

**PRINCIPALI RISULTATI DELLO STUDIO CASOS**

**Consumi d’Azzardo: Studio Osservazionale fra gli Studenti**

Nell’ambito del Piano Regionale sul Gioco d’Azzardo, la Regione Abruzzo ha affidato alla Sezione di Epidemiologia e ricerca sui servizi sanitari dell’Istituto di Fisiologia Clinica del Consiglio Nazionale delle Ricerche (IFC-CNR) la realizzazione di uno studio conoscitivo sul gioco d’azzardo tra gli studenti degli Istituti Scolastici secondari di II° grado abruzzesi, denominato “CASOS–Consumi d’Azzardo: Studio Osservazionale fra gli Studenti”.

Lo studio ha coinvolto un campione rappresentativo di 24 scuole superiori del territorio regionale per un totale di 2.100 studenti di 15-19 anni, con lo scopo di acquisire informazioni sulle conoscenze e opinioni, sulla disponibilità e accessibilità al gioco, sulla diffusione e sulle caratteristiche del gioco d’azzardo praticato (tipi di giochi, frequenze, contesti di gioco, accessibilità ecc.) sia on-line, sia presso luoghi fisici (cosiddetto gioco on-site).

**Gioco d’azzardo**

**Conoscenze e opinioni**

Tra gli studenti abruzzesi 8 su 10 sono consapevoli che il gioco alle New Slot machine/Videolottery è vietato ai minori di 18 anni, così come il poker texano e i giochi con le carte. Sono invece circa 3 su 10 gli studenti abruzzesi che non conoscono il limite legale di età per poter fare scommesse (sia sportive, sia su altri eventi) così come per giocare al Bingo e alle lotterie istantanee (Gratta&Vinci, 10 e lotto ecc.). A non conoscere la normativa sono soprattutto le ragazze e gli studenti minorenni, ma anche coloro che non hanno partecipato a interventi/attività di prevenzione specifiche sul gioco d’azzardo.

Il 7% degli studenti abruzzesi ritiene che l’abilità del giocatore sia determinante per vincere alle lotterie istantanee, al Gratta&Vinci e al Lotto/Superenalotto, così come il 13% lo pensa in riferimento al gioco con New slot machine/VLT e il 18% al Bingo. Gli studenti che pensano sia rilevante l’abilità per vincere al Poker texano sono invece il 73%, il 50% se ci riferiamo a Totocalcio e scommesse sportive.

7 studenti su 10 ritengono che le New slot machine/VLT siano apparecchi di gioco molto rischiosi dal punto di vista economico, mentre sono 1 ogni 4 coloro che trovano rischiosi Gratta&Vinci/lotterie istantanee e il gioco del Lotto.

**Disponibilità e accessibilità**

Quasi la metà degli studenti ha riferito di abitare (45%) e/o di frequentare una scuola (49%) che si trova in una zona dalla quale è possibile raggiungere un luogo di gioco in meno di 5 minuti a piedi. Presso questi luoghi è possibile giocare d’azzardo soprattutto a Gratta&Vinci, Lotto/Superenalotto, scommesse sportive e New slot machine/VLT. Il 14-15% riferisce di non avere luoghi di gioco nei pressi della propria abitazione e/o della scuola frequentata.

Al 44% degli studenti è capitato di essere stato interdetto alla pratica del gioco d’azzardo in quanto minorenne, in particolare per Totocalcio/Totogol/scommesse sportive, Gratta&Vinci, ma anche New slot machine/VLT; i minori hanno visto applicato il divieto soprattutto nei bar/tabacchi/ricevitorie (76%) e nei luoghi di gioco (40%).

Il 10% degli studenti riferisce di sapere che il proprio Comune di residenza ha emanato regolamentazioni/normative specifiche per contenere il gioco d’azzardo, per la maggior parte riguardano limitazioni orarie per le New slot machine/VLT e le “penalizzazioni” attribuite alle attività commerciali che offrono giochi.

**Diffusione e caratteristiche di gioco**

Il 49% degli studenti abruzzesi ha giocato almeno una volta nella vita e il 47% lo ha fatto nell’ultimo anno, con percentuali che risultano più elevate tra i maschi e che aumentano con l’età. Il 44% dei minorenni ha giocato d’azzardo nell’anno, contro il 50% dei maggiorenni. Le prevalenze regionali risultano superiori a quelle rilevate a livello nazionale: in Italia gli studenti che hanno giovato almeno una volta nella vita rappresentano il 43% della popolazione studentesca, quota che raggiunge il 40% quando si fa riferimento al gioco durante l’anno 2018.

I giochi d’azzardo più popolari, praticati presso luoghi fisici di gioco, sono Gratta&Vinci/altre lotterie istantanee e scommesse calcistiche, che nel primo caso hanno attratto il 65% dei giocatori, soprattutto ragazze, e il 60% nel caso delle scommesse, soprattutto ragazzi. Alle New slot/VLT ha giocato il 26% degli studenti giocatori abruzzesi, il 19% ha fatto scommesse su eventi non sportivi, soprattutto maschi. In linea con le tipologie di gioco praticate, il 47% ha giocato in casa propria e/o in casa di amici, soprattutto gli studenti minorenni, e una quota simile (45%) ha giocato presso bar/tabacchi, soprattutto le ragazze; il 36% ha giocato d’azzardo presso le sale scommesse, frequentate prevalentemente dai ragazzi.

Il 12% degli studenti abruzzesi ha giocato d’azzardo on-line, collegandosi cioè via Internet, e a farlo sono stati in egual misura minorenni e maggiorenni, quasi esclusivamente maschi. Il gioco d’azzardo on-line viene praticato collegandosi via Internet soprattutto da casa o da luoghi pubblici, utilizzando in particolar modo lo *smartphone* e creandosi un account personale, talvolta “falso”, come nel caso dei minorenni, oppure utilizzando quello di un maggiorenne, genitori, fratelli ma anche altri parenti o conoscenti.

I giochi maggiormente praticati on-line sono le scommesse sportive (74%), il Poker Texano e giochi con le carte (28%), ma anche le scommesse su eventi non sportivi (14%) e Gratta&Vinci e lotterie istantanee (15%).

**Come si caratterizzano i diversi tipi di giocatore?**

Per il 14% degli studenti abruzzesi che hanno praticato il gioco d’azzardo durante l’anno, il comportamento di gioco può essere definito “a rischio” e per quasi l’8% “problematico” (test SOGS-RA): nel complesso, 1 ogni 5 studenti giocatori risulta a “rischio/problematico”, corrispondente al 10% della popolazione studentesca abruzzese, cioè poco più di 5.500 studenti di 15-9 anni. È soprattutto il genere maschile a mostrare una maggiore propensione alla problematicità nel comportamento di gioco. Rispetto al quadro nazionale, in Abruzzo si osserva una percentuale leggermente superiore di studenti giocatori, sia con un comportamento di gioco a rischio, sia problematico, corrispondenti rispettivamente al 12% e 7% dei giocatori.

Tra le variabili che risultano associate al profilo “a rischio/problematico” ci sono la tendenza a praticare più tipologie di gioco e la maggiore frequenza di gioco: i giocatori “non problematici” preferiscono giocare occasionalmente (1 volta al mese o meno) a 1-2 tipi di gioco, soprattutto Gratta&Vinci e scommesse calcistiche, mentre quelli “a rischio/problematici” preferiscono puntare soldi più frequentemente e su più tipi di gioco, soprattutto scommesse, ma anche lotterie istantanee, New slot machine/VLT, Poker Texano e altri giochi con le carte.

Rispetto ai giocatori non problematici, tra quelli a rischio/problematici si osserva una quota superiore di giocatori che hanno giocato on-line (44% contro il 25% dei non problematici), così come di giocatori ai quali è stato impedito di giocare d’azzardo in quanto minorenne nei luoghi fisici (60% contro 48% dei giocatori non problematici), soprattutto alle scommesse sportive. Dall’altra parte, le quote di giocatori non problematici che hanno ricevuto un divieto di giocare ai Gratta&Vinci risultano superiori a quelle dei giocatori a rischio/problematici. Il 30% dei giocatori, sia con profilo di gioco non problematico sia a rischio/problematico, hanno ricevuto il divieto di giocare alle New slot machine/VLT.

Tra i giocatori a rischio/problematici si evidenziano una maggior tendenza a giocare in compagnia di amici e conoscenti, fratelli e/o dei nonni, la presenza di familiari (fratelli maggiori, padre ecc.) e/o la maggior parte degli amici che giocano d’azzardo e la percezione di avere persone “vicine” che giocano troppo. I profili dei giocatori si distinguono anche per il grado percepito di monitoraggio genitoriale: i giocatori a rischio/problematici riferiscono di avere genitori che non si interessano di dove e con chi trascorrono il tempo libero né delle attività svolte durante le uscite serali e o nel fine settimana, oltre a non sentirsi affettivamente ed emotivamente supportati dai propri genitori.

**Uso di Internet**

Il 30% degli studenti abruzzesi riferisce di stare su Internet mediamente più di 4 ore in un giorno di scuola, per fare delle attività, soprattutto le ragazze e i minorenni. Le ragazze preferiscono chattare/stare sui social network, ma anche ascoltare/scaricare musica, video e fare ricerche e/o leggere quotidiani; i ragazzi, oltre a queste attività, si dedicano a giochi di ruolo e di abilità (es. Texas Hold’em o Sudoku).

Per l’11% degli studenti abruzzesi il comportamento di uso di Internet risulta “problematico” (SPIUT), con percentuali superiori tra le femmine e tra gli studenti minorenni. Tra i navigatori problematici, il 44% utilizza attivamente Internet 6 ore o più ogni giorno, ma si differenziano dai non problematici anche per avere un andamento scolastico medio/basso, per avere genitori che non monitorano le loro attività del sabato sera e/o che non sostengono affettivamente ed emotivamente i figli. Nel complesso i navigatori problematici si sentono insoddisfatti di sé stessi, delle proprie relazioni familiari e amicali, del proprio stato di salute e/o della condizione economica familiare.