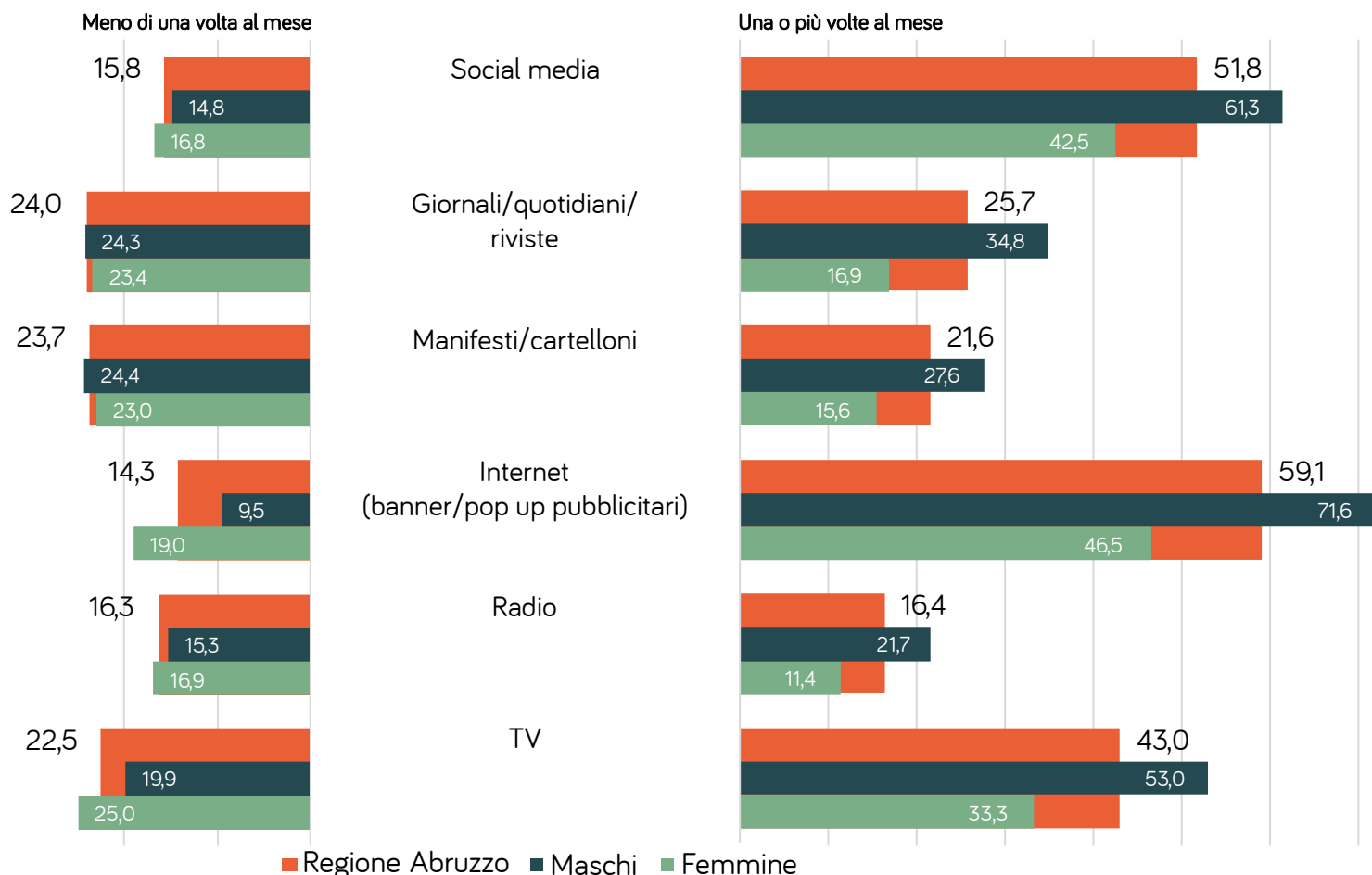
L'analisi della percezione da parte dei ragazzi sull'importanza dell'abilità del giocatore nei diversi tipi di giochi d'azzardo, evidenzia che un quarto degli intervistati (25%) ritiene che in nessun gioco l'abilità abbia un ruolo, con un leggero scarto tra i generi (M: 23%; F: 26%). Tuttavia, il dato più evidente riguarda i giochi con le carte, per i quali oltre la metà del campione (57%) ritiene che la bravura sia determinante, con percentuali molto simili tra ragazzi (57%) e ragazze (56%). Seguono le scommesse sportive, dove il 34% complessivamente riconosce un ruolo all'abilità, con una differenza di genere piuttosto marcata: il 42% dei maschi contro il 27% delle femmine. Per quanto riguarda scommesse virtuali (25%) e altri giochi da casinò (24%), la percezione di una componente di abilità resta presente ma meno diffusa, con differenze più contenute tra generi e simili valori emergono anche per le scommesse su altri eventi (22%). Per le altre categorie come Bingo, apparecchi da gioco, Gratta&Vinci/10 e Lotto/Win for Life e Lotto/Superenalotto, la quota di chi attribuisce importanza all'abilità del giocatore cala drasticamente, attestandosi tra il 14% e il 10%.

L'analisi della esposizione alla pubblicità nella popolazione adulta evidenzia che l'internet advertising (banner o pop-up pubblicitari) e i social media rappresentano le principali fonti di contatto: oltre la metà del campione vi è esposto almeno una volta al mese (59% e 52% rispettivamente), con valori particolarmente elevati tra gli uomini (72% per internet e 61% per i social) rispetto alle donne (47% e 43%). La televisione si conferma un canale ancora rilevante (43%), in cui si osservano le stesse differenze di genere già rilevate negli strumenti digitali. Più contenuta, ma comunque significativa, è l'esposizione attraverso giornali e riviste (26%) e manifesti o cartelloni pubblicitari (22%). La radio, invece, è il mezzo meno citato in termini di esposizione frequente (16%).

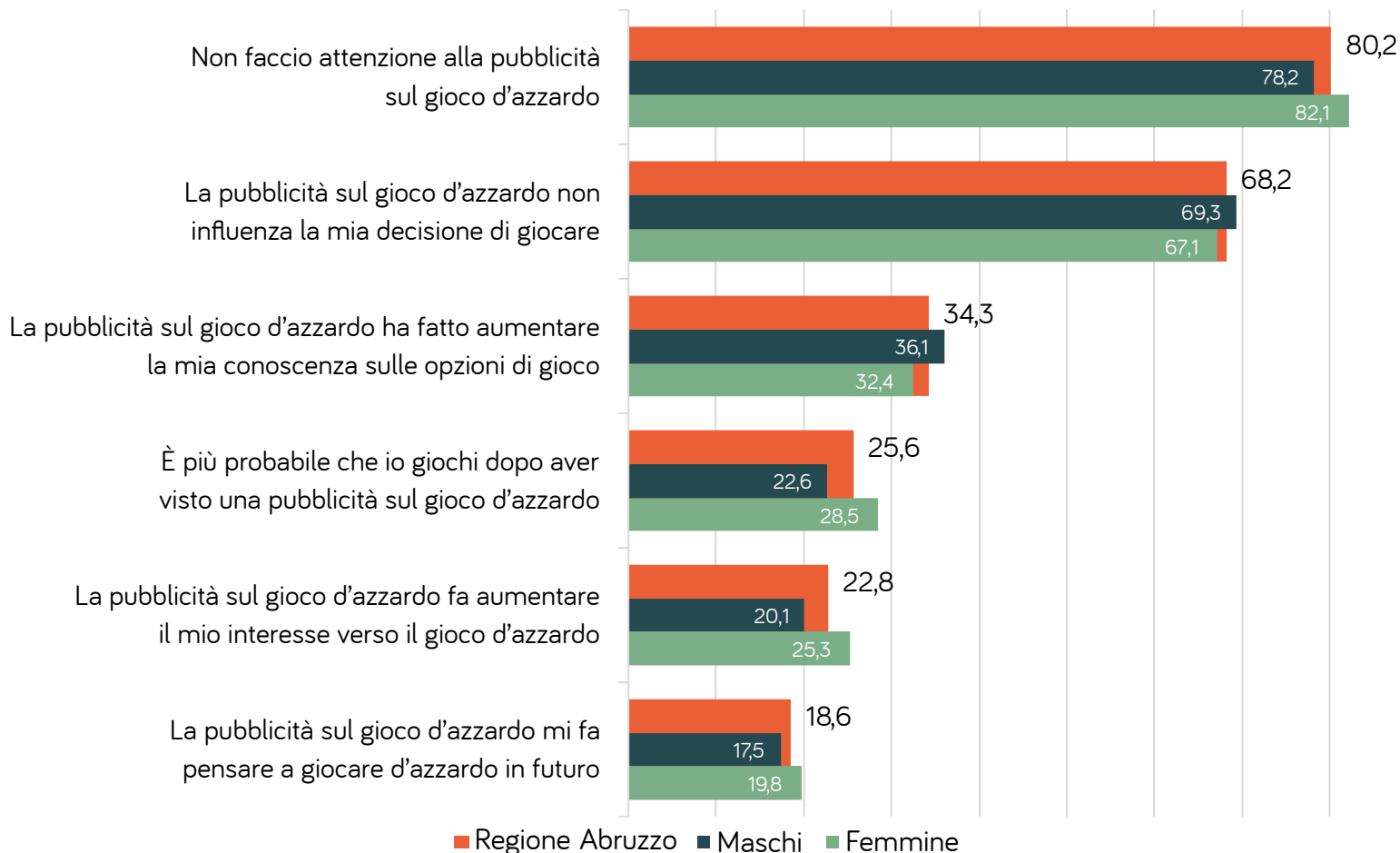
L'impatto della pubblicità

GAPS 2024

ESPOSIZIONE ALLA PUBBLICITÀ¹



ESSERE IN ACCORDO CON LE SEGUENTI AFFERMAZIONI²



¹ La percentuale mancante al raggiungimento del 100% per ogni canale corrisponde all'opzione "Mai"

² La percentuale mancante al raggiungimento del 100% per ogni risposta corrisponde all'opzione "In disaccordo"

Considerando l'esposizione meno assidua (meno di una volta al mese), emergono come canali più menzionati i giornali/quotidiani/riviste e i manifesti/cartelloni (entrambi al 24%), seguiti dalla televisione (22%). Le altre forme pubblicitarie si collocano tra il 14% e il 16%. In questo caso le differenze di genere risultano attenuate, in alcuni casi quasi annullate. Nel complesso, i dati suggeriscono che siano soprattutto gli uomini a essere più esposti rispetto alle donne alla pubblicità sul gioco d'azzardo.

L'80% dei residenti in Abruzzo afferma di non prestare attenzione alla pubblicità sul gioco d'azzardo, con una quota leggermente più alta tra le donne (82% rispetto al 78% degli uomini). Oltre due terzi (68%) afferma che la pubblicità non influenzi la scelta di giocare, mentre il 34% riconosce che essa abbia comunque contribuito ad aumentare la conoscenza delle opzioni disponibili. Nonostante ciò, circa una persona su quattro riconosce che sia più probabile giocare dopo aver visto una pubblicità, mentre il 23% che l'esposizione alla pubblicità aumenti il proprio interesse verso il gioco e, nel 19% dei casi, che possa indurre a pensare di giocare in futuro. Si tratta di risultati parzialmente contrastanti, che suggeriscono come la percezione degli effetti della pubblicità possa non essere pienamente consapevole né facilmente controllata.



NOTE METODOLOGICHE

Lo studio GAPS

Lo studio: obiettivi generali e specifici

La rilevazione **GAPS Regione Abruzzo** (Gambling Adult Population Survey), è stata condotta dal Laboratorio di Epidemiologia e Ricerca sui Servizi Sanitari afferente all'Istituto di Fisiologia Clinica del CNR (Consiglio Nazionale delle Ricerche) nell'ambito delle azioni a supporto dell'Osservatorio Epidemiologico Regionale GAP previste dal Piano Regionale Gioco D'azzardo Patologico 2022-2023, approvato con D.G.R. n. 579/2022. La rilevazione ha investigato la diffusione del fenomeno gioco d'azzardo tra la popolazione adulta (18-84 anni) del territorio della regione Abruzzo ed è stata condotta attraverso l'invio postale di un questionario auto somministrato, strutturato e anonimo, a un campione di residenti selezionato sulla base della strategia di campionamento dettagliata oltre in questa sezione.

Lo strumento di rilevazione

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

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

Condizione socio-demografica

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

Occupazione

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

Famiglia e salute

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

Gioco d'Azzardo (gambling)

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

Gioco d'Azzardo ON-SITE

- 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 ON-SITE 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), 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.

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®, condotta a livello nazionale da CNR-IFC a partire dal 2001.



Tale metodologia è stata opportunamente adattata alle esigenze e ai contenuti dello studio GAPS Regione Abruzzo, maggiormente focalizzato 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, 2022), 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 38 Comuni con caratteristiche tali da poter rappresentare in maniera omogenea la Regione Abruzzo. In particolare i Comuni selezionati e coinvolti nello studio sono stati: 8 afferenti alla ASL 1 Avezzano, Sulmona, L'Aquila, 13 alla ASL 2 Lanciano, Vasto, Chieti, 6 alla ASL 3 Pescara e 11 alla ASL 4 Teramo.

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®, 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, sia 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.

Sulla copertina del questionario è riportato un QR CODE che consente al soggetto che lo ha ricevuto di compilare il questionario in una modalità alternativa rispetto al cartaceo. Inquadrando il QR CODE con il proprio smartphone, il cittadino ha accesso diretto all'ambiente del questionario online, e potrà compilarlo senza l'inserimento di alcun identificativo. Il sistema che utilizza la survey on line non traccia informazioni relative al dispositivo con cui viene effettuata la compilazione (IP ADDRESS). L'indirizzo web permetterà unicamente di distinguere la ASL di appartenenza del rispondente.

Il numero di questionari compilati e considerati validi per la presente analisi di livello territoriale è stato di 1.041.

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.



Lo studio ESPAD® Italia

Lo studio: obiettivi generali e specifici

ESPAD® Italia è 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, che prende origine dallo studio Europeo ESPAD (European School Survey on Alcohol and other Drugs), è stato realizzato per la prima volta in Italia nel 1995 e, a partire dal 1999, viene ripetuto dall'Istituto di Fisiologia Clinica del Consiglio Nazionale delle Ricerche - Sezione di Epidemiologia e Ricerca sui Servizi Sanitari con cadenza annuale su un campione rappresentativo degli istituti scolastici secondari di secondo grado presenti sul territorio nazionale, coinvolgendo studenti di età compresa tra i 15 e i 19 anni. Lo studio consente di rispondere, mediante rapporti pubblicati con cadenza annuale fin dal 1999, alle richieste dell'Agenzia dell'Unione europea sulle droghe (EUDA).

Il questionario, oltre ad alcune caratteristiche socioculturali degli intervistati, rileva i comportamenti d'uso di sostanze psicoattive quali tabacco, alcol, psicofarmaci, doping e altre sostanze illecite. Nello specifico vengono indagate le esperienze d'uso delle sostanze nella vita, negli ultimi 12 mesi e negli ultimi 30 giorni. A partire dal 2008, il questionario somministrato contiene inoltre strumenti standardizzati per la rilevazione delle abitudini al gioco d'azzardo e all'uso di Internet.

Lo strumento di rilevazione

Lo strumento di rilevazione, appositamente progettato nell'ambito dello studio, consiste in un questionario 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 di 50 minuti. Il questionario contiene 181 item principali, strutturati in sezioni come di seguito riportato:

Condizione socio-demografica

- 8 item riguardanti gli aspetti anagrafici e sociali dei rispondenti (genere, età, lingua parlata in famiglia, zona di residenza e abitudini).

Attività fisica e sportiva

- 7 item riguardanti l'esercizio fisico e le attività sportive praticate.

Consumo di tabacco, sigarette elettroniche e sigarette senza combustione

- 13 item relativi alle abitudini all'uso di tabacco, sigarette elettroniche e sigarette senza combustione.

Consumo di alcol

- 11 item relativi alle abitudini all'uso di alcolici e agli eccessi alcolici.

Consumo di sostanze illecite

- 8 item relativi alle abitudini all'uso di cannabis, comprendenti anche il test di screening CAST;
- 4 item relativi alle abitudini all'uso di cannabinoidi sintetici; 4 item relativi all'uso di cannabis light;
- 9 item relativi alle abitudini all'uso di sostanze psicostimolanti; 2 item relativi alle abitudini all'uso di NPS;
- 8 item relativi alle abitudini all'uso di farmaci psicoattivi senza prescrizione medica; 5 item relativi alle abitudini all'uso di cocaina e/o crack;
- 6 item relativi alle abitudini all'uso di allucinogeni; 7 item relativi alle abitudini all'uso eroina, oppiacei/oppioidi;
- 4 item relativi alle abitudini all'uso di altre sostanze.

Consumo di bevande energetiche, integratori e anabolizzanti

- 7 item relativi alle abitudini all'uso.

Gioco d'azzardo (Gambling)

- 24 item riguardanti le abitudini al gioco d'azzardo praticato sia in luoghi fisici sia online che rilevano frequenza, tipologia, pattern e setting di gioco, distanza da luoghi di gioco fisici, la contiguità con altri giocatori, 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 SOGS-RA), percezione del rischio e credenze, conoscenza della normativa sul gioco d'azzardo, opinioni sul gioco d'azzardo.

Uso di Internet

- 16 item riguardanti il rapporto con Internet, il cyberbullismo, le prove/sfide, il ghosting e il phubbing.

Videogiochi (Gaming)

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

Ritiro sociale

- 5 item relativi al ritiro sociale.

Famiglia

- 11 item riguardanti la composizione familiare, il livello economico e il rapporto con le figure genitoriali.

Altri aspetti relativi al consumo di sostanze e al gioco d'azzardo

- 10 item che riguardano la contiguità con consumatori e/o giocatori e altri comportamenti a rischio.

³ 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

⁴ 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 Gambl Stud*, 9:39–54

⁵ 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;

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

⁶ Colasante E., Gori M., Bastiani L., Scalese 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



Piano di campionamento, reclutamento degli Istituti scolastici e somministrazione

La popolazione oggetto di studio comprende gli studenti di età compresa tra 15 e 19 anni che frequentano istituti di istruzione secondaria di secondo grado, sia pubblici che paritari.

Il piano di campionamento è stato sviluppato secondo una metodologia a tre stadi:

- 1. Stratificazione geografica:** Le province sono suddivise in base alle aree geografiche (Nord est, Nord ovest, Centro, Sud e Isole). Le province sono selezionate casualmente da ciascuna area in proporzione alla loro dimensione. Nel caso di risorse sufficienti, tutte le province vengono incluse nel campione, con il successivo campionamento delle scuole all'interno delle province selezionate.
- 2. Stratificazione delle scuole:** Le scuole sono stratificate per tipologia di istituto (Licei, Istituti Artistici, Professionali o Tecnici) e per ubicazione geografica (dentro il comune capoluogo di provincia o comuni non capoluogo di provincia). Da ogni strato viene estratto un numero di scuole proporzionale al numero di iscritti presenti in quello strato.
- 3. Selezione delle classi:** All'interno di ogni scuola, una o più sezioni vengono selezionate per la somministrazione del questionario, dalla prima alla quinta classe. Questa procedura di campionamento assicura la rappresentatività del campione rispetto alla popolazione studentesca italiana di età compresa tra i 15 e i 19 anni.

I dirigenti scolastici e i docenti referenti delle scuole selezionate vengono contattati telefonicamente da personale appositamente formato. Dopo una presentazione delle finalità e delle modalità dello studio, vengono invitati a partecipare attraverso un'adesione formale. La somministrazione del questionario richiede meno di un'ora (45-50 minuti) e può essere svolta sia in formato cartaceo che online. Nel caso di somministrazione cartacea viene inviato al docente referente un pacco contenente istruzioni per insegnanti e studenti, questionari, buste, un questionario per l'insegnante ("scheda classe") e la scatola per raccogliere e restituire al CNR i questionari compilati tramite corriere (senza onere per la scuola). La compilazione online avviene attraverso un link inviato dal docente agli studenti, che possono utilizzare dispositivi mobili personali o computer scolastici.

Gli studenti compilano il questionario simultaneamente in classe sotto la supervisione dell'insegnante, garantendo l'anonimato dei partecipanti. In caso di compilazione online, gli insegnanti possono monitorare il progresso di compilazione tramite una dashboard senza compromettere l'anonimato.

Un servizio di assistenza è disponibile per i docenti che necessitano di ulteriori chiarimenti, specie per quello che riguarda le somministrazioni telematiche.

⁷ 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

⁸ 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

⁹ 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

¹⁰ 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

La partecipazione degli studenti è volontaria e completamente anonima, in modo da garantire la riservatezza delle risposte fornite.

Il numero di questionari compilati e considerati validi per la presente analisi di livello territoriale è stato di 950.

Acquisizione, verifica e analisi di affidabilità del database

Per quanto concerne la qualità dei dati rilevati, numerosi livelli di controllo sono adottati per assicurare una elevata affidabilità del database. I dati rilevati attraverso il questionario cartaceo sono acquisiti mediante l'utilizzo della tecnologia OCR (Optical Character Recognition) al fine di minimizzare l'errore di acquisizione in fase di data-entry. Lo stesso processo di acquisizione prevede una fase in cui operatori specializzati visualizzano e valutano tutte le risposte che necessitano di verifica a schermo.

Le fasi del processo di lavorazione con OCR prevedono lo scanning delle informazioni presenti (*scan*), l'interpretazione dei dati riconosciuti (*interpret*) e la verifica della bontà degli stessi (*verify*), effettuata dagli operatori. Per il processo di verifica della qualità dei dati, viene estratto un campione di questionari compilati da acquisire nuovamente allo scanner e da sottoporre alle fasi di lavorazione OCR. Se i risultati dell'output della seconda acquisizione OCR sono congruenti con quelli della prima acquisizione, il controllo qualità si ritiene eseguito con successo. Al fine di ridurre il numero delle variabili “*not valid*” e identificare i falsi missing, spesso generati da un eccessivo/insufficiente annerimento delle caselle presenti nel questionario cartaceo, vengono verificati i valori di risposta acquisiti su set di variabili, risalendo dai valori dell'output dati elettronico alla corrispondente scannerizzazione del questionario.

Un diverso livello di controllo riguarda la verifica dei valori di risposta acquisiti su set di variabili, suddivise nelle principali aree di interesse (genere, età, alcol, tabacco, cannabis ecc.), risalendo dai valori dell'output-dati elettronico alla corrispondente scannerizzazione del questionario. Questo processo inverso è messo in atto anche al fine di ridurre il numero delle variabili “*not valid*” e a identificare i falsi missing.

Gli archivi digitali ottenuti tramite lettura ottica dei questionari sono integrati con i dati esportati dalla piattaforma web dedicata all'indagine, previa esecuzione di routine automatiche di controllo qualità. Tali routine gestiscono eventuali duplicati ed effettuano, laddove necessario, l'armonizzazione dei dati originati dalle due metodologie di raccolta e la gestione dei dati mancanti. L'output finale (*transfer*), ottenuto dall'unione dei due dataset ottenuti (cartaceo e web), viene restituito nei formati elettronici standard, idonei all'importazione su database e alla elaborazione mediante i più diffusi applicativi di analisi statistica (SAS, SPSS ecc.).

Analisi dei dati

Una volta ottenuto il dataset completo, prima di procedere con le analisi, viene verificata la consistenza delle risposte date nei questionari. Seguendo gli standard adottati a livello Europeo, vengono eliminati



i questionari che presentano: più del 50% di mancata risposta; risposte sistematiche (per esempio aver risposto sempre allo stesso item in colonna); risposte impossibili (per esempio: aver usato tutte le sostanze 40 o più volte negli ultimi 30 giorni); inconsistenza di almeno una risposta sull'uso di sostanze (per esempio aver risposto di aver fatto uso nei dodici mesi e non nella vita). Le analisi statistiche sono condotte applicando una procedura di ponderazione basata su una post stratificazione per genere ed età, in accordo con la distribuzione della popolazione a livello regionale.

L'azzardo in Abruzzo

Rapporto di Ricerca sulla diffusione del gioco d'azzardo
in Abruzzo attraverso gli studi
GAPS - Gambling Adult Population Survey e
ESPAD - European School Survey Project on Alcohol and Other Drugs

Indice degli autori:

Simone **Sacco**
Claudia **Luppi**
Alice **Berti**
Stefania **Pieron**i
Marco **Marra**
Silvia **Biagioni**
Marco **Scalese Urcioli**
Giada **Anastasi**
Elisa **Benedetti**
Sonia **Cerai**
Rodolfo **Cotichini**
Pier Paolo **Ciullo**

Francesca **Denoth**
Benedetta **Ferrante**
Corrado **Fizzarotti**
Alessia **Formica**
Lucia **Fortunato**
Michela **Franchini**
Antonella **Pardini**
Stefanella **Pardini**
Roberta **Potente**
Chiara **Sbrana**
Rita **Taccini**
Sabrina **Molinaro**



REGIONE
ABRUZZO

20
24



Consiglio Nazionale delle Ricerche
IFC - Istituto di Fisiologia Clinica