



*Elaborati dall'Istituto di fisiologia clinica del Cnr, i nuovi dati IPSAD® ed ESPAD®Italia rivelano che gli adulti scommettono sempre di più, mentre è in calo il gioco d'azzardo, anche on-line, tra i giovani in tutte le regioni italiane. Nel Sud Italia crescono invece gli studenti giocatori 'problematici'. Sempre più diffusi Gratta&Vinci e scommesse sportive*



Roma, 3 maggio 2018 - Aumentano i giocatori d'azzardo nella popolazione adulta (15-64 anni) mentre diminuiscono in quella studentesca (15-19 anni). Nel corso del 2017 hanno giocato almeno una volta oltre 17 milioni di italiani (42,8%), contro i 10 milioni del 2014 (27,9%), e fra questi oltre un milione di studenti (36,9%), in calo rispetto agli 1,4 milioni (47,1%) di otto anni prima.

A rivelarlo gli studi IPSAD® ed ESPAD®Italia dell'Istituto di fisiologia clinica del Consiglio nazionale delle ricerche di Pisa (Ifc-Cnr).

“Aumentano tra gli adulti anche i giocatori problematici, quadruplicati negli ultimi 10 anni, dai 100.000 (0,6% dei giocatori) stimati nel 2007, ai 230.000 (1,3% dei giocatori) del 2010, ai 260.000 (1,6% dei giocatori) del 2013, fino ai 400.000 stimati nel 2017 (2,4% dei giocatori). Di contro, i problematici diminuiscono tra gli studenti dall'8,7% dei giocatori del 2009 ai 7,1% del 2017, in particolare nelle regioni del Centro e Nord Italia, mentre si rilevano incrementi in Sicilia, Basilicata, Calabria, Molise e Abruzzo”, afferma Sabrina Molinaro dell'Ifc-Cnr.

In generale gli uomini (51,1%) giocano più delle donne (34,4%). Tra gli studenti la percentuale di maschi è quasi doppia rispetto alle coetanee (47,3% vs 26,3%).

Il gioco più diffuso resta il Gratta&Vinci: la percentuale di giocatori che lo scelgono sale dal 60,1 del 2010 al 74 al del 2017. Seguono Lotto e Super Enalotto, nonostante la netta diminuzione nello stesso periodo dal 72,7% al 50,5%. Al terzo posto troviamo le scommesse sportive che aumentano dal 18,3% del 2010 al 28% del 2017.

Anche tra i giovani il gioco più diffuso è il Gratta&Vinci (64,7%) con una netta predilezione femminile, vi gioca infatti il 58,9% degli studenti contro il 75,5% delle coetanee. Al secondo posto si collocano le scommesse sportive, connotate in senso opposto: 66,9% dei ragazzi contro il 16,8% delle ragazze. Fra gli

studenti con profilo problematico il gioco più diffuso sono le scommesse sportive (78,3%), a seguire gratta e vinci (70,4%) e altri giochi con le carte (48,7%), mentre tra gli adulti con profilo problematico il gioco più diffuso sono le scommesse sportive (72,8%), segue il Gratta&vinci (67,5%) e il Superenalotto (43,6%).

Il 39,1% dei giocatori intervistati ritiene sia possibile diventare ricco con l'azzardo se si hanno buone abilità, convinzione ancora più diffusa fra i problematici, 48,3%. Il 61,7% degli intervistati è convinto che l'abilità del giocatore sia determinante per vincere a poker texano e altri giochi con le carte, il 36% crede lo sia anche nelle scommesse.

Ma alla domanda "nell'ultimo anno con il gioco sei andato in rosso, in pari o in attivo?" il 40,1% ammette di aver perso, il 48 dice di essere in pari e l'11,9% di aver vinto. Fra i 15-19enni è convinto che sia possibile diventare ricchi se si è bravi al gioco il 51,3%, con quote dal 61,5% per il poker texano al 36,3% per le scommesse sportive, dal 16,7% per il Bingo fino all'11,5% per le slot machine. Il 57,6% di chi ha giocato riferisce di essere in pari, il 27,3% di avere vinto e il 15,1% di aver perso.

Il 63,7% dei giocatori fra 15 e i 64 anni spende mediamente meno di 10€ al mese ma tra le persone con profilo problematico il 50% circa riferisce una spesa inferiore ai 50 euro, il 37% fra i 50 e i 200 euro, il 14,9% spende più di 200€. Inoltre quasi 100.000 persone hanno chiesto denaro in prestito illegale, poco più di 100.000 hanno procurato danni economici ad altre persone e quasi 30.000 hanno subito danni economici in prima persona. Sembra più a rischio di sviluppare problematicità chi è in cerca di prima occupazione e gli studenti.

Nella popolazione generale, il 58% riferisce di poter raggiungere un luogo dove poter giocare in meno di 5 minuti a piedi. Anche il 33,4% degli studenti accede ai luoghi di gioco in meno di 5 minuti da scuola e il 28,4% in 10. Nel 2017 circa 1,4 milioni di italiani hanno poi giocato on-line, così come 200.000 studenti, a fronte dei 240.000 del 2016. Chi gioca on-line lo fa in maggior parte utilizzando la smartphone.

Il 10,8% degli studenti ignora che nel nostro Paese è illegale giocare per gli under 18 e si stima che 580.000 (33,6%) studenti minorenni abbiano giocato d'azzardo nel corso dell'anno. La facilità di accesso ai luoghi di gioco è confermata dal dato che solo il 27,1% ha avuto problemi a giocare d'azzardo in luoghi pubblici perché minorenne. Il 75,1% degli studenti spende in azzardo meno di 10 euro al mese e il 6,3% più di 50 euro al mese, quota che tra gli studenti con profilo problematico sale al 22,1%.

[Tabelle ESPAD 2017 dettaglio regionale](#)