

IL GIOCO D'AZZARDO nella Regione Umbria

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



FONTI

GAPS – Gambling Adult Population Survey 2019 • ESPAD® Italia 2019

IL GIOCO D'AZZARDO NELLA REGIONE UMBRIA - DATI 2019 -

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

GAPS - Gambling Adult Population Survey 2019
ESPAD®Italia 2019

a cura di:

Claudia Luppi e Sabrina Molinaro

INDICE

INTRODUZIONE	5
IL FENOMENO IN SINTESI	7
1. IL CONTESTO DI RIFERIMENTO: ASPETTI SOCIO-ECONOMICI DEL GIOCO	10
1.1 La rete di vendita	10
1.2 Volumi economici	12
2. LO STUDIO GAPS 2019 - UMBRIA	14
2.1 Le caratteristiche del campione	14
3. LA PERCEZIONE SUI SERVIZI SANITARI TERRITORIALI	17
3.1 Servizi Sanitari generali	17
3.2 Servizi Sanitari specifici	17
4. GIOCO D'AZZARDO	19
4.1 Disponibilità, conoscenze, percezione del rischio, opinioni e credenze	19
4.2 Diffusione e caratteristiche del comportamento di gioco	23
4.3 Il gioco onsite	26
4.4 Il gioco online	28
4.5 I giocatori d'azzardo secondo i profili di rischio	31
5. GAMING	37
6. LO STUDIO ESPAD®Italia 2019 - UMBRIA	39
6.1 Le caratteristiche del campione ESPAD®Italia 2019 - Umbria	39
6.2 Disponibilità, conoscenze, percezione del rischio, opinioni e credenze	40
6.3 Diffusione e caratteristiche del comportamento di gioco tra gli studenti	50
6.4 Pattern di gioco tra gli studenti	52
6.5 Il gioco d'azzardo problematico tra gli studenti	54
7. GAMING TRA GLI STUDENTI	61
CONCLUSIONI	64
NOTE METODOLOGICHE GAPS	66
Lo studio: obiettivi generale e specifici	66
Lo strumento di rilevazione	66
Piano di campionamento e reclutamento dei partecipanti	67
Invio, somministrazione e raccolta questionari	67
Acquisizione, verifica e analisi di affidabilità del database	67
Analisi dei dati	68
NOTE METODOLOGICHE ESPAD®Italia	69
Lo studio: obiettivi generale e specifici	69
Lo strumento di rilevazione	69
Piano di campionamento e reclutamento dei partecipanti	70
Somministrazione e raccolta questionari	70
Acquisizione, verifica e analisi di affidabilità del database	70
Analisi dei dati	71
INDICE DELLE TABELLE	73
TABELLE	78

INTRODUZIONE

La rilevazione epidemiologica del fenomeno: strumenti e obiettivi

Il gioco d'azzardo è un fenomeno sociale che sta suscitando un crescente interesse generale, sia in conseguenza all'aumento delle sue proporzioni sia per la necessità di delinearne i contorni e caratterizzare i comportamenti di gioco nella popolazione. La **Regione Umbria** è stata una delle prime in Italia a dotarsi di una legge sulla ludopatia. Per il biennio 2017-2018 ha approvato un **Piano regionale per la prevenzione, cura e riabilitazione del disturbo da gioco d'azzardo** con l'obiettivo di comprendere le dimensioni del fenomeno, prevenire le diverse forme di dipendenza da gioco e concorrere alla rimozione delle cause sociali e culturali che possono favorire la ludopatia.

Nell'ambito del vasto Piano regionale, che comprende azioni e iniziative specifiche di prevenzione primaria e secondaria, formazione degli operatori, sperimentazione di comunità residenziali, l'attivazione del logo NO SLOT e di un numero verde dedicato, l'approfondimento relativo al contesto epidemiologico del fenomeno a livello regionale e comunale ha previsto l'affidamento al CNR della conduzione dello studio **GAPS Umbria - Gambling Adult Population Survey**.

L'obiettivo generale dello studio, condotto dal Laboratorio di Epidemiologia e Ricerca sui Servizi Sanitari afferente all'Istituto di Fisiologia Clinica del Consiglio Nazionale delle Ricerche (CNR-IFC), è stato quello di rilevare, attraverso un'indagine campionaria, la diffusione e le caratteristiche del Gioco d'Azzardo (*gambling*) nella popolazione generale di 18-84 anni residente in 27 Comuni del territorio regionale, nonché di analizzare i fattori di rischio associati al gioco d'azzardo. Lo studio ha previsto inoltre i seguenti obiettivi specifici:

- acquisire un quadro conoscitivo della diffusione del fenomeno del *gambling* in un campione rappresentativo di residenti 18-84enni della regione Umbria;
- analizzare le caratteristiche e il comportamento di gioco (frequenza, tipologia di giochi praticati, pattern e setting di gioco ecc.);
- profilare i giocatori sulla base del grado di potenziale problematicità associata al comportamento di gioco;
- analizzare l'associazione tra comportamento di gioco, stili di vita, caratteristiche individuali e ambientali.

A completare il quadro composito di definizione del panorama epidemiologico relativo al gioco d'azzardo sul territorio nazionale e regionale, il Laboratorio di Epidemiologia e Ricerca sui Servizi Sanitari (CNR-IFC) conduce lo studio **ESPAD@Italia**, 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 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 alle richieste dell'Osservatorio Europeo delle Droghe e delle Tossicodipendenze di Lisbona (EMCDDA).

A partire dal 2008, il questionario ESPAD@Italia contiene anche strumenti standardizzati per la rilevazione delle abitudini al gioco d'azzardo e all'uso di Internet. Il sovra-campionamento **ESPAD@Italia – Regione Umbria**, commissionato dalla Regione, delle scuole secondarie di secondo grado presenti sul territorio, consente una potenza statistica tale da permettere di raccogliere e restituire tutti gli elementi scientifici informativi necessari a orientare le politiche sociali mirate ai reali bisogni della popolazione e a disegnare specifici interventi di prevenzione, o di riduzione dei rischi, associati al gioco d'azzardo.

Il monitoraggio integrato del fenomeno

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

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

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

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

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

IL FENOMENO IN SINTESI

Secondo i dati forniti dall'Agenzia dei Monopoli per l'annualità 2019, la regione Umbria conta oltre 3.600 i punti vendita di giochi pubblici, con una distribuzione pro-capite di poco superiore a quella nazionale e oltre 5.000 tra apparecchi (uno ogni 176 abitanti), ai quali si aggiungono quasi 700 comma 7, collocati negli esercizi della regione. Videolottery (VLT) e New Slot rappresentano circa un terzo dell'offerta con una disponibilità pro-capite di 1 esercizio ogni 783 residenti in Umbria. Per la sola raccolta derivante da giochi su rete fisica, nel 2019, in Umbria è stato giocato quasi 1 miliardo di euro, pari all'1,4% della raccolta nazionale.

Nel 2019, il 41% della popolazione umbra residente, di età compresa tra i 18 e gli 84 anni, ha giocato d'azzardo in percentuali maggiori tra il genere maschile e la fascia più giovane di età. Tra chi ha giocato nel corso dell'ultimo anno, i giochi più praticati sono stati il Gratta&Vinci (80%), preferito soprattutto dal genere femminile e dalla fascia di età 45-64 anni, seguito da Superenalotto (44%), Lotto (30%) e Scommesse sportive (20%) praticate queste ultime soprattutto dal genere maschile.

Per il gioco FISICO le prevalenze più alte per quanto riguarda il gioco nella vita si registrano nel distretto di Assisano e per il gioco negli ultimi 12 mesi a Orvieto e Terni; rispetto al gioco d'azzardo ONLINE le prevalenze più elevate si riscontrano nella zona-distretto di Alto Chiascio.

Per il 15% dei giocatori umbri 18-84enni che hanno giocato d'azzardo negli ultimi 12 mesi, il profilo di gioco risulta essere a rischio. Percentuali particolarmente elevate si registrano nelle zone-distretto Alto Tevere, Valnerina, Media Valle del Tevere e Narnia e Amelia.

Tra i giocatori con un profilo a rischio, i giochi più praticati nel corso dell'ultimo anno hanno sono stati il Gratta&Vinci (83%), il Superenalotto (53%), il Lotto (49%) e le scommesse sportive (40%) e, al fine di giocare, suddetta tipologia di giocatori ha prevalentemente frequentato luoghi quali bar/tabacchi/ricevitorie (64%), casa propria o di amici (17%) e le sale scommessa (11%). Nell'ultimo anno, il 13% dei giocatori con profilo a rischio ha trascorso, in media, più di 30 minuti al giorno per il gioco d'azzardo ONSITE e il 25% sarebbe disposto a impiegare oltre 10 minuti per raggiungere un luogo di gioco.

Infine, relativamente alle credenze associate alla possibilità di diventare ricchi giocando d'azzardo, più della metà dei giocatori con profilo a rischio ritiene che sia possibile se il giocatore è fortunato (62%) e, il 24%, se bravo.

Il focus sulla popolazione studentesca ESPAD@Italia 2019 mette in luce prevalenze di gioco tra i 15-19enni umbri leggermente inferiori alla media nazionale: 47% gioco d'azzardo nella vita (Italia=48%); 44% nell'ultimo anno (Italia=45%), con le prevalenze che tornano a salire a partire dal 2018 sia a livello regionale sia in tutta la penisola.

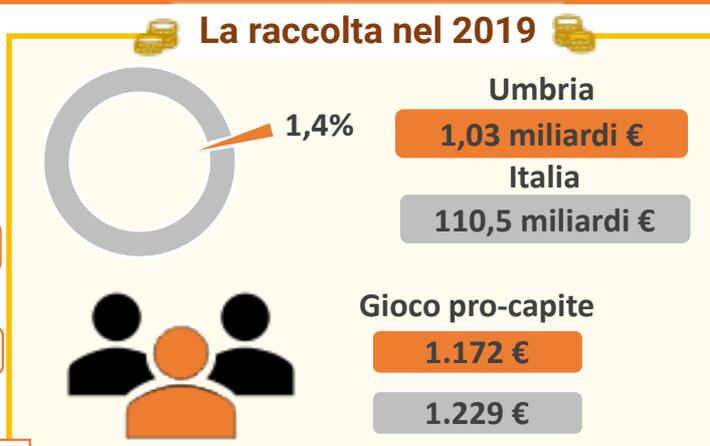
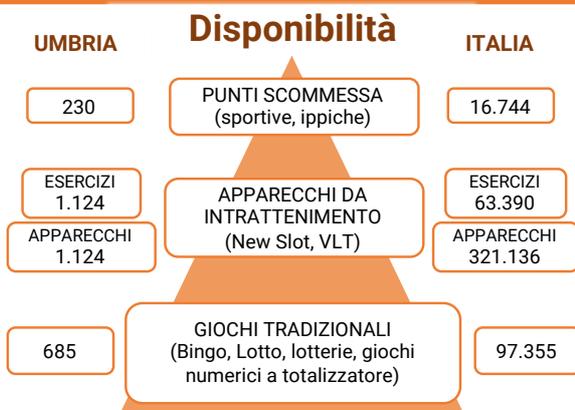
Quasi il 20% degli studenti giocatori umbri che hanno giocato d'azzardo negli ultimi 12 mesi, il profilo di gioco risulta essere a rischio/problematico, il dato italiano per il 2019 è pari al 19%.

I giochi maggiormente praticati dai giocatori con profilo a rischio/problematico risultano essere Gratta&Vinci (83%), scommesse calcistiche (73%), New slot machines/videolottery (50%); indipendentemente dalla tipologia, tutti i giochi sono praticati in percentuale superiore dai giocatori a rischio/problematici rispetto ai giocatori con profilo non problematico.

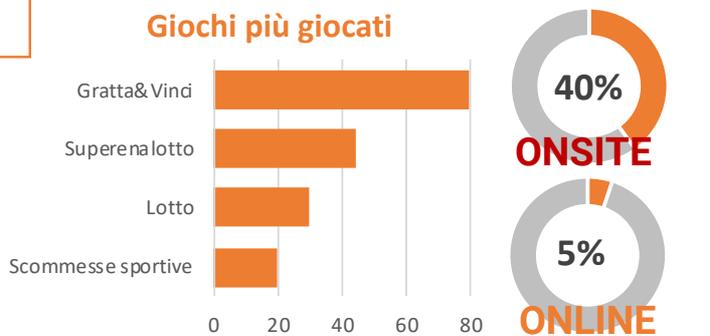
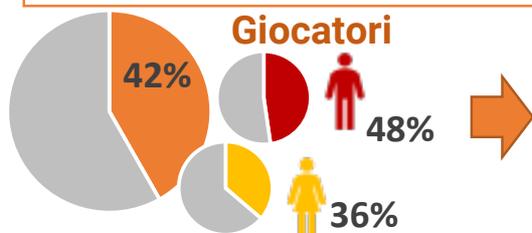
Relativamente alle possibilità di diventare ricchi giocando d'azzardo, il 45% degli studenti giocatori con profilo a rischio/problematico ritiene che ciò sia possibile se il giocatore è bravo e il 34% se fortunato, così come in quota superiore rispetto ai giocatori non problematici attribuiscono all'abilità del giocatore l'esito di scommesse, sportive o meno e di giochi con le carte come il Poker Texano.



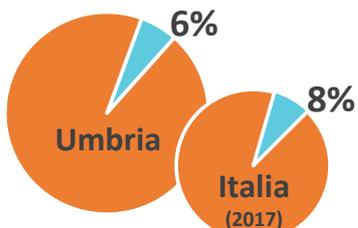
IL GIOCO D'AZZARDO IN UMBRIA



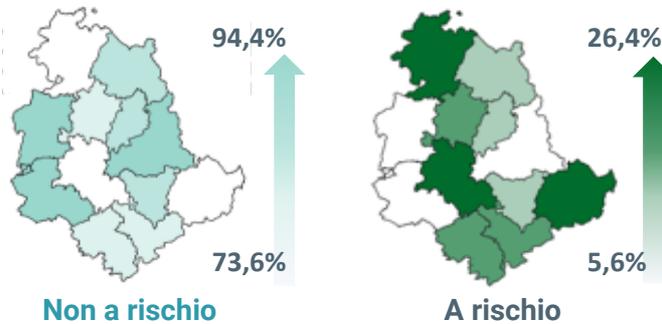
Popolazione generale: 18-84 anni Anno 2019



Giocatori problematici*

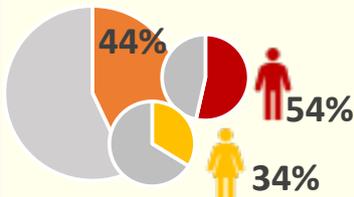


*CPGI (Canadian Problematic Gambling Index)

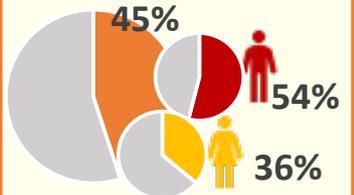


Popolazione studentesca: 15-19 anni

Giocatori in Umbria



Giocatori in Italia



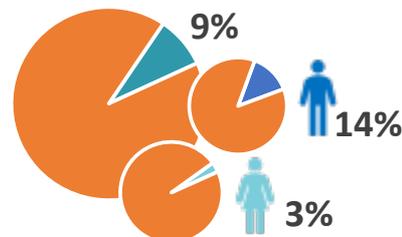
A cosa giocano?



Dove?



Giocatori problematici*



I dati risultano in linea con il dato nazionale

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

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

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

1. Raccolta: ammontare complessivo delle puntate effettuate dalla collettività dei giocatori;
2. Vincite: totale delle somme vinte dalla collettività dei giocatori;

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

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

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

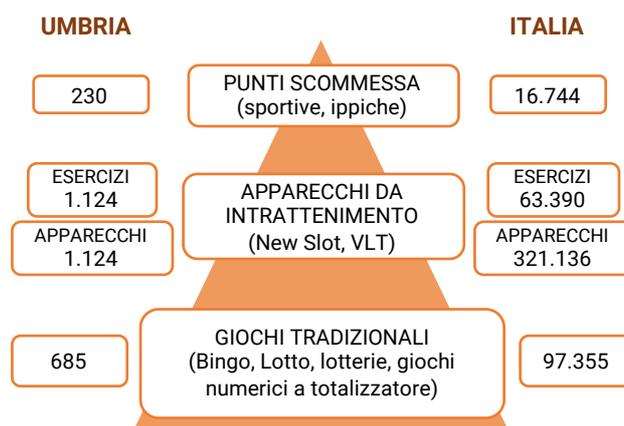
1.1 La rete di vendita

Nel complesso nella Regione Umbria sono più di 3.600 i punti vendita di giochi pubblici e la maggior parte di questi riguarda le tipologie di gioco più tradizionali: lotterie, giochi numerici a totalizzatore (es. Superenalotto, Win for Life), Lotto e Bingo, con una distribuzione regionale pro-capite leggermente superiore a quella nazionale.

Circa un terzo della rete di vendita è costituito dagli esercizi con apparecchi da intrattenimento con vincita in denaro, cioè Videolottery (VLT) e New Slot, con una disponibilità pro-capite di 1 esercizio ogni 783 residenti umbri, media che risulta inferiore a quella nazionale.

Poco oltre 5.000 sono gli apparecchi collocati negli esercizi della regione, 1 ogni 176 abitanti, ai quali si aggiungono quasi 700 apparecchi comma 7, quelli cioè che non prevedono una vincita in denaro (come videogiochi, simulatori, gru, biliardo ecc.).

I punti scommesse, sportive e ippiche, occupano poco meno del 6% della rete di distribuzione, con un punto vendita ogni 3.800 residenti circa, rapporto che risulta leggermente superiore a quello nazionale.



Elaborazioni su dati ADM (2019) e Demo.Istat

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

		Punti di vendita		N. Punti di vendita per 1000 residenti*	
		Umbria	Italia	Umbria	Italia
N. ESERCIZI/ PUNTI VENDITA/SALE	<i>Giocchi numerici a totalizzatore</i>	533	31.829	0,605	0,528
	<i>Lotto e lotterie</i>	1.745	93.328	1,980	1,548
	<i>Bingo di sala</i>	2	198	0,002	0,003
	Totale Giocchi tradizionali (% sul totale)	2.280 (62,8%)	125.355 (61,0%)	2,588	2,079
	<i>Giocchi a base sportiva</i>	126	10.061	0,143	0,167
	<i>Giocchi a base ippica</i>	104	6.683	0,118	0,111
	Totale Scommesse (% sul totale)	230 (6,3%)	16.744 (8,2%)	0,261	0,278
	<i>New slot</i>	1.048	58.472	1,189	0,970
	<i>VLТ</i>	76	4.918	0,086	0,082
	Totale esercizi con apparecchi (% sul totale)	1.124 (30,9%)	63.390 (30,8%)	1,276	1,051
TOTALE esercizi con vincita di denaro		3.634	205.489	4,124	3,408
N. APPARECCHI	<i>New slot</i>	4.130	263.198	4,687	4,365
	<i>VLТ</i>	886	57.938	1,006	0,961
	Totale n. apparecchi con vincita di denaro	5.016	321.136	5,693	5,325
	<i>Apparecchi da intrattenimento</i>	685	97355	0,777	1,614

I "Giocchi numerici a totalizzatore" includono Eurojackpot, Superenalotto, Win for Life e PlaySix.

Il "Gioco a Base Sportiva" include i Concorsi Pronostici, Big, Scommesse Sportive a quota fissa e Scommesse Virtuali.

Il "Gioco a Base Ippica" include l'Ippica Nazionale, V7 e Ippica in Agenzia.

I dati forniti sono relativi alla distribuzione geografica al 31/12/2018.

Elaborazioni su dati ADM (2019) e Demo.Istat

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

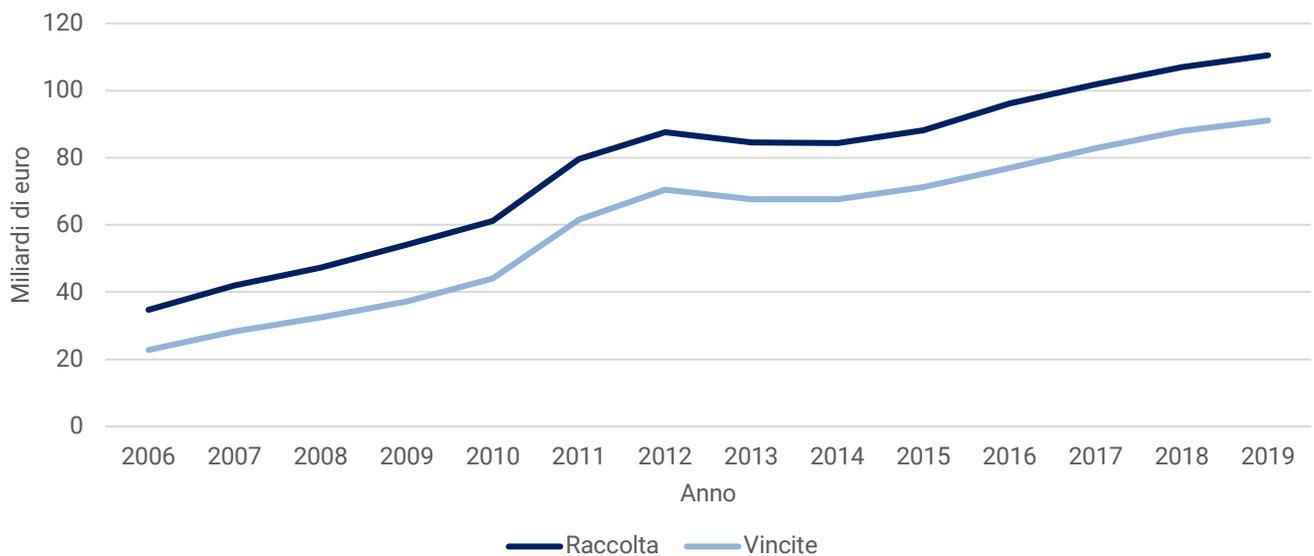
Dopo che per alcuni anni avevano mostrato un trend in calo anche gli apparecchi da divertimento senza vincite in denaro, nel 2019 tornano ad aumentare sul territorio italiano anche gli apparecchi Comma 7.

1.2 Volumi economici

In Italia nel 2019 la Raccolta da gioco è stata di 110,5 miliardi di euro, di questi 91,1 miliardi sono Vincite (somme vinte dalla collettività dei giocatori) e i rimanenti 19,4 miliardi costituiscono la Spesa (somme perse dalla collettività dei giocatori, al lordo

delle somme destinate all'Erario, pari a 11,4 miliardi di euro): dal 2006 al 2019 la Raccolta complessiva è passata da 34,7 a 110,5 miliardi di euro, con un aumento del 218,4%.

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



Elaborazione su dati ADM 2006-2019

I dati territoriali forniti da ADM riguardano solo i giochi distribuiti su rete fisica. Nel 2019 la raccolta derivante dai giochi su rete fisica nella regione Umbria è stata pari a quasi 1 miliardo di euro, corrispondente al 1,4% della raccolta nazionale. A livello regionale, rispetto al 2017 e al 2018, si registra un lieve incremento nella raccolta da rete fisica, in linea con la tendenza del dato nazionale.

La raccolta per residente nel 2019 ammonta a 1.172 euro nella regione Umbria, inferiore al dato nazionale pari a 1.229 euro.

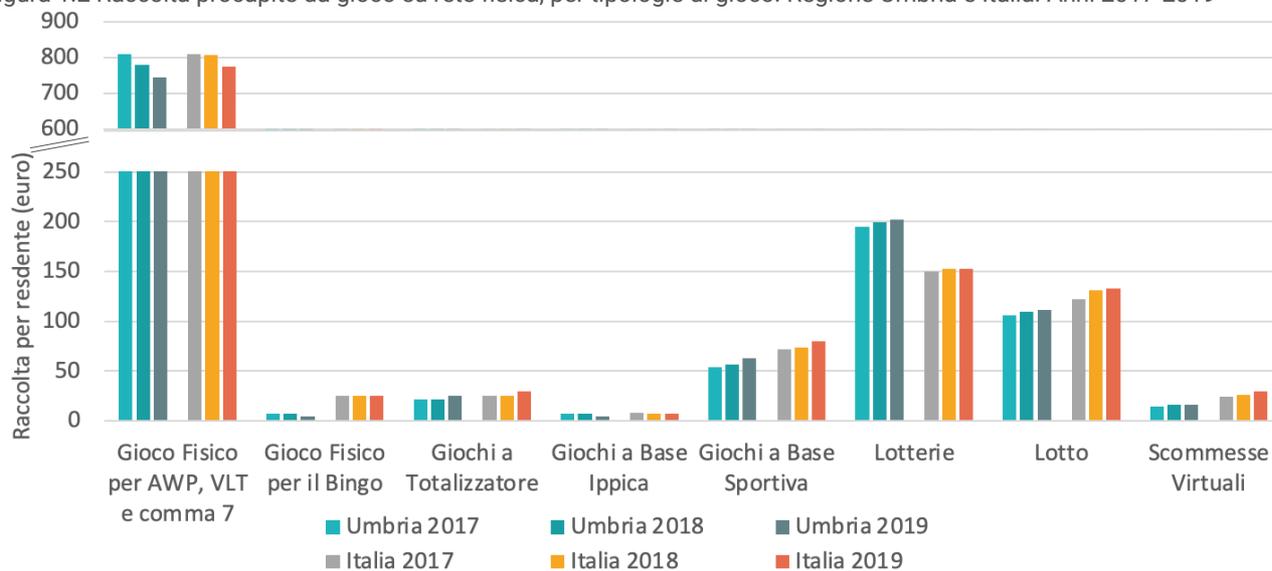


Elaborazioni su dati ADM (2019)

A livello nazionale negli ultimi anni la raccolta pro-capite per i giochi su rete fisica mostra una stabilizzazione generale, con lievi crescite per alcuni giochi e diminuzioni più marcate per la raccolta pro-capite derivante da AWP, VLT e Comma7. Il trend nella regione Umbria è del

tutto simile a quello nazionale, con una raccolta per residente superiore a quella nazionale per il solo settore delle lotterie. Per quanto riguarda l'andamento decrescente della raccolta pro-capite da AWP, VLT e Comma7 il decremento registrato in Umbria è superiore alla media nazionale.

Figura 1.2 Raccolta procapite da gioco su rete fisica, per tipologie di gioco. Regione Umbria e Italia. Anni 2017-2019



Elaborazione su dati ADM (2017-2019) e Demo.ISTAT

2. LO STUDIO GAPS 2019 - UMBRIA

2.1 Le caratteristiche del campione

Tra quelli raccolti nel corso dello studio, sono stati considerati validi e analizzati 1.629 questionari. Sul totale dei questionari analizzati, il 49% dei rispondenti è di genere maschile. Il 27% è

rappresentato da persone di età compresa tra i 18 e i 34 anni, il 36% da 35-54enni e la restante quota da 55-84enni.

Tabella 2.1 I rispondenti: distribuzione percentuale per genere e fascia di età

	TOTALE	GENERE	
		Maschi	Femmine
18 - 24 anni	12,0	11,2	12,8
25 - 34 anni	14,9	12,5	17,2
35 - 44 anni	16,7	15,9	17,5
45 - 54 anni	19,4	19,9	18,8
55 - 64 anni	20,0	22,4	17,7
65 - 74 anni	12,1	12,8	11,6
75 - 84 anni	4,9	5,3	4,4

GAPS 2019 - Regione Umbria

Per la quasi totalità dei rispondenti (99,5%) in famiglia si parla la lingua italiana, seguita da quella inglese o tedesca (3%), francese (2%), spagnola o portoghese (1%).

Il diploma o la qualifica superiore è riferito dal 49% dei rispondenti (soprattutto tra gli uomini: 53%; F=44%), un terzo possiede un livello di istruzione superiore (soprattutto le donne: 36%; M=29%), il 13% ha terminato le medie inferiori, mentre il 5% riferisce di aver conseguito la licenza elementare.

Riguardo alla condizione lavorativa il 54% risulta occupato: tra questi, il 53% ha un inquadramento da impiegato, soprattutto tra le donne (62%; M=44%), il 24% è operaio, condizione quest'ultima che riguarda prevalentemente gli uomini (30%; F=18%), il 17% è dirigente o quadro, con una netta differenza tra i generi (20% tra gli uomini, 14% tra le donne) e con percentuali che aumentano al crescere dell'età. Apprendisti e lavoratori a domicilio, costituiscono il restante 6% del campione.



- Italiano 99,5
- Inglese / Tedesco 3,3%
- Francese 2,5%
- Spagnolo / Portoghese 0,8%

GAPS 2019 - Regione Umbria

Tabella 2.2 La tipologia dei lavoratori: distribuzione percentuale per genere e fascia di età

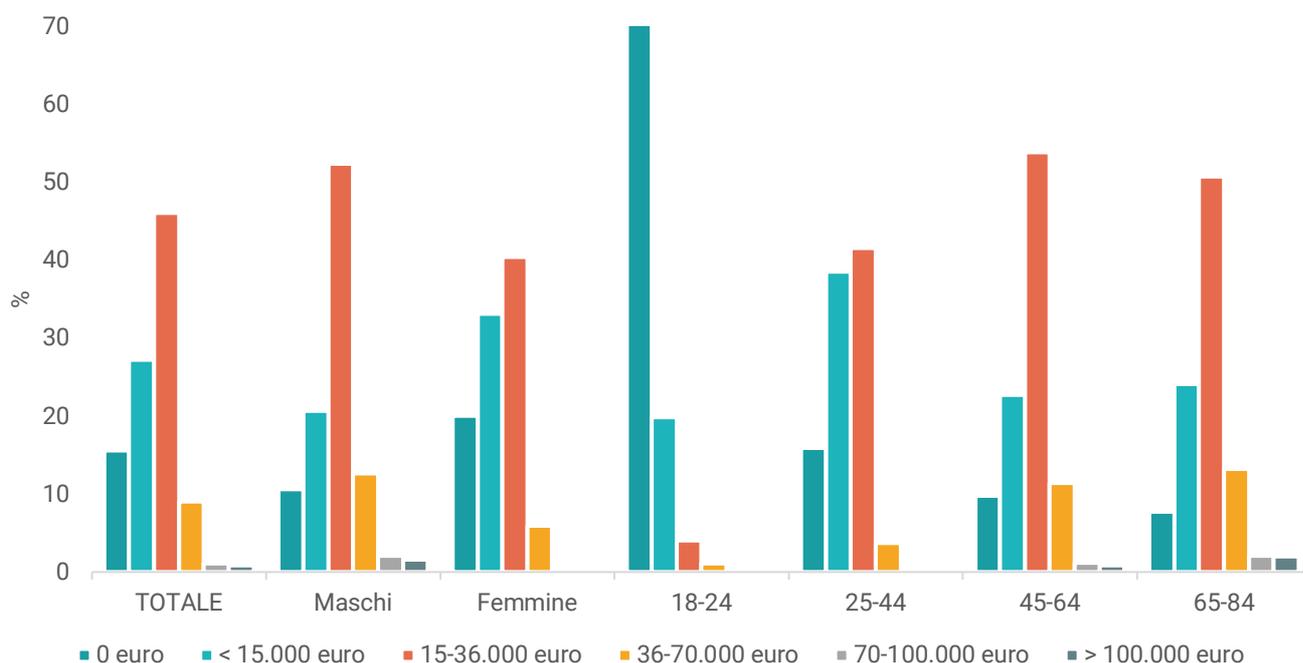
	TOTALE	GENERE		FASCE DI ETÀ (anni)			
		Maschi	Femmine	18-24	25-44	45-64	65-84
Dirigente	7,9	9,4	6,6	8,4	5,0	7,7	55,1
Quadro	9,1	10,6	7,7	0,9	4,1	13,2	20,1
Impiegato	53,1	43,6	61,8	27,1	55,2	55,4	13,9
Operaio	23,9	30,0	18,2	26,9	26,2	22,4	10,9
Apprendista	4,6	4,7	4,5	28,7	7,6	0,8	0,0
Lavoratore a domicilio	1,5	1,7	1,2	7,8	2,0	0,6	0,0

GAPS 2019 - Regione Umbria

L'analisi sui dati di reddito indica che per il 27% il reddito personale (lordo) annuo è inferiore ai 15.000 euro, soprattutto per le donne (33%; M=21%) e per il 16% dei rispondenti è nullo (un quinto del campione femminile contro nemmeno l'11% di quello maschile).

Il 46% dei rispondenti percepisce dai 15.000 ai 36.000 euro annui e la restante percentuale (11%) riferisce di avere un reddito superiore a 36.000 euro, quote che in entrambi i casi risultano superiori tra gli uomini.

Figura 2.1 Il reddito personale (lordo) annuo: distribuzione percentuale per genere e fascia di età



GAPS 2019 - Regione Umbria

Il 24% dei rispondenti ha riferito di avere un reddito mensile complessivo familiare (netto) pari o inferiore a 1.400 euro, il 48% tra i 1.800 e i 2.500 euro e per il restante 28% è superiore a 2.500 euro. Differenze tra

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

Il 64-65% dei 18-24enni e dei 25-44enni riferisce un reddito familiare superiore ai 2.500 euro,

nella fascia di età tra i 65 e gli 84 anni tale quota scende al 47%.

Tabella 2.3 Il reddito familiare netto mensile: distribuzione percentuale per genere e fascia di età

	TOTALE	GENERE		FASCE DI ETÀ			
		Maschi	Femmine	18-24	25-44	45-64	65-84
Fino a 1.000 euro	9,8	6,0	13,1	7,9	6,4	9,6	14,1
Fino a 1.400 euro	13,7	13,1	14,2	11,6	16,3	10,4	15,9
Fino a 1.800 euro	17,4	20,4	14,8	15,2	13,5	16,9	22,5
Fino a 2.500 euro	30,7	30,2	31,1	29,6	36,8	30,5	24,9
Fino a 5.000 euro	22,3	24,0	20,8	21,9	20,6	28,4	16,1
Più di 5.000 euro	6,1	6,3	6,0	13,8	6,4	4,2	6,5

GAPS 2019 - Regione Umbria

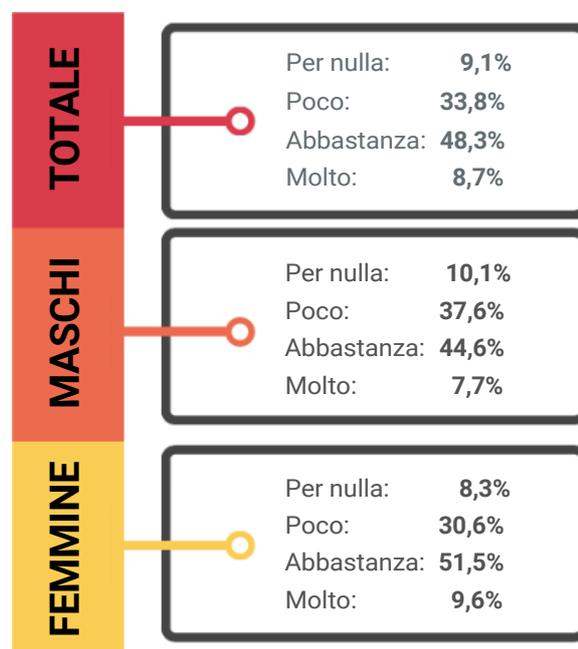
3. LA PERCEZIONE SUI SERVIZI SANITARI TERRITORIALI

3.1 Servizi Sanitari generali

Il 43% dei residenti umbri di età compresa tra i 18 e gli 84 anni riferisce di essere “per niente/poco” informato sulle modalità di accesso ai Servizi Sanitari.

In particolar modo la scarsa informazione si osserva tra gli uomini (M=48%; F=39%) e in maniera crescente tra i residenti al diminuire della fascia di età passando dal 36% dei 65-84enni al 55% dei 18-24enni.

Il 48% e il 9% dei rispondenti ritengono di avere rispettivamente “abbastanza” e “molte” informazioni riguardo l’accesso ai Servizi Sanitari, soprattutto tra le donne e nelle fasce maggiori di età.

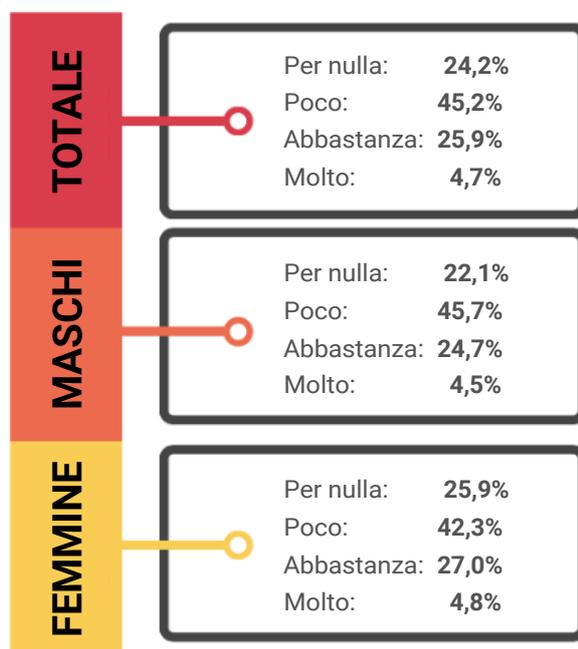


GAPS 2019 - Regione Umbria

3.2 Servizi Sanitari specifici

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

Il 71% degli uomini e il 68% delle donne si dicono “per nulla/poco” informati sui Servizi Sanitari per le Dipendenze. Il 21% dei 18-24enni riferisce di essere “abbastanza/molto” informato rispetto al 24% dei 25-44enni e al 29% dei 45-64enni. I più informati continuano a essere i soggetti appartenenti alla fascia di età maggiore: il 41% dei 65-84enni si dice “abbastanza/molto” informato relativamente all’accesso a queste tipologie di Servizi.



GAPS 2019 - Regione Umbria

Tabella 3.1 Il livello di informazione sulle modalità di accesso ai servizi, generali e dedicati alle dipendenze patologiche, offerti dall'Azienda Sanitaria: distribuzione percentuale per genere e fascia di età

		ITALIA (2017)	REGIONE UMBRIA						
		TOTALE	TOTALE	GENERE		FASCE DI ETÀ			
				Maschi	Femmine	18-24	25-44	45-64	65-84
Servizi Sanitari	Per nulla	8,2	9,1	10,1	8,3	15,7	8,0	7,6	10,6
	Poco	41,8	33,8	37,6	30,6	39,4	42,1	33,5	25,2
	Abbastanza	43,2	48,3	44,6	51,5	39,5	40,2	49,9	56,2
	Molto	6,9	8,7	7,7	9,6	5,4	9,7	9,0	8,0
Servizi Sanitari nell'ambito delle dipendenze patologiche	Per nulla	22,2	24,2	22,1	25,9	24,4	23,7	23,8	24,8
	Poco	48,8	45,2	48,7	42,3	54,8	51,9	46,8	34,6
	Abbastanza	25,4	25,9	24,7	27,0	19,8	20,6	25,6	33,0
	Molto	3,6	4,7	4,5	4,8	0,9	3,7	3,8	7,6

GAPS 2019 - Regione Umbria; IPSAD@2017

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

La maggior parte dei rispondenti, a prescindere dal genere e dall'età, a domande dirette sulla conoscenza non solo della presenza dei servizi quali i SerD, le Unità Mobili, i Centri di salute mentale, quelli psichiatrici e altri ancora sul proprio territorio, ma anche delle

problematiche di dipendenze trattate (sostanze legali, illegali e gioco d'azzardo), non ha saputo rispondere.

Le Helpline e i Servizi di strada sono quelli meno conosciuti in assoluto, raggiungendo in entrambi i casi il 90% dei rispondenti che non hanno saputo riferire di quali dipendenze si occupano; i SerD quelli più conosciuti, anche se pur in questo caso la percentuale di chi non ha saputo esprimersi è pari al 60%.

4. GIOCO D'AZZARDO

4.1 Disponibilità, percezione del rischio, opinioni e credenze

Il 50% della popolazione umbra ha riferito di abitare nei pressi di un luogo dove poter giocare d'azzardo raggiungibile a piedi in meno di 5 minuti, il 28% impiegando da 5 a 10 minuti e il 21% a più di 10 minuti. Rispetto, invece, alla distanza dal luogo di lavoro o di studio, il 53% può raggiungere a piedi un esercizio di gioco in meno di 5 minuti, il 27% in 5-10 minuti e il 20% in più di 10 minuti.

Ai rispondenti è stato chiesto quanto tempo sarebbero disposti a impiegare per raggiungere un luogo dove poter giocare e il 91% del campione ha risposto "meno di 10 minuti", mentre l'1% impiegherebbe oltre 30 minuti, soprattutto nella fascia di età compresa tra i 25 e i 44 anni.

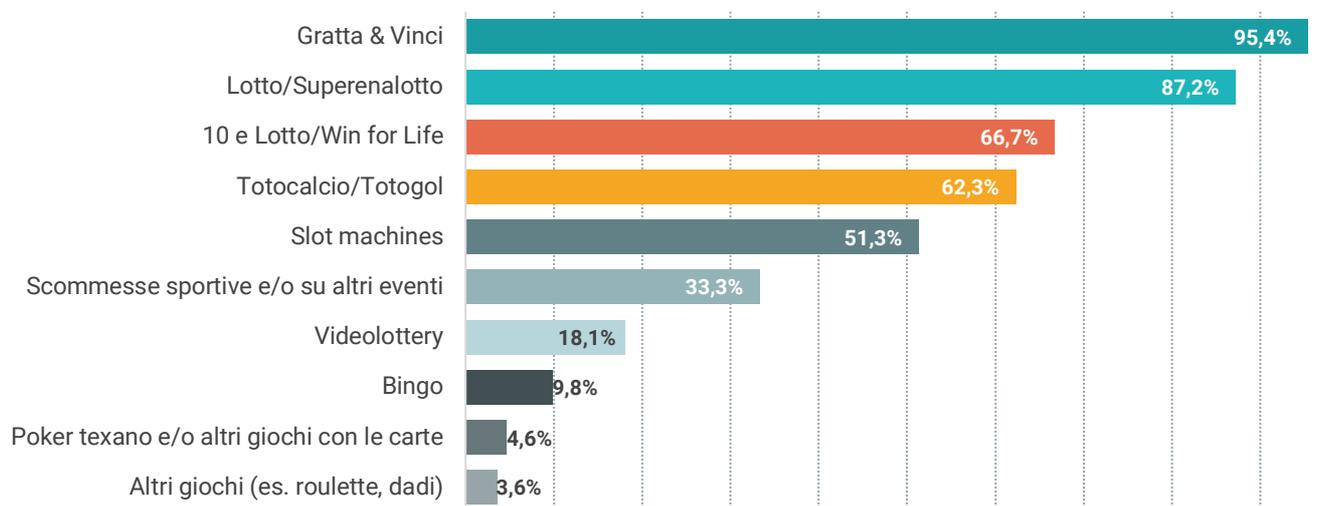
Tabella 4.1: La distanza da un luogo di gioco da casa e dal luogo di lavoro/di studio: distribuzione percentuale per genere e fascia di età

		TOTALE	GENERE		FASCE DI ETÀ			
			Maschi	Femmine	18-24	25-44	45-64	65-84
Da casa	<i>Meno di 5 minuti</i>	50,2	55,6	45,3	52,3	58,8	50,0	39,3
	<i>5-10 minuti</i>	28,4	27,4	29,4	27,8	23,6	27,3	36,4
	<i>Più di 10 minuti</i>	21,3	17,0	25,3	19,9	17,5	22,7	24,4
Dal luogo di lavoro/studio	<i>Meno di 5 minuti</i>	52,9	55,1	50,8	45,8	59,9	53,1	31,0
	<i>5-10 minuti</i>	27,1	27,7	26,5	31,8	25,8	25,7	33,2
	<i>Più di 10 minuti</i>	20,0	17,2	22,7	22,4	14,3	21,2	35,8
Tempo disposti a impiegare	<i>Meno di 10 minuti</i>	91,4	91,6	91,1	95,3	92,1	92,2	86,3
	<i>10-30 minuti</i>	7,2	7,0	7,4	4,1	5,8	6,4	13,1
	<i>Più di 30 minuti</i>	1,4	1,3	1,5	0,5	2,2	1,3	0,6

GAPS 2019 - Regione Umbria

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

Figura 4.1: I giochi disponibili nel luogo di gioco più vicino



GAPS 2019 - Regione Umbria

Circa il 7% della popolazione umbra, soprattutto maschile, è a conoscenza delle regolamentazioni approvate dalla propria Regione e dal proprio Comune di residenza per la limitazione del gioco d'azzardo.

Tabella 4.2: La conoscenza di regolamentazioni approvate da Regione/ Comune per limitare il gioco d'azzardo: distribuzione percentuale per genere e fascia di età

	ITALIA (2017)	REGIONE UMBRIA						
		TOTALE	GENERE		FASCE DI ETÀ			
	TOTALE		Maschi	Femmine	18-24	25-44	45-64	65-84
Regione	<i>n.a.</i>	7,7	8,3	7,2	8,5	10,4	8,0	4,0
Comune	14,6	7,4	9,4	5,5	6,6	7,5	7,4	7,5

GAPS 2019 - Regione Umbria; IPSAD®2017

La quasi totalità della popolazione umbra (96%) riferisce di essere "Molto/Abbastanza d'accordo" con la decisione di porre gli apparecchi di gioco a debita distanza dalle scuole, l'88% collocarli lontano dai bancomat e/o disciplinare gli di funzionamento delle Slot machine. Pochi meno riferiscono di essere

d'accordo con il vietare le pubblicità sul gioco d'azzardo e/o con il prevedere percorsi di formazione specifici per i commercianti del gioco. Circa l'80% dei rispondenti è d'accordo nel collocare gli apparecchi di gioco in denaro lontano da stazioni e/o nel porre limiti spaziali e temporali all'offerta di gioco d'azzardo.

Figura 4.2: Le opinioni dei rispondenti rispetto alla regolamentazione del gioco d'azzardo



GAPS 2019 - Regione Umbria

Il 51% dei rispondenti ritiene che giocare d'azzardo meno di una volta alla settimana sia "Molto/Moderatamente" rischioso, percentuale che raggiunge l'86% in riferimento al gioco ripetuto più di

una volta alla settimana. L'11% "Non sa" definire il grado di rischio nel giocare meno di una volta alla settimana e il 9% riferendosi al gioco ripetuto più volte, soprattutto gli over 64enni.

Figura 4.3: Il rischio percepito nel giocare meno o più di 1 volta la settimana: distribuzione percentuale per genere e fascia di età

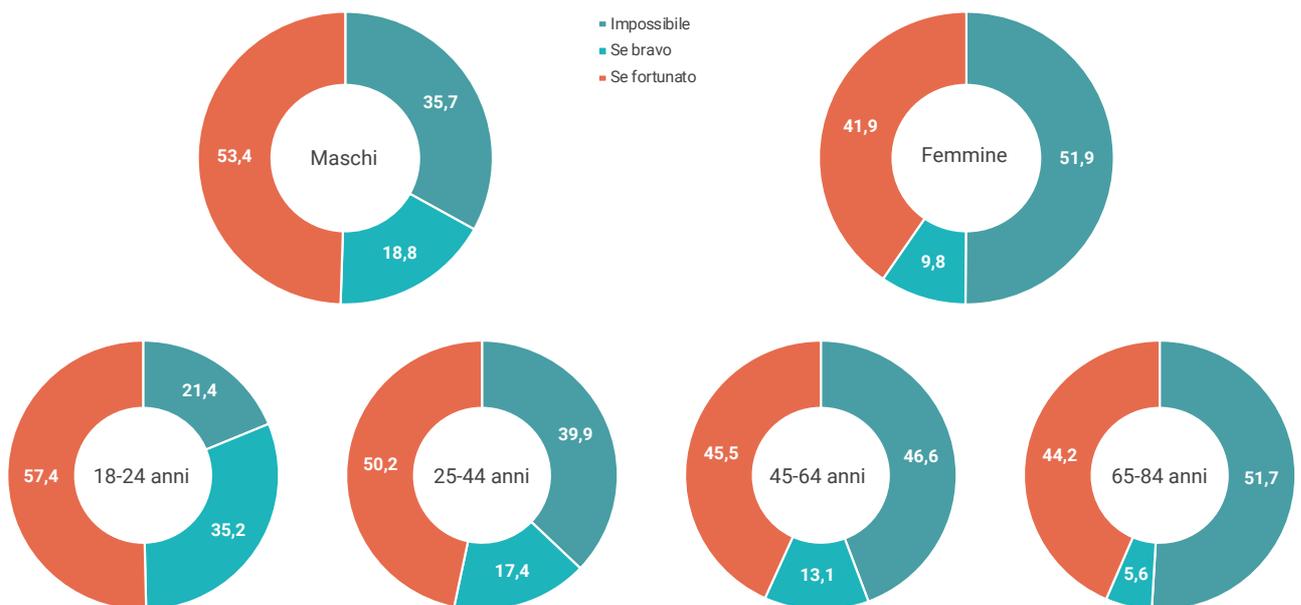
Giocare meno di una volta alla settimana			Giocare più di una volta alla settimana		
41,7	Nessun rischio/minimo	Maschi	Nessun rischio/minimo	6,1	
46,4	Rischio moderato/elevato		Rischio moderato/elevato	83,8	
11,8	Non so		Non so	10,1	
33,0	Nessun rischio/minimo	Femmine	Nessun rischio/minimo	3,3	
56,2	Rischio moderato/elevato		Rischio moderato/elevato	88,3	
10,9	Non so		Non so	8,4	
48,4	Nessun rischio/minimo	18-24 anni	Nessun rischio/minimo	4,5	
49,0	Rischio moderato/elevato		Rischio moderato/elevato	93,2	
2,6	Non so		Non so	2,3	
45,0	Nessun rischio/minimo	25-44 anni	Nessun rischio/minimo	4,6	
51,8	Rischio moderato/elevato		Rischio moderato/elevato	92,9	
3,2	Non so		Non so	2,5	
35,7	Nessun rischio/minimo	45-64 anni	Nessun rischio/minimo	4,8	
50,5	Rischio moderato/elevato		Rischio moderato/elevato	83,8	
13,9	Non so		Non so	11,4	
26,1	Nessun rischio/minimo	65-84 anni	Nessun rischio/minimo	4,4	
53,1	Rischio moderato/elevato		Rischio moderato/elevato	78,5	
20,8	Non so		Non so	17,1	

GAPS 2019 - Regione Umbria

Il 44% della popolazione umbra, soprattutto quella di genere femminile (52%) e quella di età maggiore (52% tra i 65-84enni), ritiene sia impossibile diventare ricchi giocando d'azzardo, per il 48% invece, potrebbe essere

fonte di ricchezza se il giocatore è fortunato e per il 14% se è bravo, in percentuali superiori tra gli uomini e i soggetti più giovani.

Figura 4.4: È possibile diventare ricchi giocando d'azzardo? Distribuzione percentuale per genere e fascia di età



GAPS 2019 - Regione Umbria

Un terzo dei rispondenti ritiene che l'abilità del giocatore non incida sull'esito di alcun gioco d'azzardo, con percentuali maggiori tra le donne (36%; M=31%) e i più anziani (39% tra i 65-84enni). L'abilità del giocatore è

rilevante per il 47% dei soggetti nel Poker texano/altri giochi con le carte, per il 40% nelle scommesse sportive, soprattutto tra gli uomini (43%) e tra i più giovani (48% tra i 18-24enni).

Tabella 4.3: Quanto è importante l'abilità del giocatore? Distribuzione percentuale per tipo di gioco, per genere e fascia d'età

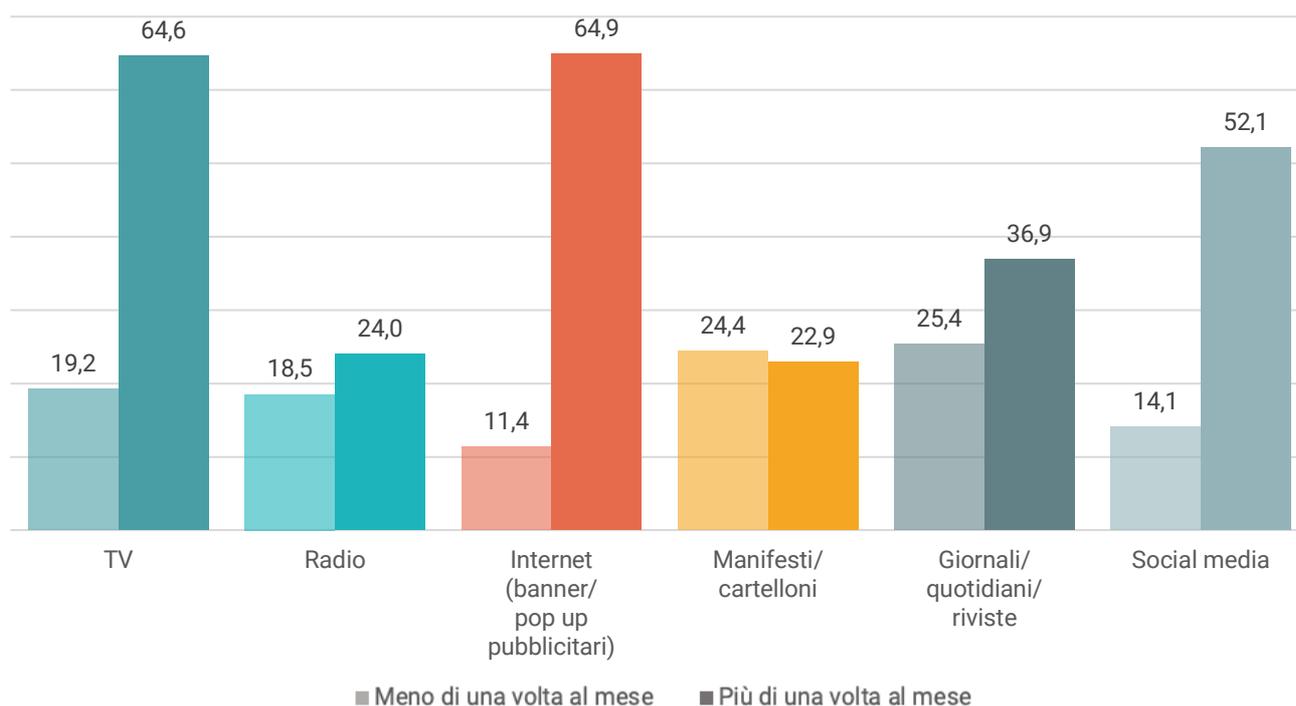
	TOTALE	GENERE		FASCE DI ETÀ			
		Maschi	Femmine	18-24	25-44	45-64	65-84
In nessuno gioco	33,3	30,9	35,6	22,7	30,1	35,1	38,5
Gratta&Vinci/10 e Lotto/Win for Life	1,7	1,3	2,1	4,6	1,3	0,8	2,8
Lotto/Superenalotto	5,1	3,4	6,7	4,9	2,8	6,0	6,5
Totocalcio/Totogol/Scommesse	40,1	43,1	37,1	48,3	38,3	43,4	34,6
Scommesse su altri eventi	22,3	22,9	21,8	24,5	27,9	23,5	13,6
Bingo	2,3	1,6	3,1	4,3	1,1	1,8	3,9
Slot Machine	2,1	1,7	2,5	4,5	1,9	0,8	3,5
Videolottery	0,7	0,5	0,9	1,2	0,3	0,4	1,5
Poker Texano/Altri giochi con le	47,3	50,4	44,3	65,3	58,2	40,2	38,5
Altri giochi	3,9	3,0	4,7	7,2	4,1	4,1	2,3
Scommesse virtuali	5,5	5,4	5,7	9,4	8,7	4,8	1,5

GAPS 2019 - Regione Umbria

La maggior parte della popolazione umbra, in particolare quella maschile, riferisce di aver visto/ sentito più volte al mese spot pubblicitari

riguardanti il gioco d'azzardo, soprattutto alla televisione, online e sui social media.

Figura 4.5: L'esposizione ai messaggi pubblicitari sul gioco d'azzardo negli ultimi 12 mesi secondo la tipologia di canale: percentuali* per frequenza nel mese



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

4.2 Diffusione e caratteristiche del comportamento di gioco

Il 69% della popolazione regionale di età compresa tra i 18 e gli 84 anni ha giocato d'azzardo almeno una volta nella vita, con una prevalenza che risulta superiore a quella nazionale (62%) e il 42% lo ha fatto nei dodici

mesi precedenti la rilevazione. La pratica del gioco d'azzardo risulta maggiormente diffuso tra le persone di genere maschile e tra quelle più giovani.

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

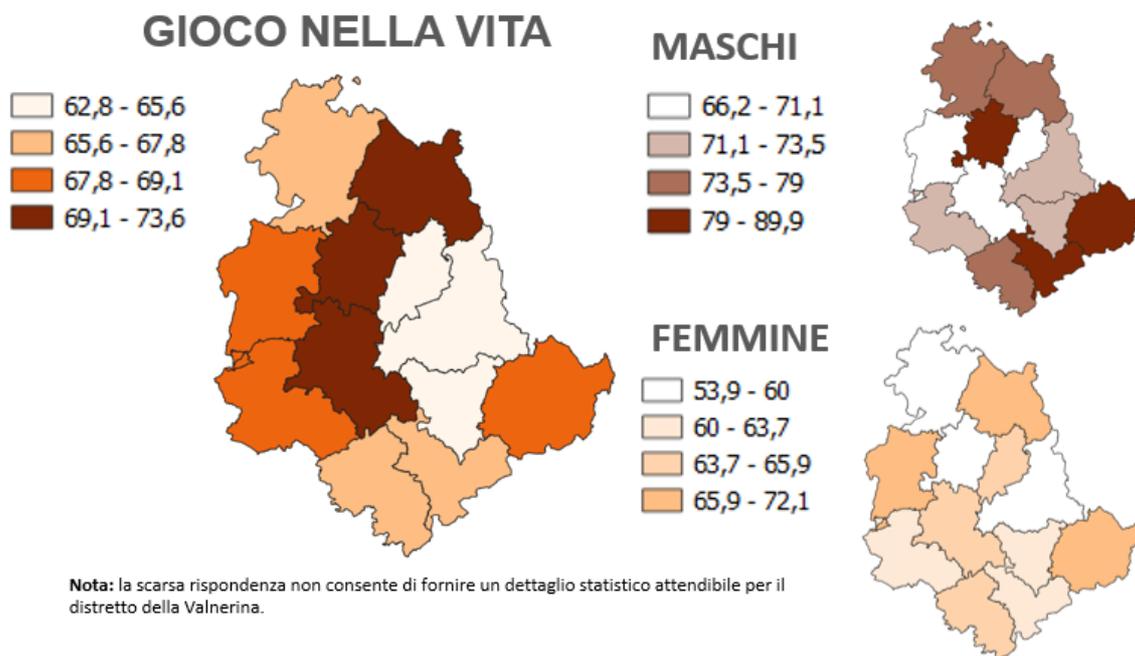
	ITALIA (2017)	REGIONE UMBRIA				
	TOTALE	TOTALE	GENERE		FASCE DI ETÀ	
			Maschi	Femmine	18-44	45-84
Nella vita	62,4	68,5	75,7	61,7	78,1	62,9
Nell'ultimo anno	41,4	41,8	47,7	36,3	49,2	37,5

GAPS 2019 - Regione Umbria; IPSAD®2017

A livello territoriale la distribuzione delle prevalenze di gioco varia: relativamente al gioco nel corso della vita le percentuali più elevate si registrano nei distretti di Alto

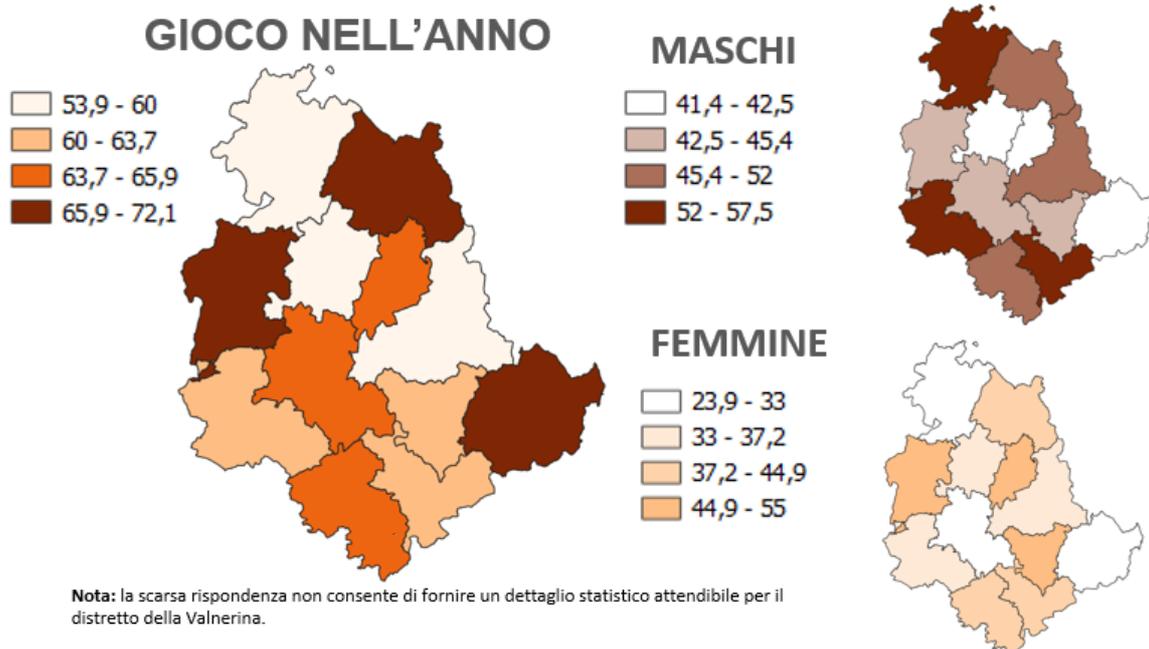
Chiascio, quello Perugino e di Media Valle del Tevere. Per il gioco negli ultimi 12 mesi in quello di Terni e Orvieto, anche in relazione ai generi.

Figura 4.6: Prevalenza di gioco d'azzardo nella vita, per zona-distretto e genere



GAPS 2019 - Regione Umbria; IPSAD®2017

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



GAPS 2019 - Regione Umbria

Il gioco maggiormente praticato nel corso dei 12 mesi è stato il Gratta&Vinci; seguono il Superenalotto, preferito dagli uomini e dalle persone di oltre 25 anni; il Lotto,

preferito dalle donne e dagli over 64enni e le scommesse sportive, giocate maggiormente dagli uomini e dai giovani di 18-24 anni.

Tabella 4.5: I giochi d'azzardo praticati negli ultimi 12 mesi, percentuali per genere e fascia di età

	TOTALE	GENERE		FASCE DI ETÀ			
		Maschi	Femmine	18-24	25-44	45-64	65-84
Gratta&Vinci	79,8	78,9	80,7	68,1	81,7	83,4	71,4
Lotto	29,9	23,2	36,2	12,3	27,1	32,4	36,5
Superenalotto	44,2	51,2	36,4	19,4	43,2	41,5	57,4
10 e Lotto	8,0	7,6	8,4	7,2	7,8	8,3	8,1
Totocalcio/Totogol	3,2	5,7	0,8	4,4	4,7	1,5	3,1
Bingo	6,8	5,5	8,1	28,0	6,7	3,0	6,3
Slot machine	8,6	14,4	2,8	25,6	14,2	2,2	2,8
Videolottery	2,0	3,1	0,9	4,3	3,8	0,0	1,3
Scommesse sportive	19,9	34,5	3,8	37,0	31,4	13,0	1,4
Scommesse su altri eventi	1,9	3,2	0,6	7,7	3,0	0,5	0,0
Poker Texano	5,2	8,0	2,3	13,4	10,2	0,8	0,0
Altri giochi con le carte	11,2	9,3	13,2	20,0	17,3	5,8	6,0
Altri giochi (roulette, dadi)	2,6	2,8	2,4	18,3	2,8	0,6	0,0
Scommesse virtuali	3,2	5,8	0,6	19,1	4,0	0,8	0,0

GAPS 2019 - Regione Umbria

Tra coloro che hanno giocato nell'ultimo anno, il 69% non ha speso soldi negli ultimi 30 giorni; tra chi invece ha speso denaro, per l'80% la spesa è stata al

massimo di 10 euro, prevalentemente nella fascia di età più anziana, mentre per l'8% dei soggetti la spesa è stata di oltre 50 euro, soprattutto tra gli uomini.

Tabella 4.6: La spesa sostenuta negli ultimi 30 giorni da chi ha giocato nell'ultimo anno: distribuzione percentuale per genere e fascia di età

	REGIONE UMBRIA						
	TOTALE	GENERE		FASCE DI ETÀ			
		Maschi	Femmine	18-24	25-44	45-64	65-84
1-10 euro	80,3	77,7	93,6	73,0	79,4	72,6	91,6
11-50 euro	11,1	13,6	2,9	27,0	12,2	15,0	5,3
51 euro o più	7,7	8,8	3,5	0,0	8,5	12,3	3,1

GAPS 2019 - Regione Umbria

Il 40% dei giocatori toscani riferisce che il bilancio economico derivante dal proprio giocare d'azzardo risulta "in pari" (né perdite né guadagni), soprattutto tra le donne (51%; M=30%), mentre oltre la metà dei giocatori è "in rosso", ha cioè perso denaro giocando, in particolar modo gli uomini (61%; F=41%).

Tra i giocatori che hanno perso soldi giocando ("in rosso"), l'86% ha perso meno di 50 euro, mentre il 6% ha perso più di 100 euro. Tra i giocatori che hanno riferito di essere complessivamente in attivo con il gioco in denaro nell'ultimo anno, il 53% lo è per cifre inferiori a 50

euro, il 29% per somme di denaro oltre i 100 euro.

Il metodo di pagamento più utilizzato per giocare d'azzardo è quello in contanti (93%), soprattutto le donne (96%; M=91%), mentre il 9% utilizza carte di credito (M=12%; F=5%). Il 15% di coloro che usano le carte di credito per giocare d'azzardo riferisce che tale modalità di pagamento fa aumentare la cifra spesa nel gioco, soprattutto gli uomini (18%; F=8%) mentre per il 79% l'utilizzo della carta di credito non influenza la cifra spesa.

Tabella 4.7: La modalità di pagamento di chi ha giocato nell'ultimo anno: distribuzione percentuale per genere e fascia di età

	REGIONE UMBRIA						
	TOTALE	GENERE		FASCE DI ETÀ			
		Maschi	Femmine	18-24	25-44	45-64	65-84
Carta di credito	9,1	12,2	5,4	13,2	16,4	5,7	1,6
Contanti	93,2	90,9	96,1	88,8	88,3	95,8	98,4

GAPS 2019 - Regione Umbria

4.3 Il gioco onsite

I giochi d'azzardo onsite, quelli cioè che si possono fare recandosi presso ricevitorie, sale scommessa, edicole, bar o autogrill, sono stati praticati nella vita dal 66% della popolazione regionale e dal 40% nei

nei dodici mesi precedenti alla rilevazione, evidenziando per il genere maschile e per i giovani adulti 18-44enni una maggiore attrazione.

Tabella 4.8: Prevalenze gioco d'azzardo onsite per genere e fascia di età

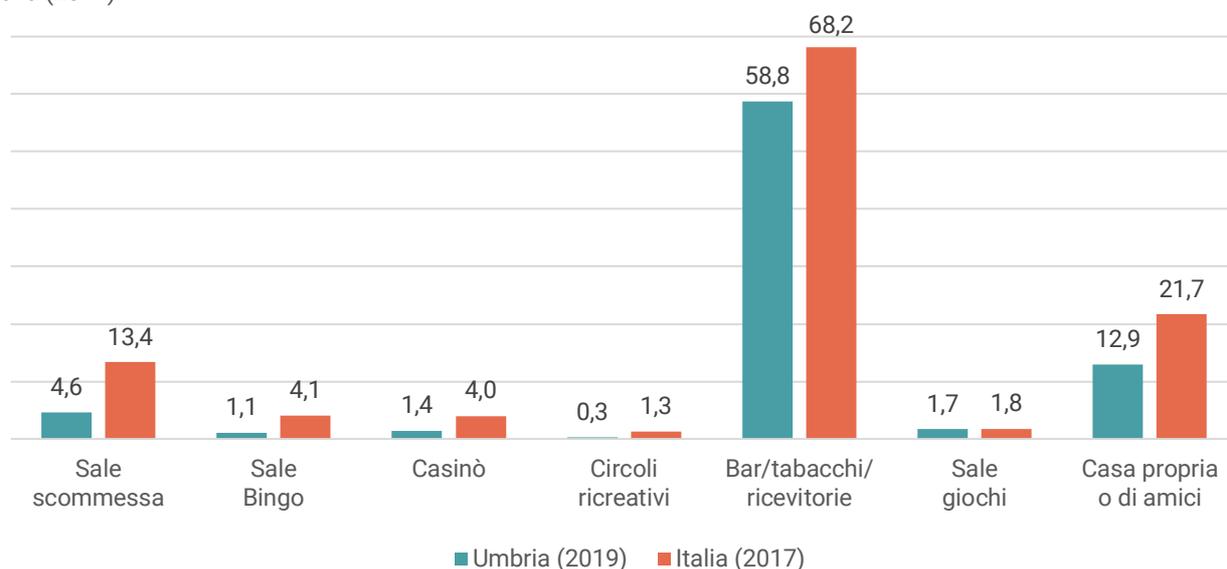
	TOTALE	GENERE		FASCE DI ETÀ	
		Maschi	Femmine	18-44	45-84
Nella vita	65,6	71,8	59,8	74,6	60,4
Nell'ultimo anno	40,0	44,8	35,5	46,9	35,8

GAPS 2019 - Regione Umbria

Il 59% dei giocatori onsite nell'anno si reca presso bar/tabacchi/ricevitorie per giocare d'azzardo, soprattutto le persone di 65-84 anni (66%); il 13% gioca presso abitazioni private e il 5% presso sale

scommessa, quote che risultano superiori tra gli uomini (8%) e i più giovani (18-24enni=10%). L'1% si reca presso le sale Bingo per giocare, in questo caso frequentate soprattutto dai 18-24enni (4%).

Figura 4.8: I luoghi di gioco frequentati nell'ultimo anno dai giocatori onsite: distribuzione percentuale in Italia (2017) e in Umbria (2019)



GAPS 2019 - Regione Umbria; IPSAD®2017

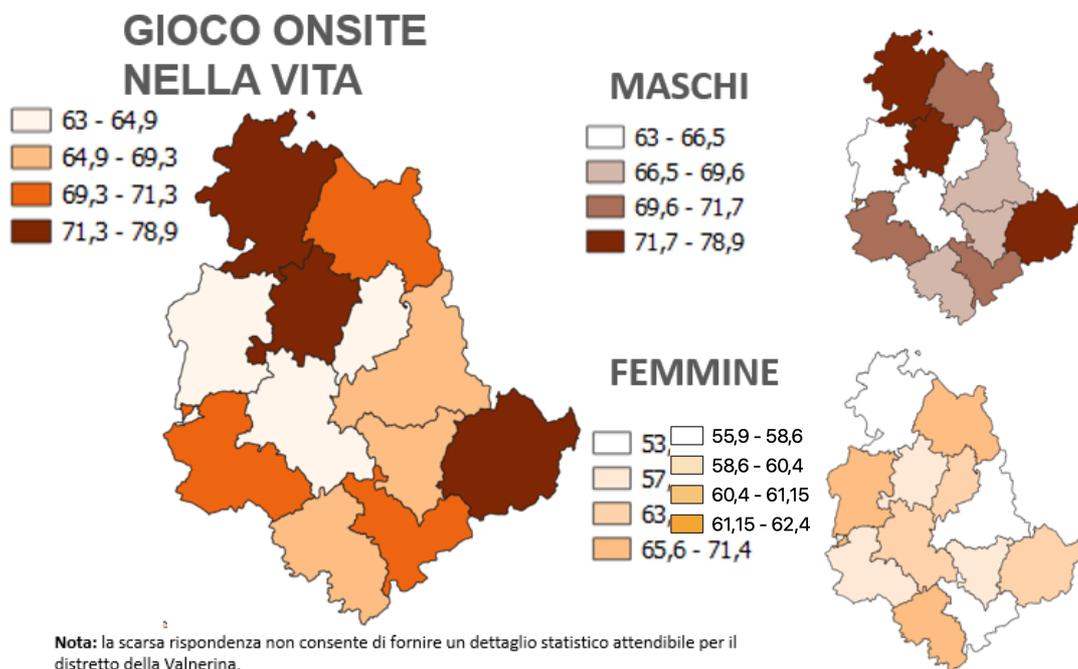
Tra coloro che hanno giocato d'azzardo onsite nell'ultimo anno, il 96% riferisce che negli ultimi 30 giorni ha giocato non più di 30 minuti mediamente al giorno. Sono il 3% coloro che hanno giocato almeno un'ora e l'1% riferisce di averla superata.

I giochi più frequentemente praticati nei luoghi fisici tra i giocatori onsite nell'ultimo anno sono Gratta&Vinci, giocati dall'81%, Superenalotto (46%), Lotto (31%), scommesse sportive (18%) e altri giochi con le carte come poker, burraco, bridge (12%).

A livello territoriale la distribuzione delle prevalenze di gioco praticato onsite è mostrata in Figura 4.9 e 4.10, anche in relazione ai generi, con Alto Chiascio

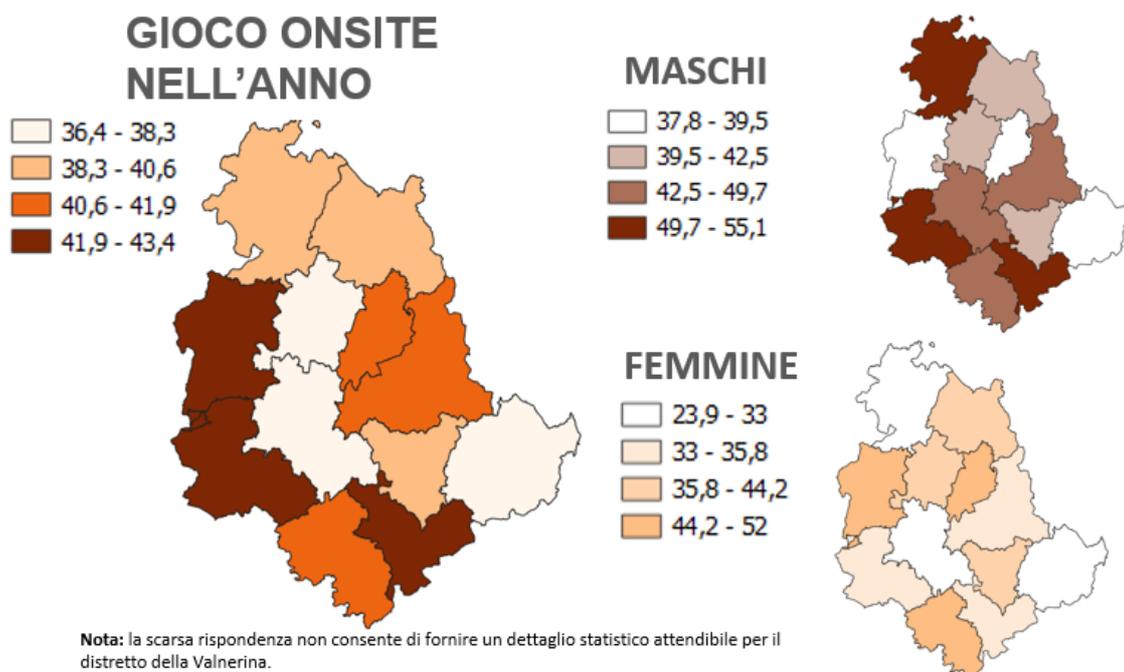
il distretto Peruginino in testa per il gioco onsite riferito nella vita e Orvieto e Terni per il gioco negli ultimi 12 mesi.

Figura 4.9: Prevalenze di gioco d'azzardo ONSITE nella vita, per zona-distretto e per genere



GAPS 2019 - Regione Umbria

Figura 4.10: Prevalenza di gioco d'azzardo ONSITE negli ultimi 12 mesi, per zona-distretto e per genere



GAPS 2018 - Regione Umbria

4.4 Il gioco online

L'8% dei residenti nella regione Umbria 18-84enni ha giocato d'azzardo online almeno una volta nella vita e il 5% lo ha fatto durante l'anno, con una maggiore

diffusione di questo comportamento di gioco tra gli uomini e i più giovani.

Tabella 4.9: Prevalenze gioco d'azzardo online per genere e fascia di età

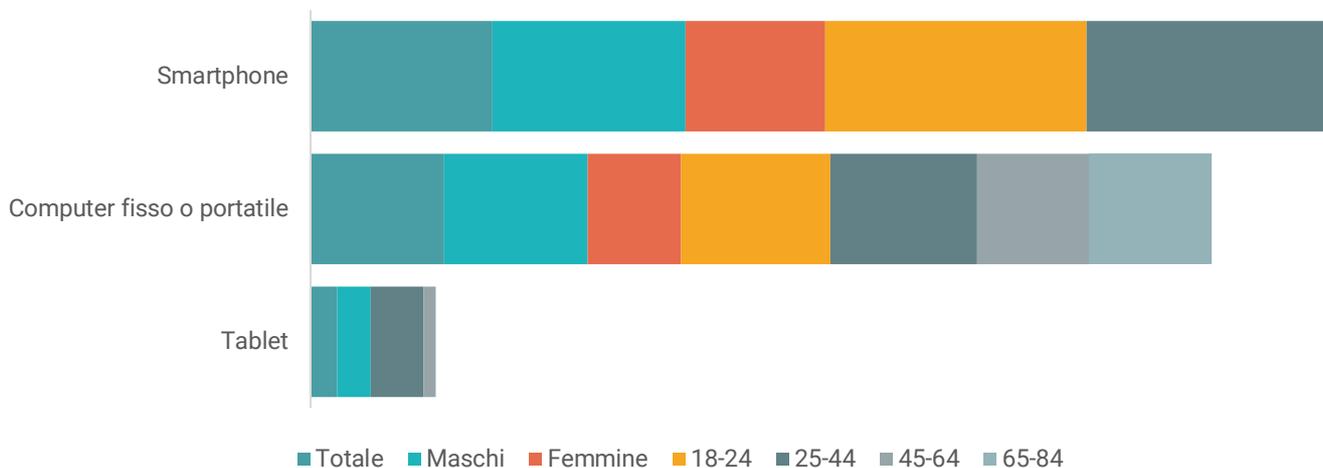
	ITALIA (2017)		REGIONE UMBRIA			
	TOTALE	TOTALE	GENERE		FASCE DI ETÀ	
			Maschi	Femmine	18-44	45-84
Nella vita	n.a.	7,9	12,6	3,5	12,1	5,4
Nell'ultimo anno	3,5	5,1	8,4	2,0	7,8	3,5

GAPS 2019 - Regione Umbria; IPSAD®2017

Tra questi giocatori umbri, il *device* più utilizzato per giocare d'azzardo online è stato lo smartphone (45%), soprattutto dagli uomini (M=47%; F=34%), segue il computer fisso o portatile (33%), anche in

questo caso preferito dagli uomini (M=35%; F=23%), mentre il 6% ha usato il tablet, giocatori esclusivamente di genere maschile.

Figura 4.11: I *device* usati per giocare online nell'ultimo anno: distribuzione percentuale per genere

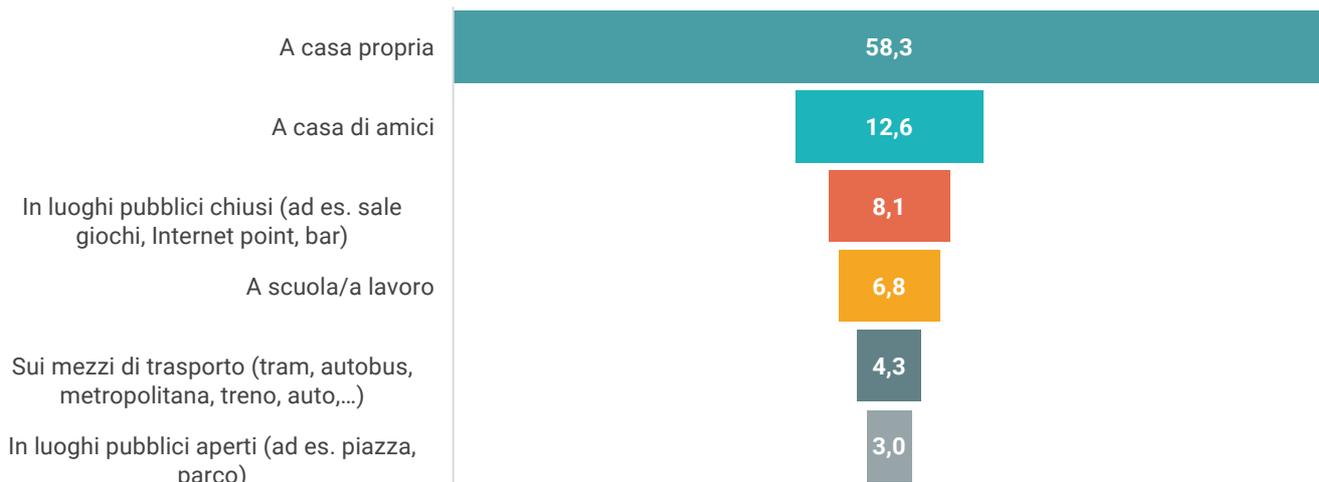


GAPS 2019 - Regione Umbria

Il 58% dei giocatori d'azzardo online gioca prevalentemente a casa propria, il 13% a casa di amici, l'8% gioca in luoghi pubblici o chiusi, il 7% a scuola o al lavoro.

Se il 96% dei giocatori online non gioca mai per più di due ore continuative, quasi il 4% riferisce di aver giocato fino a 5 volte sessioni di oltre 2 ore.

Figura 4.12: I luoghi di gioco online negli ultimi 12 mesi: distribuzione percentuale dei giocatori

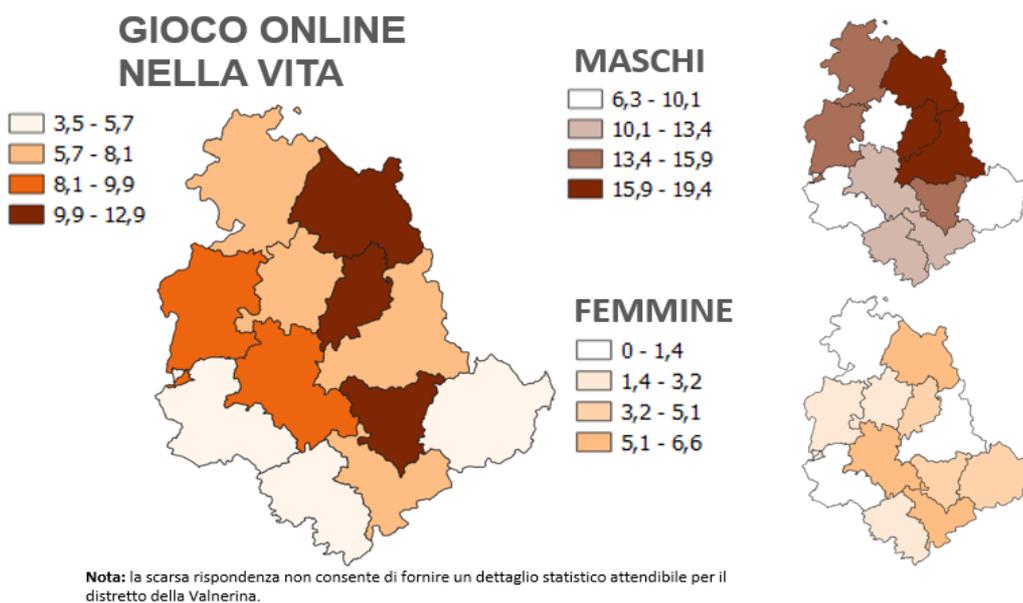


GAPS 2019 - Regione Umbria

La distribuzione distrettuale del gioco praticato online vede la zona-distretto Alto Chiascio in testa, mentre considerando il genere maschile troviamo il distretto di Assisano, per quanto riguarda il gioco nella vita. Per

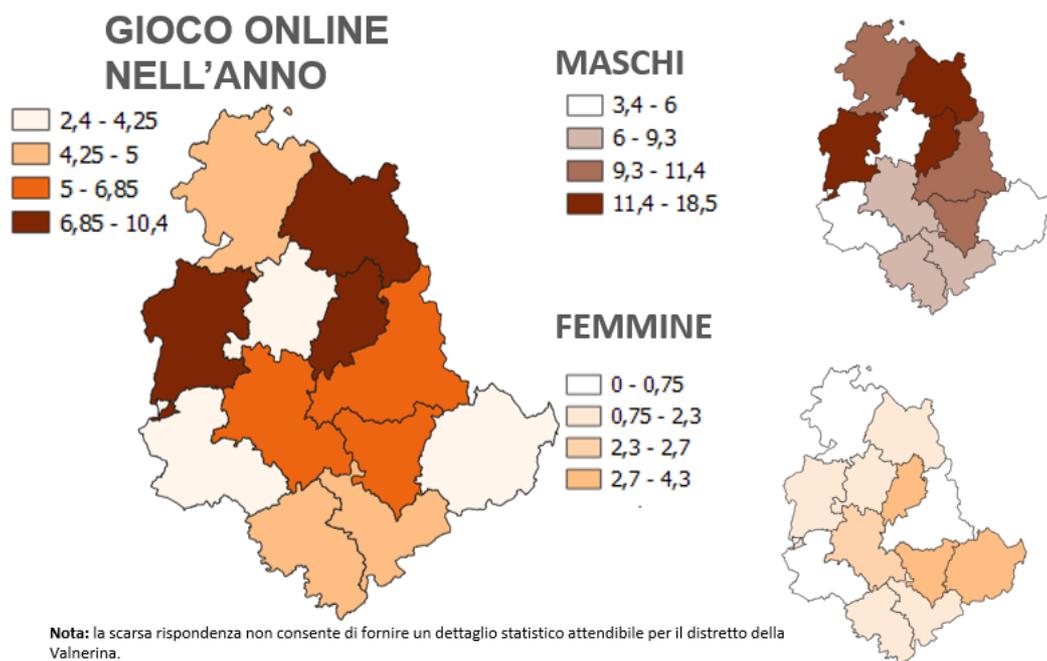
quanto concerne il gioco negli ultimi 12 mesi, la prevalenza più alta si registra per il distretto Alto Chiascio, sia considerando il totale che il genere maschile (Figura 4.13 e 4.14)

Figura 4.13: Prevalenze di gioco d'azzardo ONLINE nella vita, per zona-distretto e per genere



GAPS 2019 - Regione Umbria

Figura 4.14: Prevalenza di gioco d'azzardo ONLINE negli ultimi 12 mesi, per zona-distretto e per genere



4.5 I giocatori d'azzardo secondo i profili di rischio

Sulla base delle risposte fornite al test di screening CPGI (Canadian Problem Gambling Index – Ferris & Wynne, 2001a; b) fornite da coloro che hanno giocato d'azzardo durante l'anno, per la maggioranza dei giocatori umbri (85%) si rileva un

comportamento di gioco definibile "non a rischio", per il 15% risulta invece "a rischio". Nel complesso a livello regionale quasi 1 giocatore su 7 risulta avere un comportamento di gioco a rischio.

Tabella 4.10: I profili di rischio di chi ha giocato durante l'anno: distribuzione percentuale

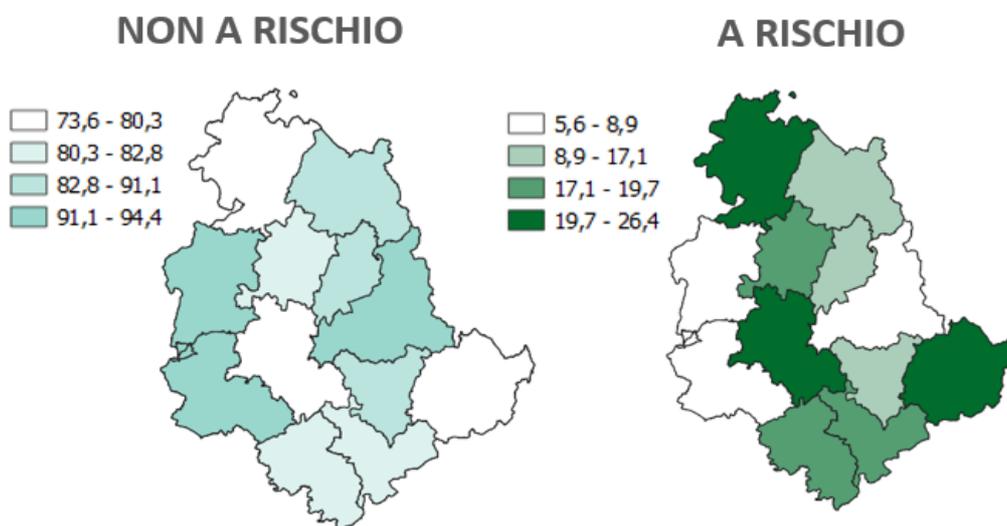
	ITALIA (2017)	REGIONE UMBRIA
Nessun rischio	77,8	84,7
A rischio	22,2	15,3

GAPS 2019 - Regione Umbria; IPASD@2017

La distribuzione territoriale dei profili di rischio è mostrata in Figura 4.15 e rivela percentuali particolarmente elevate di gioco a rischio

nelle zone-distretto della Valnerina, Alta Valle Tevere, Media Valle Tevere e Narnia e Amelia.

Figura 4.15: Il profilo di rischio* dei giocatori: distribuzione percentuale per zona-distretto**



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

**Non è possibile fornire un dettaglio statistico attendibile per il distretto della Valnerina

GAPS 2019 - Regione Umbria

¹ Test di screening adattato e validato a livello nazionale (Colasante et al., 2013)

Il 31% dei giocatori a rischio nullo e il 45% di quelli a rischio è celibe/nubile, la maggior parte dei giocatori con profilo di rischio nullo è coniugato o unito civilmente (58%, a rischio=42%). Il 3% dei giocatori con profilo a rischio è separato o divorziato e il 7% vedovo contro, rispettivamente, l'8% e il 3% dei giocatori a rischio nullo.

La maggior parte dei giocatori possiede un diploma di scuola secondaria di secondo grado (diploma triennale/quinquennale), in particolare i giocatori a rischio (57%; nessun rischio=52%).

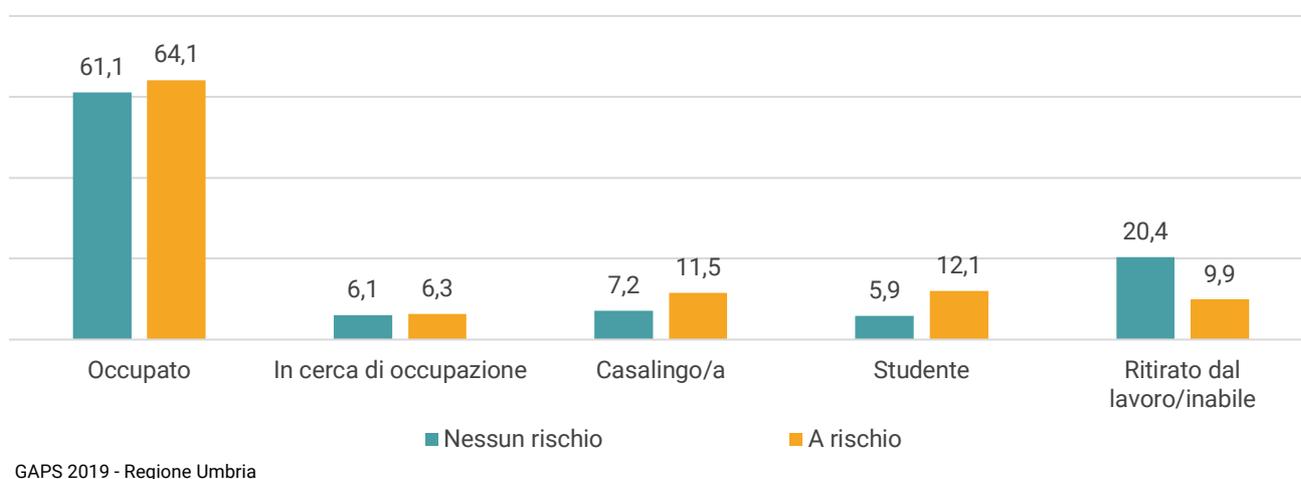
Il 28% dei giocatori a rischio nullo è laureato (laurea

triennale o magistrale) o ha terminato un percorso post laurea, mentre tra quelli con profilo di rischio sono il 20%.

Relativamente alla condizione lavorativa, la maggior parte dei giocatori riferisce di avere un'occupazione, soprattutto i giocatori con comportamento di gioco a rischio (64%; nessun rischio =61%).

Tra i giocatori con profilo a rischio nullo il 6% in cerca di una nuova occupazione e una pari quota è ancora studente contro, rispettivamente, il 6% e il 12% dei giocatori a rischio.

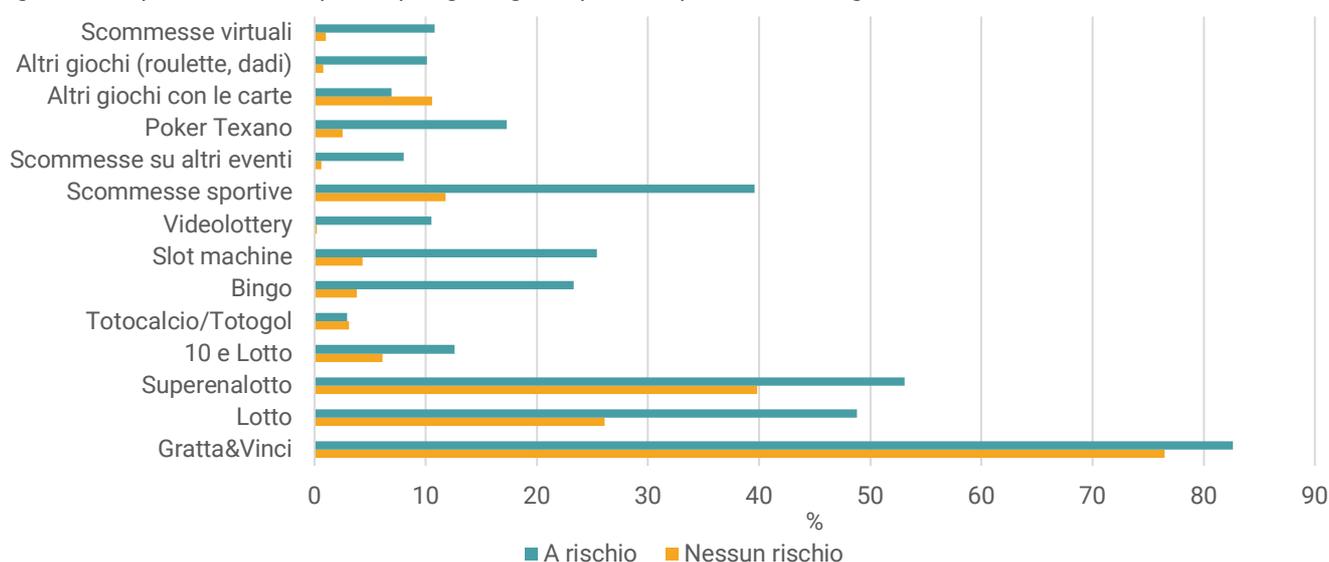
Figura 4.16: Lo stato occupazionale dei giocatori: distribuzione percentuale per profilo di gioco



A eccezione di altri giochi come roulette e dadi e Totocalcio/Totogol, i giocatori a rischio riferiscono di aver giocato nell'ultimo anno maggiormente a tutte le

tipologie di gioco, specialmente a scommesse sportive, Lotto, Slot machines, Bingo e Poker texano.

Figura 4.17: Il profilo di rischio per le tipologie di giochi praticati: percentuale dei giocatori nell'ultimo anno



I giocatori con profilo di rischio riferiscono una maggior frequentazione delle sale scommessa (11%; nessun rischio=3%) e delle sale gioco (10% vs 0,4%). Meno differente la frequentazione di bar tabacchi, riferiti dal 59% dei giocatori senza rischio e dal 64% di quelli a rischio.

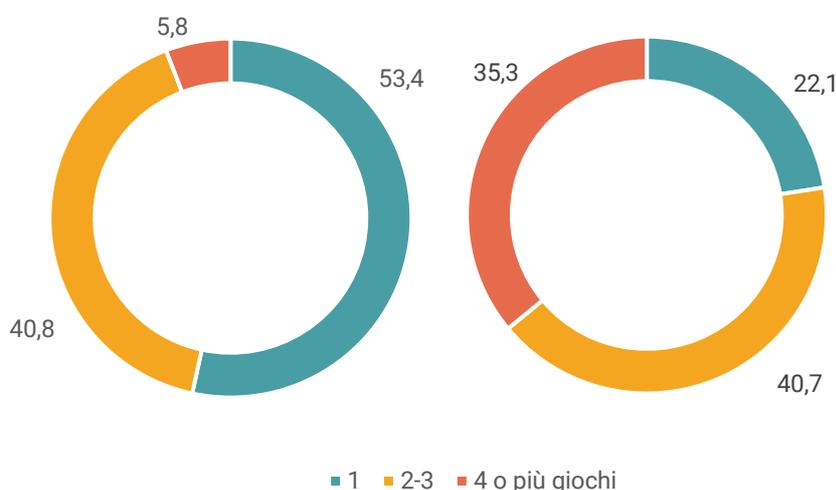
I diversi profili di giocatore si distinguono per il tempo mediamente trascorso in un giorno a giocare onsite: tra coloro che hanno riferito di essersi recati in luoghi fisici del gioco nell'anno, la quasi totalità dei giocatori senza rischio gioca non più di mezz'ora (98%) e un ulteriore quasi 2% non supera l'ora, mentre l'8% dei giocatori a rischio gioca tra i 30 e i 60 minuti e il 5%

per oltre un'ora.

Se il 92% dei giocatori a rischio nullo non è disposto a superare 10 minuti per raggiungere un luogo di gioco, (a rischio=75%), il 23% dei giocatori con profilo di rischio sarebbe disposto a impiegare fino a 30 e più del 2% a superare la mezzora.

Le tipologie di giocatore si distinguono inoltre per il numero di giochi praticati: tra coloro che hanno riferito di aver giocato d'azzardo durante l'anno, infatti, il 94% dei giocatori non a rischio e il 64% di quelli a rischio hanno praticato al massimo tre giochi, mentre il 35% dei giocatori con profilo a rischio ne ha fatti almeno quattro.

Figura 4.18: Il profilo di rischio per il numero di giochi praticati: distribuzione percentuale dei giocatori nell'ultimo anno



GAPS 2019 - Regione Umbria

Il bilancio economico derivante dal proprio giocare d'azzardo risulta "in rosso" per la maggior parte dei giocatori, indipendentemente

dal profilo di gioco: questa situazione è riferita dal 59% di quelli a rischio.

Tabella 4.11: Il bilancio derivante dal gioco d'azzardo: distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio

	Nessun rischio	A rischio
In pari	40,5	31,2
In rosso	51,9	58,6
In attivo	7,6	10,3

GAPS 2019 - Regione Umbria

Il 37% dei giocatori non a rischio ritiene che il rischio di danneggiarsi giocando d'azzardo meno di una volta alla settimana sia "moderato/elevato"; per quanto riguarda invece la percentuale di giocatori a rischio questa scende al 32%. Quando invece si fa riferimento a un gioco ripetuto più di una volta la

settimana, tale percentuale sale all'87% tra i giocatori a rischio nullo e all'83% tra quelli a rischio. Si registra una quota pari al 6% tra i giocatori a rischio nullo e circa al 10% tra quelli a rischio di chi non ha saputo esprimere un'opinione al riguardo.

Figura 4.19: Il rischio percepito nel giocare meno o più di una volta alla settimana: distribuzione percentuale per profilo di gioco

Giocare meno di una volta alla settimana			Giocare più di una volta alla settimana	
57,1	Nessun rischio/minimo	Nessun rischio	Nessun rischio/minimo	7,4
36,9	Rischio moderato/elevato		Rischio moderato/elevato	86,5
6,0	Non so		Non so	6,1
57,4	Nessun rischio/minimo	A rischio	Nessun rischio/minimo	5,9
32,4	Rischio moderato/elevato		Rischio moderato/elevato	83,4
10,3	Non so		Non so	10,7

GAPS 2019 - Regione Umbria

Più della metà dei giocatori umbri è a conoscenza del fatto che il gioco d'azzardo online sia vietato ai minori di 18 anni.

Intorno all'8% sono i giocatori a rischio che ritengono sia vietato ai minori di 14 anni e il 5% quelli che lo ritengono vietato ai minori di 16 anni.

Oscillano invece tra il 17% e il 24% coloro che non sanno rispondere relativamente alla presenza di

limiti di età per il gioco online, in questo caso le percentuali più elevate si riscontrano tra i giocatori con comportamento di gioco senza rischio.

Anche rispetto alla pratica del gioco onsite (presso bar, ricevitorie, sale scommessa ecc.), la maggior parte dei giocatori conosce i limiti legali di età per poter giocare d'azzardo sfiorando il 70% tra i giocatori con profilo a rischio.

Figura 4.20: La conoscenza dei limiti di età per giocare d'azzardo: distribuzione percentuale per profilo di gioco

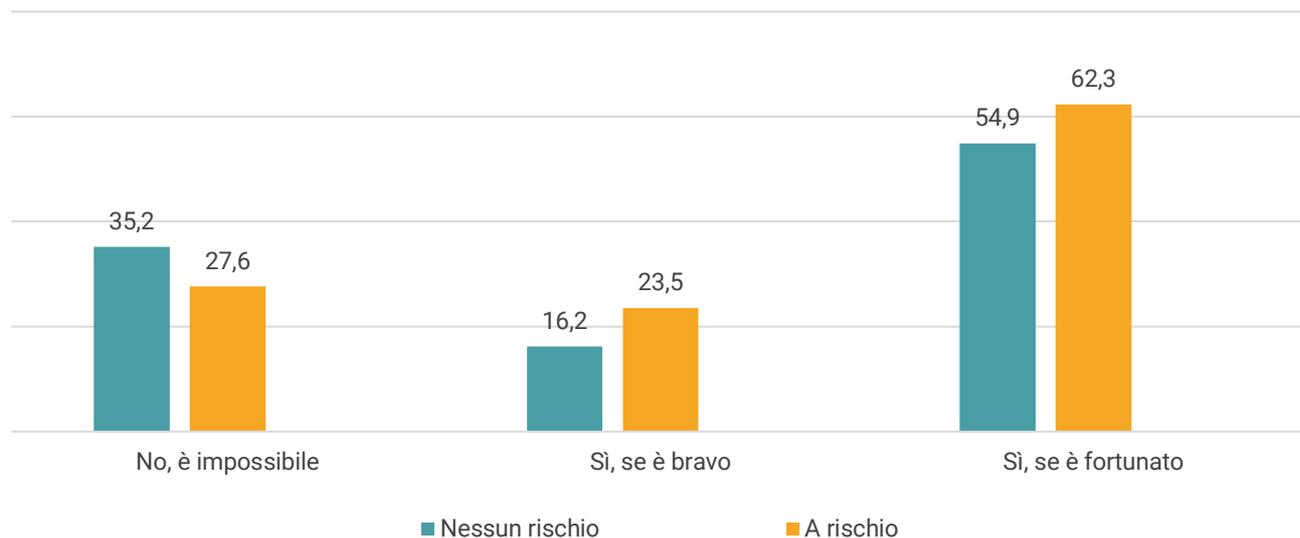
Gioco ON LINE			Gioco ON SITE	
11,7	Minori di 14 anni	Nessun rischio	Minori di 14 anni	9,8
4,6	Minori di 16 anni		Minori di 16 anni	4,7
56,3	Minori di 18 anni		Minori di 18 anni	63,5
3,5	Non è vietato		Non è vietato	2,6
23,8	Non so		Non so	19,4
7,7	Minori di 14 anni	A rischio	Minori di 14 anni	6,9
5,0	Minori di 16 anni		Minori di 16 anni	5,9
65,2	Minori di 18 anni		Minori di 18 anni	69,8
5,5	Non è vietato		Non è vietato	4,6
16,7	Non so		Non so	12,8

GAPS 2019 - Regione Umbria

La maggior parte dei giocatori, a prescindere dal profilo di gioco, ha riferito che il gioco d'azzardo potrebbe essere fonte di ricchezza se il giocatore è fortunato, soprattutto tra i giocatori a rischio.

La bravura è indicata dal 24% dei giocatori a rischio mentre il 35% dei giocatori a rischio nullo ritiene impossibile diventare ricchi giocando.

Figura 4.21: Si diventa ricchi giocando d'azzardo? Distribuzione percentuale per profilo di gioco



GAPS 2019 - Regione Umbria

Tra i giocatori che hanno giocato nell'ultimo anno, indipendentemente dai profili di rischio, le percentuali maggiori sono quelle di quanti riferiscono di non avere prossimità con il gioco d'azzardo: il 59% dei giocatori con profilo di rischio nullo e il 49% di quelli a rischio

La contiguità con altri giocatori è comunque

maggiore per i giocatori con profilo di rischio: il 22% riferisce di avere parenti e conoscenti che giocano, il 20% amici e genitori.

Tra i giocatori con profilo di gioco senza rischio si rilevano percentuali maggiori di quanti riferiscono di avere figli (4%) o partner (13%) che hanno giocato d'azzardo.

Tabella 4.12: La prossimità di gioco: distribuzione percentuale per profilo di rischio

	Nessun rischio	A rischio
Partner	13,0	11,4
Madre/padre	11,0	20,1
Amici	11,3	20,0
Figli	3,6	2,4
Altri parenti	11,9	21,9
Conoscenti	14,1	21,6
Nessuno	58,6	49,3

GAPS 2019 - Regione Umbria

È soprattutto tra i giocatori con profilo definibile a rischio che si riscontra la contiguità con il gioco d'azzardo illegale: il 7% lo pratica in prima persona e

quasi il 6% conosce persone che lo praticano; tra i giocatori a rischio nullo sono il 4% a praticarli, mentre l'8% conosce persone giocano illegalmente.

Il consumo concomitante di bevande alcoliche e/o il fumare sigarette durante il comportamento di gioco non ha interessato la quasi totalità dei giocatori a rischio nullo, tra i giocatori a rischio circa il 5% fuma sigarette durante il gioco onsite, il 3% durante quello online e il 4,5% beve alcolici durante il gioco onsite.

Le quote di giocatori a rischio che riferiscono di vivere spesso/quasi sempre situazioni stressanti per problemi di tipo finanziario risultano superiori a quelle delle altre tipologie di giocatore (a rischio=31%; nessun rischio=18%).

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

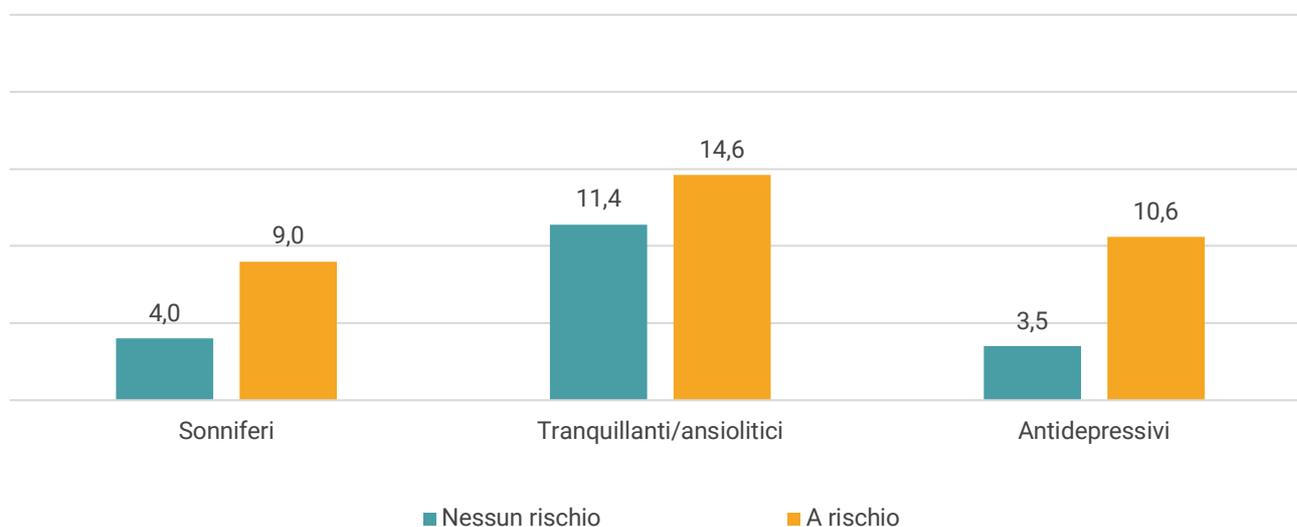
Tabella 4.13: Il livello di depressione, ansia e stress: distribuzione percentuale dei giocatori per profilo di gioco

		Nessun rischio	A rischio
Depressione	Normale	67,8	57,0
	Medio/moderato	26,8	34,6
	Grave/molto grave	5,4	8,4
Ansia	Normale	78,2	80,6
	Medio/moderato	16,9	10,8
	Grave/molto grave	5,0	8,6
Stress	Normale	82,6	75,6
	Medio/moderato	14,9	14,3
	Grave/molto grave	2,6	10,2

GAPS 2019 - Regione Umbria

I giocatori con profilo di gioco a basso rischio hanno riferito infine consumi maggior di psicofarmaci, sonniferi, antidepressivi e tranquillanti/ansiolitici.

Figura 4.22: L'uso di psicofarmaci negli ultimi dodici mesi: percentuali dei giocatori per profilo di gioco



GAPS 2019 - Regione Umbria

5. GAMING

Almeno una volta nei 12 mesi antecedenti la somministrazione del questionario, quasi il 30% della popolazione umbra di 18-84 anni ha giocato ai videogame e/o a giochi che si installano/ praticano gratuitamente attraverso siti web/social network o attraverso un'applicazione (utilizzando computer, tablet o smartphone).

Differenze nell'abitudine al videogioco si rilevano a livello di genere (M=32%; F=28%), ma è a livello di età che sono più evidenti, mostrando che sono soprattutto i più giovani a giocare, con prevalenze più che dimezzate oltre i 45 anni di età.

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

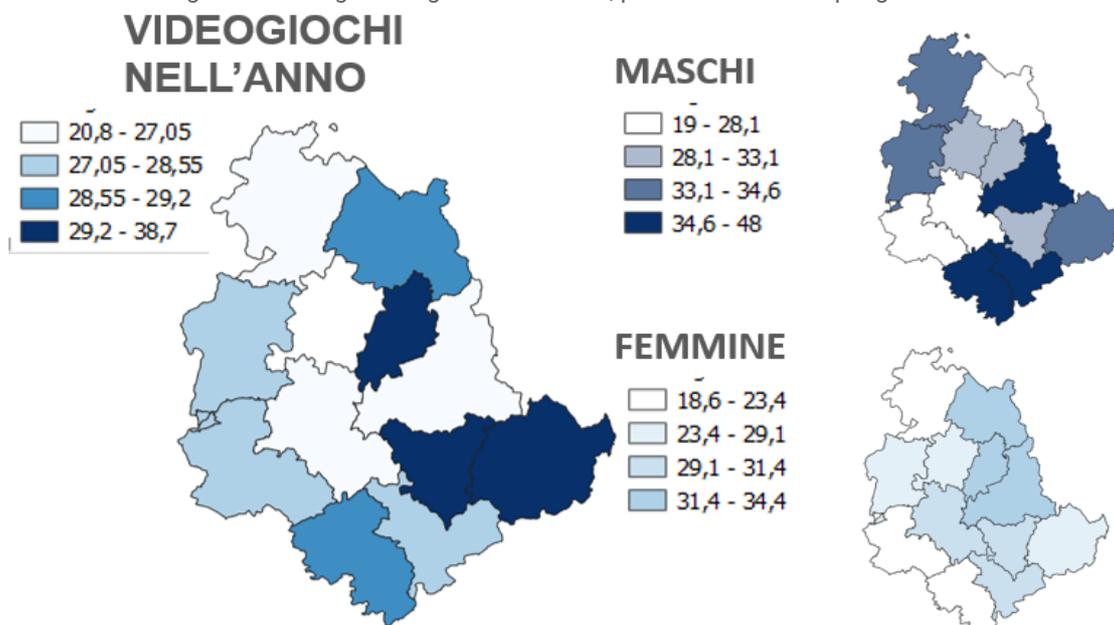
	REGIONE UMBRIA				
	TOTALE	GENERE		FASCE DI ETÀ	
		Maschi	Femmine	18-44	45-84
Videogame ultimi 12 mesi	29,6	31,8	27,7	49,2	19,5

GAPS 2019 - Regione Umbria

La distribuzione distrettuale del gaming vede le zone-distretti di Spoleto, Valnerina e Assisano in testa. Se si considera il genere maschile le

percentuali più alte si registrano nelle zone-distretti di Foligno, Terni e Narni-Amelia.

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



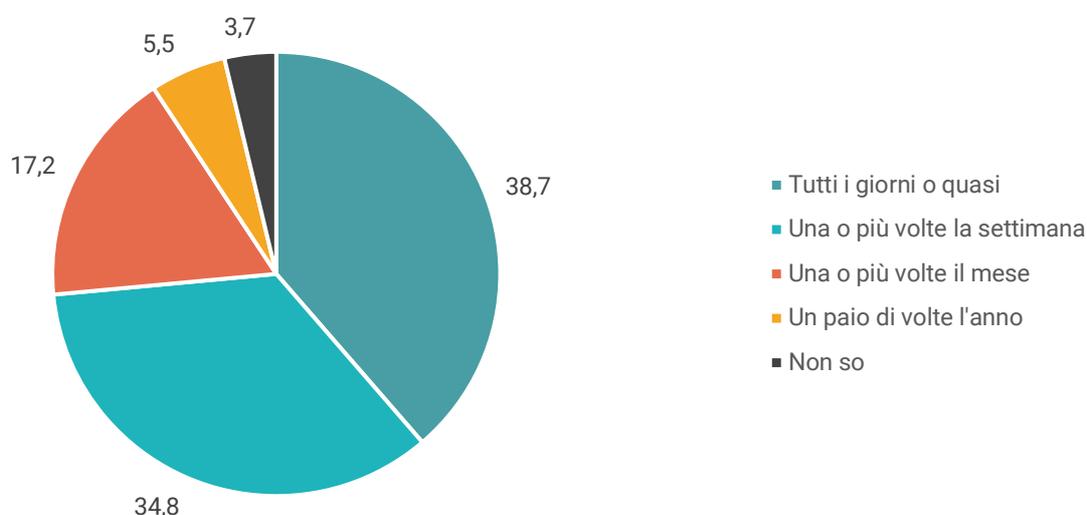
Nota: la scarsa rispondenza non consente di fornire un dettaglio statistico attendibile per il distretto della Valnerina.

GAPS 2019 - Regione Umbria

Tra coloro che hanno giocato senza aver speso soldi, il 39% ha giocato con frequenza giornaliera o

quasi, il 35% una o più volte a settimana, il 17% lo ha fatto una o qualche volta al mese e il 9% meno frequentemente.

Figura 5.2: La frequenza di gioco (senza spendere soldi) negli ultimi 12 mesi: distribuzione percentuale dei giocatori



GAPS 2019 - Regione Umbria

Tra i giocatori di videogame che invece hanno speso soldi per il gioco negli ultimi 30 giorni, il 59% riferisce di aver speso meno di 5 euro, il 31% ne ha spesi al massimo 20 e il 10% li ha superati.

Le motivazioni alla spesa vedono in testa l'acquisto di gadget/optional aggiuntivi (44%) e la prosecuzione della partita in corso (28%), seguono l'aumento delle possibilità di vincita (17%), gli avanzamenti di livello (14%), il supporto della comunità del gioco (11%) e infine l'aumento del tempo di gioco (10%).

Le frequenze di spesa al videogame variano da un paio di volte l'anno (44% dei giocatori nell'ultimo anno), a una o alcune volte al mese (8%), a quasi ogni giorno (5%).

Tabella 5.2: I giocatori che hanno speso soldi ai videogame durante gli ultimi 12 mesi: distribuzione percentuale per frequenza di spesa, per genere e fasce d'età

	REGIONE UMBRIA						
	TOTALE	GENERE		FASCE DI ETÀ			
		Maschi	Femmine	18-24	25-44	45-64	65-84
Speso ai videogame ultimi 12 mesi	9,1	2,5	5,8	14,1	7,5	3,1	1,4
Tutti i giorni	-	-	-	-	-	-	-
Quasi ogni giorno	5,4	4,1	10,0	5,8	-	19,8	-
Più volte a settimana	19,3	16,5	29,8	7,0	23,0	20,6	25,8
Una volta a settimana	2,2	2,6	-	-	-	6,5	4,7
Alcune volte al mese	7,6	9,6	-	7,4	10,3	8,5	-
Una volta al mese	10,9	9,1	17,4	11,0	15,4	10,3	-
Un paio di volte all'anno	43,5	45,4	36,7	68,9	47,9	21,9	12,4
Non so	11,3	12,7	6,1	-	3,4	12,3	57,1

GAPS 2019 - Regione Umbria

6. LO STUDIO ESPAD®ITALIA 2019 - UMBRIA

6.1 Le caratteristiche del campione ESPAD®Italia 2019 - Umbria

Gli studenti che hanno partecipato alla rilevazione ESPAD®Italia 2019 nella regione Umbria sono

stati per il 54% di sesso maschile e per il 67% minorenni di età compresa tra i 15 e i 17 anni.

Tabella 6.1: Distribuzione percentuale degli studenti rispondenti per genere e classe di età

	MASCHI		FEMMINE	
	15-17 anni	18-19 anni	15-17 anni	18-19 anni
Distribuzione percentuale degli studenti rispondenti	59,7	40,3	60,6	39,4

ESPAD®Italia 2019 - Regione Umbria

Il 30% dei rispondenti riferisce di abitare in zona urbana (città), il 22% semi-urbana (periferia), il 35% in zona semi-rurale (paese) e il restante 13% in una zona rurale.

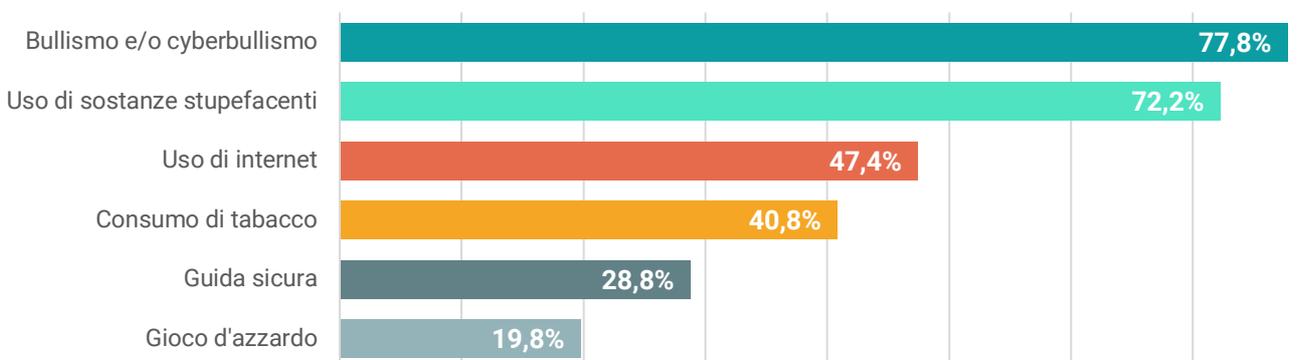
Il 95% parla prevalentemente la lingua italiana in famiglia. Le lingue inglese/tedesca sono parlate dal 6% degli studenti, il 4% parla francese, albanese e arabo e il 3% spagnolo/portoghese. Fra le altre lingue parlate, in percentuali fra lo 0,4% e il 2%, si trovano il senegalese, l'indiano/filippino, il cinese e lo slavo. Infine il 5% riferisce di parlare un'altra lingua.

Il 12% degli studenti ha riferito di aver perso 3 o più giorni di scuola nell'ultimo mese perché non aveva

voglia di andarci con una percentuale maggiore fra i ragazzi e fra i maggiorenni; più della metà delle ragazze (51%) valuta come 'buono' il proprio andamento scolastico, mentre il 46% dei ragazzi lo valuta 'medio'.

Il 50% degli studenti riferisce di aver partecipato ad attività e/o interventi di prevenzione dei comportamenti a rischio: tra questi, il 78% ha partecipato ad attività relative alla prevenzione del bullismo e/o cyberbullismo, il 72% dell'uso di sostanze stupefacenti, il 47% dell'uso di Internet, il 41% dell'uso di tabacco, il 20% del gioco d'azzardo e il 29% relativi alla guida sicura.

Figura 6.1: Percentuale degli studenti che hanno riferito di aver partecipato ad attività/interventi di prevenzione dei comportamenti a rischio, per tipologia di attività/intervento



ESPAD®Italia 2019 - Regione Umbria

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

Per il 33% degli studenti il luogo più vicino dove poter giocare d'azzardo si trova a meno di 5 minuti a piedi dalla propria abitazione, per il 26% da 5 a 10 minuti e il 24% non abita nei pressi di luoghi di gioco. Per quanto

riguarda, invece, la distanza dalla scuola frequentata, il 35% può recarsi a piedi in un luogo di gioco in meno di 5 minuti e il 29% in 5-10 minuti; il 22% riferisce che non ci sono luoghi di gioco nei pressi della scuola.

Tabella 6.2: Distribuzione percentuale degli studenti secondo la distanza da un luogo di gioco e le tipologie di gioco che si possono trovare nei luoghi più vicini, per genere e fasce di età

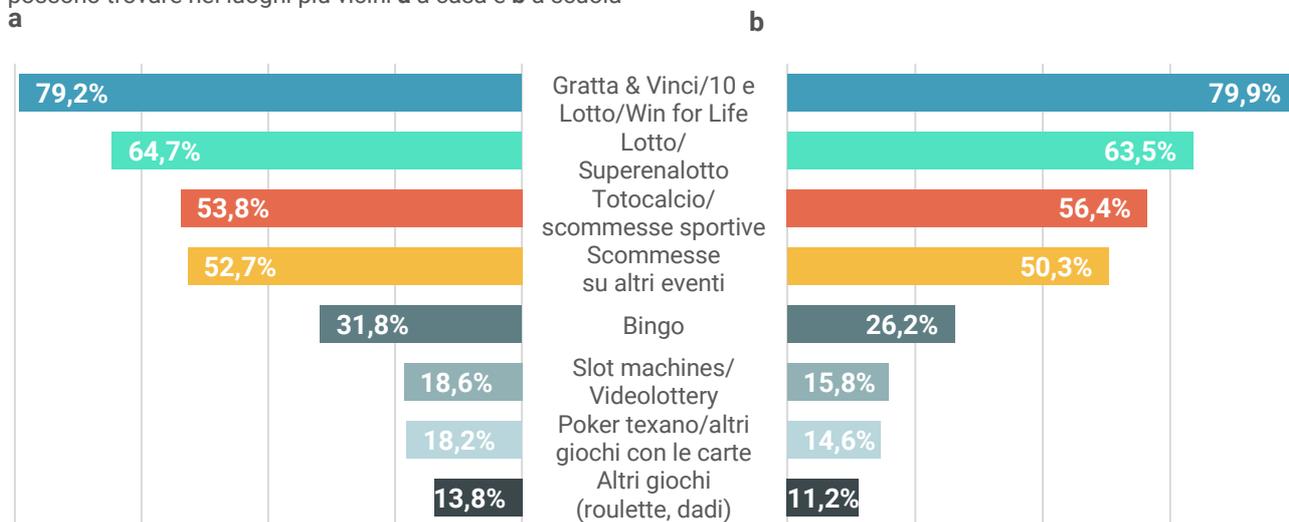
		TOTALE	GENERE		FASCE DI ETÀ	
			Maschi	Femmine	15-17	18-19
Da casa	Meno di 5 minuti	33,1	29,2	36,0	32,4	33,1
	5-10 minuti	29,4	29,1	23,4	23,8	29,4
	Più di 10 minuti	17,2	17,6	16,6	17,0	17,2
	Non ce ne sono	20,3	24,2	24,0	26,7	20,3
Da scuola	Meno di 5 minuti	35,1	34,0	36,1	31,6	40,3
	5-10 minuti	28,9	29,0	28,8	26,4	32,6
	Più di 10 minuti	13,8	12,2	15,2	16,0	10,5
	Non ce ne sono	22,2	24,8	19,8	26,0	16,6

ESPAD@Italia 2019 - Regione Umbria

Nei luoghi di gioco raggiungibili a piedi, sono giochi come Gratta & Vinci/10 e Lotto/Win for Life a essere maggiormente disponibili, seguiti da Lotto/

Superenalotto, New slot machine/Videolottery (VLT) e Totocalcio/scommesse sportive.

Figura 6.2: Distribuzione percentuale degli studenti secondo la distanza da un luogo di gioco e le tipologie di gioco che si possono trovare nei luoghi più vicini **a** a casa e **b** a scuola



ESPAD@Italia 2019 - Regione Umbria

L'81% degli studenti è a conoscenza che le New slot machine/VLT sono vietate ai minori di 18 anni; tale consapevolezza riguardo il 79-80% degli studenti relativamente a giochi come roulette, dadi o altri giochi d'azzardo come il poker texano e/o altri giochi con le carte mentre scende al 67% riferendosi a

Lotto/Superenalotto, Gratta & Vinci, 10 e Lotto, Win for Life. Il gioco del Bingo riporta la più bassa percentuale di conoscenza del divieto ai minorenni superando di poco il 61%. Sono i maggiorenni e, generalmente, gli studenti di genere maschile a riferire una maggior conoscenza dei limiti d'età.

L'84% degli studenti afferma che il gioco d'azzardo online è "vietato ai minori di 18 anni", il 3% ritiene sia vietato ai minori di 16 anni e per una pari quota il divieto riguarda i minori di 14 anni.

Sono il 9% coloro che "non sanno" se il gioco

d'azzardo on-line sia vietato ai minorenni, che ignorano cioè la normativa in materia, in particolare gli studenti di genere maschile, mentre più dell'1% pensa non sia vietato.

Tabella 6.3: Distribuzione percentuale degli studenti secondo la conoscenza del divieto di gioco online, per genere e fasce di età

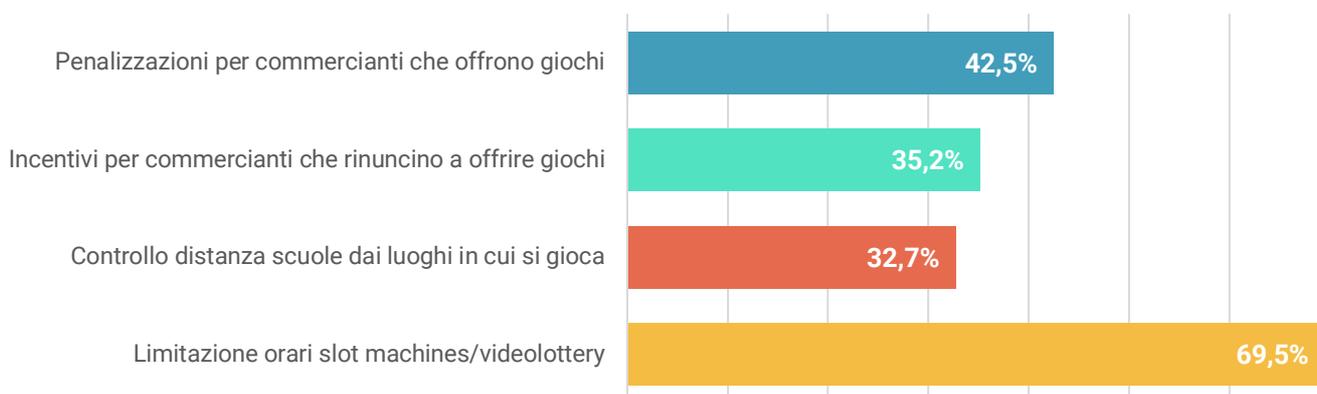
	REGIONE UMBRIA				
	TOTALE	GENERE		FASCE DI ETA	
		Maschi	Femmine	15-17	18-19
Vietato ai minori di 14 anni	2,7	1,0	4,3	2,3	3,4
Vietato ai minori di 16 anni	3,2	2,6	3,6	3,7	2,3
Vietato ai minori di 18 anni	83,9	83,7	84,1	83,7	84,2
Non è vietato	1,4	2,3	0,6	1,6	1,1
Non so	8,8	10,3	7,4	8,6	9,0

ESPAD@Italia 2019 - Regione Umbria

Il 7% degli studenti è a conoscenza di regolamentazioni/normative per la limitazione del gioco d'azzardo emanate dal proprio comune di residenza: di questi, il 69% riferisce di essere a conoscenza delle limitazioni orarie imposte per le New

slot machines/VLT, il 42% delle penalizzazioni attribuite alle attività commerciali che offrono giochi, il 35% degli incentivi erogati ai commercianti che rinunciano a offrire opportunità di gioco e il 33% del controllo della distanza dai luoghi sensibili come le scuole.

Figura 7.3: Percentuale degli studenti secondo la conoscenza delle normative/regolamentazioni emanate dal proprio comune per tipologia di normativa/regolamentazione



ESPAD@Italia 2019 - Regione Umbria

Il 26% degli studenti ritiene che giocare d'azzardo meno di una volta alla settimana implichi "minimo/nessun rischio" di danneggiarsi (ad es. fisicamente, economicamente), mentre per il 51% tale comportamento comporta un "rischio moderato/elevato".

Quando si fa riferimento a un comportamento di gioco ripetuto più di una volta alla settimana, la percentuale per la percezione di un rischio molto basso o assente

si attesta all'8% e quella per un rischio più elevato al 70%.

Una percentuale attorno al 22% "non sa" definire il grado di rischio, soprattutto tra i 15-17enni e tra gli studenti di genere maschile. Sono maggiormente i ragazzi e gli studenti maggiorenni a ritenere che giocare d'azzardo comporti "nessuno/minimo rischio"; le ragazze, invece, mediamente ritengono che giocare d'azzardo sia "moderatamente/ molto rischioso".

Figura 6.3: Distribuzione percentuale degli studenti secondo il grado rischio attribuito al giocare meno e più di 1 volta la settimana per genere e classe di età

GIOCARRE MENO DI UNA VOLTA A SETTIMANA			GIOCARRE PIÙ DI UNA VOLTA A SETTIMANA	
Nessun rischio/minimo 30,9		Maschi	Nessun rischio/minimo 12,4	
Rischio moderato/elevato 44,8			Rischio moderato/elevato 63,6	
Non so 24,4			Non so 24,0	
Nessun rischio/minimo 21,6		Femmine	Nessun rischio/minimo 4,2	
Rischio moderato/elevato 56,8			Rischio moderato/elevato 76,2	
Non so 21,6			Non so 19,6	
Nessun rischio/minimo 23,8		15-17 anni	Nessun rischio/minimo 7,9	
Rischio moderato/elevato 51,9			Rischio moderato/elevato 68,4	
Non so 24,3			Non so 23,7	
Nessun rischio/minimo 29,1		18-19 anni	Nessun rischio/minimo 8,2	
Rischio moderato/elevato 50,2			Rischio moderato/elevato 73,4	
Non so 20,7			Non so 18,3	
Nessun rischio/minimo 25,9		Totale	Nessun rischio/minimo 8,0	
Rischio moderato/elevato 51,2			Rischio moderato/elevato 70,3	
Non so 22,9			Non so 21,6	

ESPAD@Italia 2019 - Regione Umbria

Il 65% degli studenti ritiene che le New slot machine/VLT siano "molto/moltissimo" rischiose dal punto di vista economico, il 59% attribuisce questo grado di rischio a "altri giochi", come dadi o roulette, il 58% al poker texano, il 51% ad altri giochi con le carte e il 40-42% alle scommesse, siano esse sportive o su altri eventi.

La maggior parte degli studenti (76%) ritiene che l'abilità del giocatore abbia un valore nel determinare

la possibilità di vincita in giochi come il poker texano, il 50% lo pensa rispetto alle scommesse sportive, soprattutto i ragazzi e il 33% rispetto alle scommesse su altri eventi.

Sono il 19% coloro che ritengono che l'abilità del giocatore conti anche nel gioco del Bingo e il 15% lo pensa rispetto alle New slot machine/VLT, soprattutto tra le ragazze e i minorenni, il 7% alle lotterie istantanee e il 6% al gioco del Lotto/Supenalotto.

Tabella 6.4: Percentuale degli studenti secondo la convinzione che abilità del giocatore conti per vincere nelle diverse tipologie di gioco, per genere e fasce di età

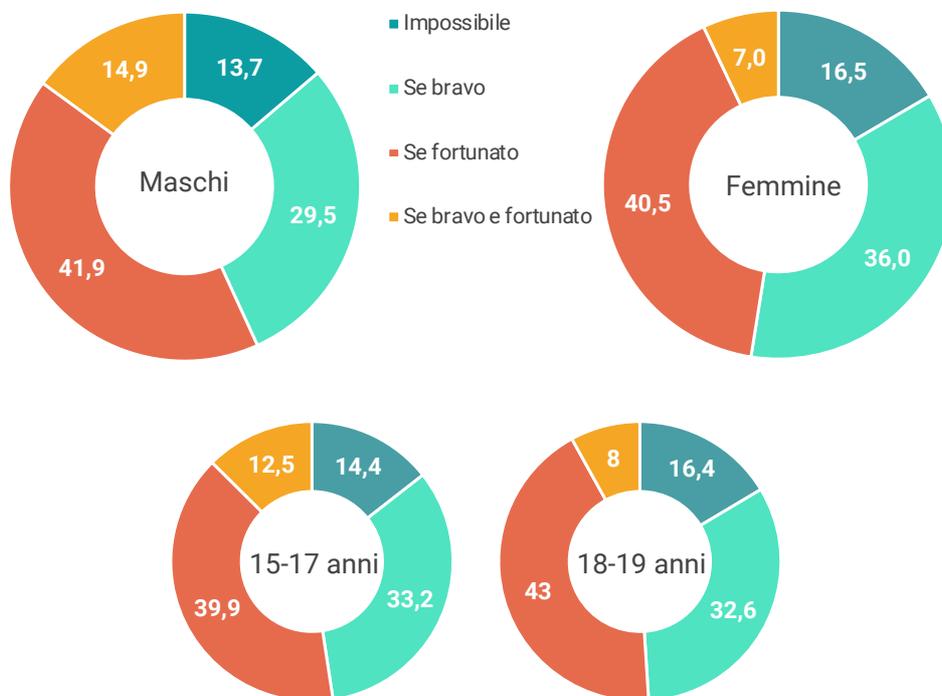
	REGIONE UMBRIA				
	TOTALE	GENERE		FASCE DI ETÀ	
		Maschi	Femmine	15-17	18-19
Gratta & Vinci	6,9	7,0	6,9	8,3	4,8
Lotto/Supenalotto	6,3	5,4	7,1	7,2	4,9
Totocalcio/Totogol/Scommesse sportive	50,5	55,8	45,5	47,2	55,3
Scommesse su altri eventi	33,1	32,1	34,1	32,3	34,4
Bingo	18,9	13,4	24,1	22,2	13,9
New slot machine/Videolottery	14,5	9,6	19,2	17,3	10,4
Poker texano/Altri giochi con le carte	76,1	76,1	76,1	72,3	81,7
Altri giochi (roulette, dadi, ecc.)	32,4	23,1	41,1	38,4	23,2

ESPAD@Italia 2019 - Regione Umbria

Il 41% degli studenti, ritiene che una persona “molto fortunata”, anche se raramente, possa arricchirsi giocando d’azzardo, mentre per un terzo deve essere “molto brava”, soprattutto per le studentesse

in entrambi i casi; l’11% pensa che sia raro, ma possibile, solo se una persona è “molto fortunata e molto brava”, soprattutto i ragazzi. Solo il 15% ritiene che con il gioco d’azzardo non sia possibile arricchirsi.

Figura 6.4: Percentuale degli studenti secondo la convinzione che qualcuno possa diventare ricco giocando, totale e per genere



ESPAD@Italia 2019 - Regione Umbria

Il 3% degli studenti riferisce di avere fratelli/sorelle maggiori che giocano d’azzardo, per il 13% a giocare è il padre e per il 9% sono entrambi i genitori. Il 40% degli studenti riferisce di avere pochi/alcuni amici che giocano

d’azzardo, mentre l’8% riferisce di averne la maggior parte/tutti. Tra gli studenti di genere maschile le percentuali più elevate si osservano per il “solo padre” giocatore e “la maggior parte/tutti” gli amici che giocano.

6.3 Diffusione e caratteristiche del comportamento di gioco tra gli studenti

Nel complesso, il 47% degli studenti della regione Umbria ha giocato d'azzardo almeno una volta nel corso della propria vita e il 44% lo ha fatto nei 12 mesi

precedenti la somministrazione del questionario, in particolare i ragazzi.

Tabella 6.5: Prevalenze del gioco d'azzardo tra gli studenti nella vita e nell'ultimo anno, per genere e fasce di età

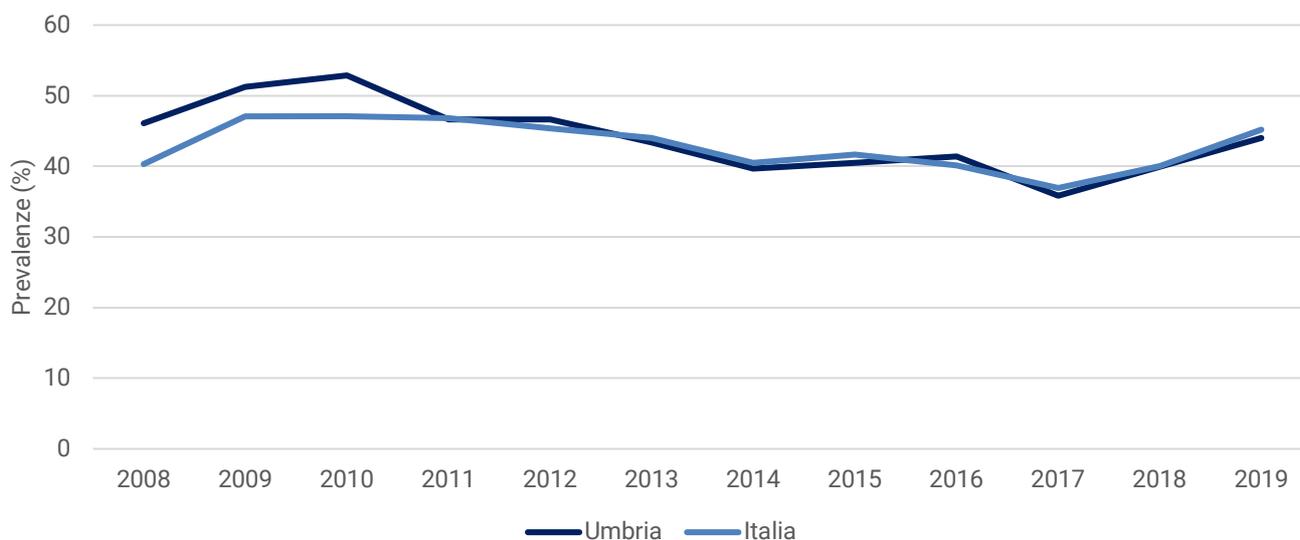
		TOTALE	GENERE		FASCE DI ETÀ	
			Maschi	Femmine	15-17	18-19
Prevalenze nella vita	Umbria 2019	46,8	55,8	37,1	42,3	53,5
	Italia 2019	47,7	56,7	38,3	44,0	53,0
Prevalenze nell'ultimo anno	Umbria 2019	44,0	53,5	33,8	40,0	50,0
	Italia 2019	45,2	54,3	35,9	42,0	50,2

ESPAD@Italia 2019 - Regione Umbria

Osservando l'andamento temporale delle prevalenze, sia a livello regionale sia sul territorio nazionale, si

osserva un trend in diminuzione dal 2011 al 2017, mentre tornano a salire a partire dal 2018.

Figura 7.6: Trend di prevalenza del gioco d'azzardo nell'ultimo anno tra gli studenti umbri e italiani



ESPAD@Italia Anni 2008-2019

A livello provinciale le prevalenze sono perfettamente in linea con quelle regionali. Solo a Terni il rapporto di

genere risulta leggermente più alto rispetto alla regione e alla provincia di Perugia.

Tabella 6.6: Prevalenza di gioco d'azzardo tra gli studenti nella vita, per provincia e per genere

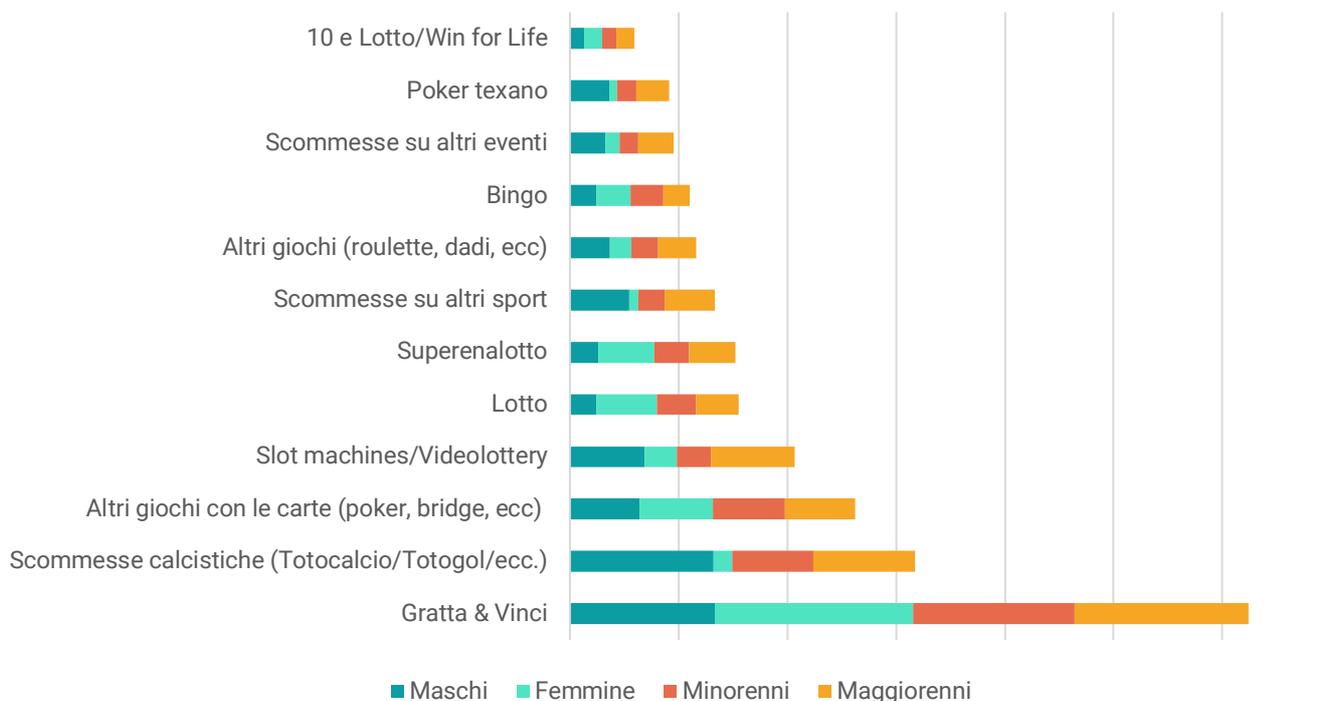
		TOTALE	GENERE	
			Maschi	Femmine
Prevalenze nella vita	Perugia	46,8	55,5	37,3
	Terni	46,7	57,0	36,4
Prevalenze nell'ultimo anno	Perugia	44,1	53,2	34,1
	Terni	43,7	54,5	32,9

ESPAD@Italia 2019 - Regione Umbria

Il 77% degli studenti-giocatori ha giocato al Gratta&Vinci, con una diffusione maggiore fra le studentesse; seguono le scommesse su eventi calcistici, praticate dal 42% dei giocatori, in particolare dai ragazzi e dai maggiorenni. Il 33% ha praticato altri giochi con le carte, il 27% ha giocato alle New slot machine/Videolottery, il 19% ha praticato Lotto e/o

Superenalotto e il 17% ha scommesso in sport diversi dal calcio. Il 14% ha giocato a giochi come roulette e dadi e/o al Bingo, il 12% ha scommesso su eventi non sportivi e/o ha giocato a Poker Texano, con percentuali che per il Poker Texano risultano superiori tra i ragazzi. Un 7% ha giocato infine a giochi come 10 e Lotto/Win for Life.

Figura 6.5: Proporzione degli studenti che hanno giocato d'azzardo nell'ultimo anno secondo le tipologie di giochi giocati

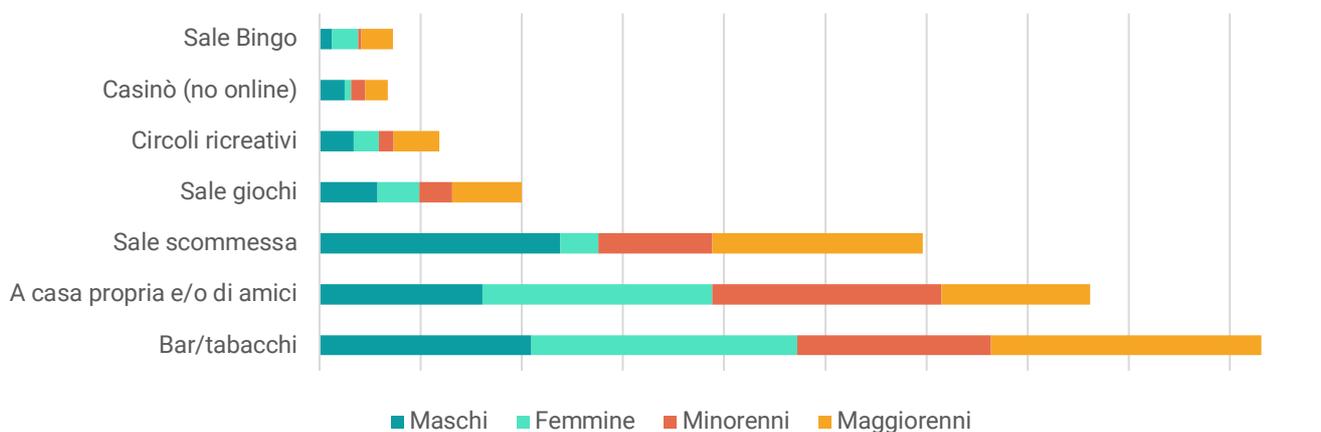


ESPAD@Italia 2019 - Regione Umbria

Il 46% dei giocatori d'azzardo si reca presso bar/tabacchi/ricevitorie per giocare, soprattutto le studentesse e i maggiorenni, mentre il 32% gioca in sale scommesse, soprattutto i ragazzi senza alcuna differenza in base all'età. Tra le ragazze giocatrici e i

minorenni è maggiormente diffuso giocare presso le abitazioni propria e/o di amici, luogo comunque frequentato per giocare da oltre il 37% di tutti gli studenti giocatori.

Figura 6.6: Proporzione degli studenti che hanno giocato d'azzardo nell'ultimo anno secondo i luoghi di gioco frequentati per giocare (escludendo i giochi online)



ESPAD@Italia 2019 - Regione Umbria

6.4 Pattern di gioco tra gli studenti

Il 61% degli studenti-giocatori ha giocato d'azzardo occasionalmente (meno di una volta il mese) durante l'anno, soprattutto le studentesse e i minorenni,

mentre il 15% lo ha fatto 2 o più volte durante la settimana, in particolar modo i ragazzi e i 18-19enni.

Tabella 6.7: Distribuzione percentuale delle frequenze di gioco tra gli studenti che hanno giocato d'azzardo nell'ultimo anno, per genere e fasce di età

	REGIONE UMBRIA				
	TOTALE	GENERE		FASCE DI ETA	
		Maschi	Femmine	15-17	18-19
1 volta al mese o meno	61,1	49,4	78,8	67,3	54,5
2-4 volte al mese	24,0	29,1	16,2	22,6	25,5
2-3 volte a settimana	8,3	12,0	2,7	5,2	11,6
4-5 volte a settimana	2,1	3,1	0,8	2,0	2,3
6 o più volte a settimana	4,5	6,4	1,6	2,9	6,2

ESPAD@Italia 2019 - Regione Umbria

In una giornata tipo, il 68% degli studenti-giocatori durante l'anno ha giocato mediamente meno di 30 minuti, per lo più le ragazze, il 17% da 30 a 60

minuti; il 6% ha giocato da 1 a 2 ore e il 9% 2 ore o più, percentuale quest'ultima che risulta nettamente superiore tra i ragazzi.

Tabella 6.8: Distribuzione percentuale del tempo di gioco in una giornata tipo tra gli studenti che hanno giocato d'azzardo nell'ultimo anno, per genere e fasce di età

	REGIONE UMBRIA				
	TOTALE	GENERE		FASCE DI ETA	
		Maschi	Femmine	15-17	18-19
Meno di 30 minuti	68,3	62,3	81,3	68,7	67,8
Tra 30 minuti e 1 ora	17,2	18,4	14,5	16,6	17,8
Tra 1 ora e 2 ore	5,8	8,1	0,8	6,1	5,6
Oltre 2 ore	8,7	11,2	3,3	8,5	8,8

ESPAD@Italia 2019 - Regione Umbria

Il 10% degli studenti ha giocato d'azzardo online, collegandosi cioè in Internet. Le maggiori differenze si riscontrano a livello di genere (M=16%; F=4%) rispetto a quelle rilevate tra le classi di età (Minorenni=8%; Maggiorenni=13%); le province umbre rimangono perfettamente allineate al valore regionale.

Tra coloro che hanno giocato d'azzardo online nel corso dell'ultimo anno, il device maggiormente utilizzato è lo smartphone (81%), seguito da computer (33%) e tablet (13%).

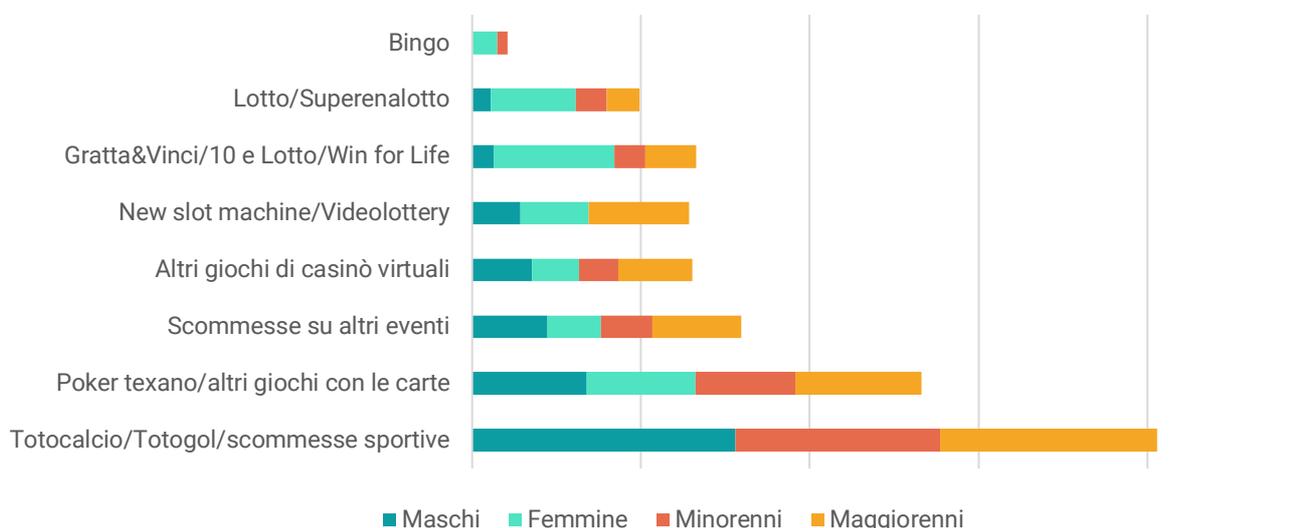
La maggior parte degli studenti solitamente gioca d'azzardo online a casa propria (74%) e il 27% a casa di amici; il 37% gioca presso luoghi pubblici chiusi (es. bar) e il 7% presso luoghi aperti (es.

piazza, parco); il 23% riferisce di giocare a scuola e il 7% quando si trova sui mezzi di trasporto. Tutti i luoghi di gioco sono maggiormente frequentati dagli studenti di genere maschile a eccezione dei mezzi di trasporto, riferiti in quota superiore dalle ragazze.

Tra gli studenti-giocatori d'azzardo online nell'ultimo anno, il 68% ha utilizzato un account personale per giocare, il 20% ha utilizzato quello di un maggiorenne (parenti, amici ecc.), il 19% quello dei genitori e il 2% quello di fratelli/sorelle maggiorenni.

Nel gioco d'azzardo online, le scommesse sportive sono le preferite, seguite da Poker Texano, scommesse su eventi non sportivi, altri giochi di casinò virtuali (es. roulette), New slot machine/VLT, lotterie istantanee, Lotto/Supenalotto e Bingo.

Figura 6.7: Proporzione degli studenti che hanno giocato d'azzardo **online** nell'ultimo anno secondo la tipologia di gioco



6.5 Il gioco d'azzardo problematico tra gli studenti

Lo studio ESPAD®Italia include un test di screening sul gioco d'azzardo specificatamente rivolto agli adolescenti, il test Sogs-Ra³ - *South Oaks Gambling Screen, Revised for Adolescents*, che permette di definire il grado potenziale di problematicità del comportamento di gioco sulla base del punteggio conseguito. La compilazione del test da parte degli

studenti che hanno giocato d'azzardo durante l'anno ha rilevato che l'80% degli studenti-giocatori della regione Umbria ha un comportamento esente da rischio, per il 12% è definibile "a rischio" e per oltre il 7% "problematico". È soprattutto tra gli studenti di genere maschile e tra i maggiorenni che si rilevano le quote più consistenti sia di giocatori a rischio sia problematici.

Tabella 6.9: Distribuzione percentuale dei profili di giocatore tra gli studenti che hanno giocato d'azzardo nell'ultimo anno, per genere e fasce di età

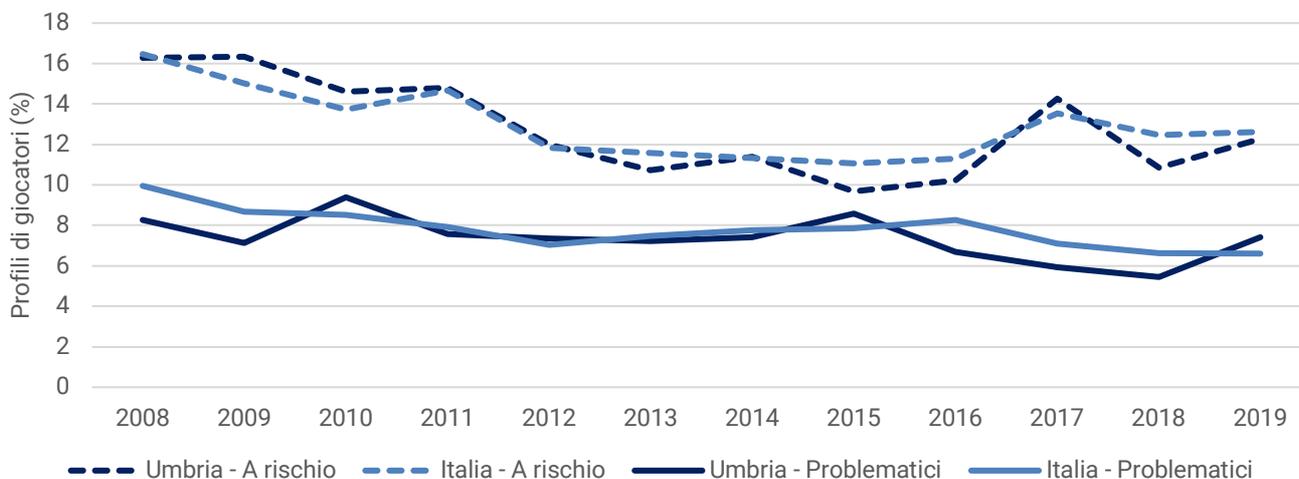
	Italia 2019	Umbria 2019	GENERE		FASCE DI ETÀ	
			Maschi	Femmine	15-17	18-19
Non problematici	80,8	80,3	74,3	90,4	83,7	76,2
A rischio	12,6	12,3	15,4	7,1	10,3	14,7
Problematici	6,6	7,4	10,3	2,5	6,0	9,1

ESPAD®Italia 2019 - Regione Umbria

Si osserva un calo dei giocatori con profilo a rischio, dal 2008 al 2015, sia in Umbria sia in Italia; a partire dal 2016 la quota di tali giocatori torna ad aumentare. I giocatori con profilo problematico invece hanno un

calo meno evidente ma più costante sino al 2018, nell'ultima rilevazione se la distribuzione nazionale pare stabilizzarsi, quella regionale fa registrare un nuovo aumento tornando ai valori del 2014.

Figura 6.8: Trend della distribuzione dei giocatori d'azzardo per profilo di rischio tra gli studenti umbri e italiani



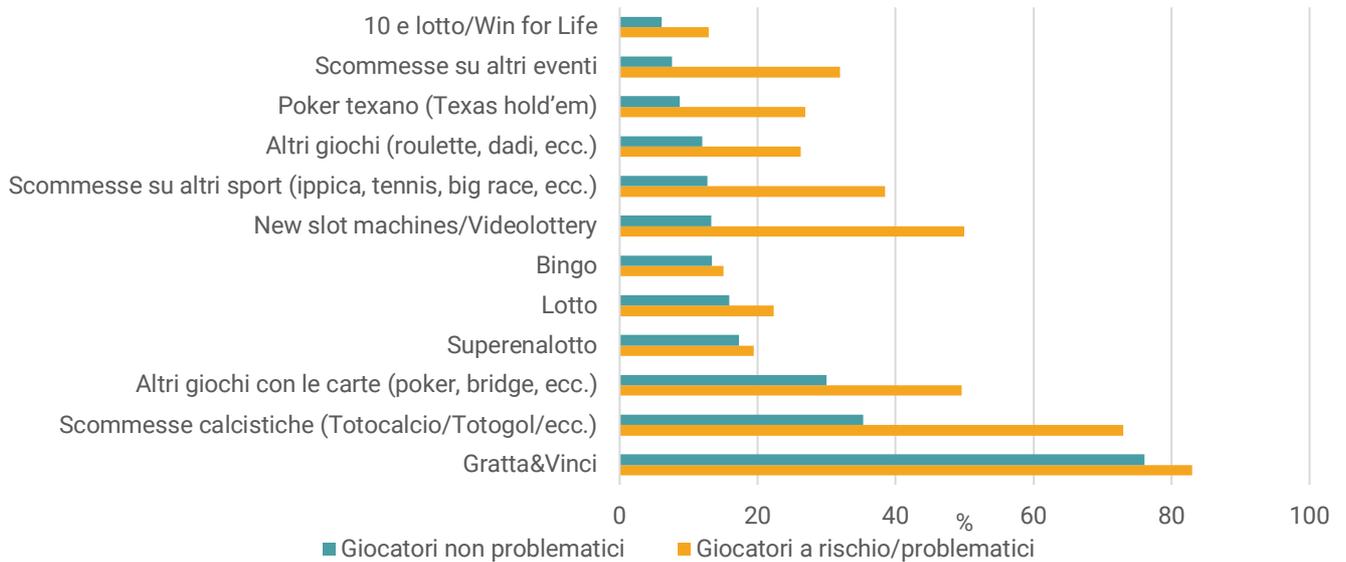
ESPAD®Italia Anni 2008-2019

³ *South Oaks Gambling Screen, Revised for Adolescents (SOGS-Ra)* Winters et al., 1993; Poulin, 2002; validazione italiana: Colasante et al., 2014

Tutti i giochi sono praticati in percentuale superiore dai giocatori a rischio/problematici rispetto ai giocatori con profilo non problematico, in particolare le

scommesse, soprattutto quelle calcistiche e le New slot machines/Videolottery.

Figura 6.9: Percentuali per profilo di giocatore secondo i giochi praticati negli ultimi 12 mesi



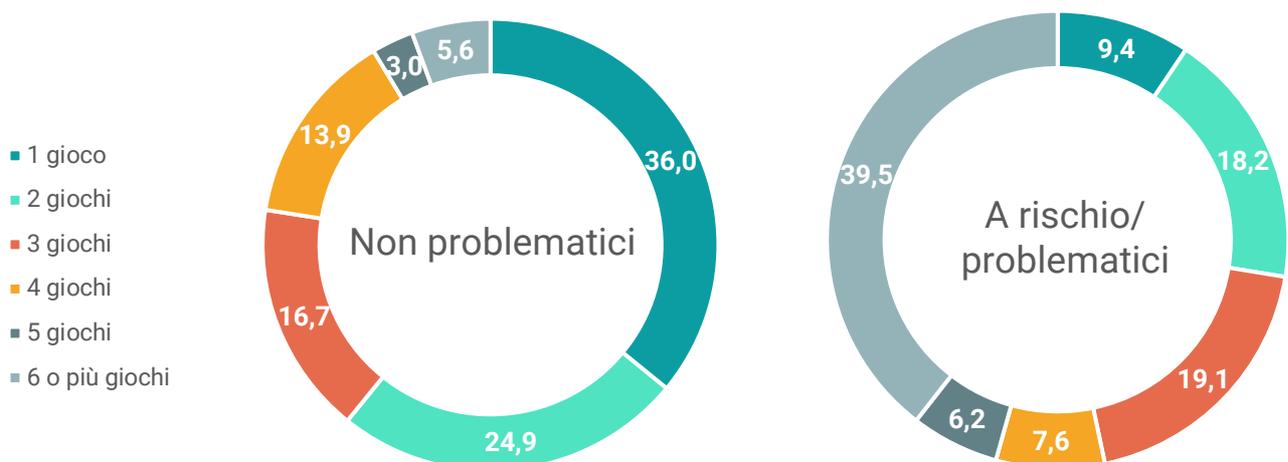
ESPAD@Italia 2019 - Regione Umbria

Il 48% dei giocatori a rischio/problematici ha giocato d'azzardo online durante l'anno (contro il 15% dei giocatori non problematici).

ha praticato al massimo 2 giochi, mentre quasi il 40% dei giocatori a rischio/problematici ne ha fatti almeno 6 (contro il 6% dei giocatori non problematici). Inoltre, i giocatori non problematici giocano prevalentemente in maniera occasionale poche volte l'anno, mentre per il 46% di quelli a rischio/problematici la frequenza di gioco è almeno settimanale.

I giocatori a rischio/problematici si distinguono anche per il numero di giochi praticati e la frequenza di gioco. La maggior parte dei giocatori non problematici (61%)

Figura 6.10: Percentuali per profilo di giocatore secondo il numero di giochi praticati negli ultimi 12 mesi e la frequenza di gioco



ESPAD@Italia 2019 - Regione Umbria

Inoltre, i giocatori non problematici giocano prevalentemente in maniera occasionale poche volte l'anno, mentre per il 46% di quelli a rischio/problematici la frequenza di gioco è almeno settimanale.

Tabella 6.10: Percentuali per profilo di giocatore secondo la frequenza di gioco negli ultimi 12 mesi

	<i>Giocatori non problematici</i>	<i>Giocatori a rischio/problematici</i>
≤1 volta/mese	67,3	32,7
2-4 volte/mese	23,2	21,2
2-3 volte/settimana	5,0	28,0
4-5 volte/settimana	0,4	10,3
≥6 volte/settimana	4,0	7,8

ESPAD@Italia 2019 - Regione Umbria

Se nel complesso al 41% dei giocatori è stato impedito di giocare d'azzardo in quanto minorenni, la percentuale raggiunge il 57% tra i giocatori a rischio/problematici (contro il 38% di quelli non problematici).

I giocatori che hanno giocato nell'anno antecedente alla rilevazione si distinguono anche sulla base della spesa mediamente sostenuta per giocare negli ultimi

30 giorni: la grande maggioranza dei giocatori non problematici non ha speso soldi per giocare presso luoghi fisici (77%) né per giocare online (91%); tra i giocatori a rischio/problematici, invece, il 23% ha speso non più di 10 euro per giocare presso luoghi fisici di gioco e il 14% oltre 30 euro; sono il 16% coloro che hanno speso più di 10 euro per giocare on-line.

Tabella 6.11: Percentuali per profilo di giocatore secondo la spesa sostenuta negli ultimi 30 giorni per giocare d'azzardo presso luoghi fisici e online

		<i>Giocatori non problematici</i>	<i>Giocatori a rischio/problematici</i>
Presso luoghi fisici	0 euro	76,8	45,7
	10 euro o meno	18,5	23,4
	11-30 euro	3,8	16,6
	> 30 euro	1,0	14,3
Gioco online	0 euro	90,6	74,2
	10 euro o meno	4,7	9,6
	> 10 euro	4,7	16,2

ESPAD@Italia 2019 - Regione Umbria

A eccezione delle New slot machines/Videolottery e del gioco del Bingo, tra i giocatori a rischio/problematici si osserva una migliore

conoscenza dei limiti legali di età per il gioco d'azzardo, infatti, una maggiore percentuale ha consapevolezza delle tipologie di giochi vietate ai minori di 18 anni.

Tabella 6.12: Percentuali per profilo di giocatore secondo la conoscenza delle tipologie di gioco d'azzardo vietate ai minori di 18 anni

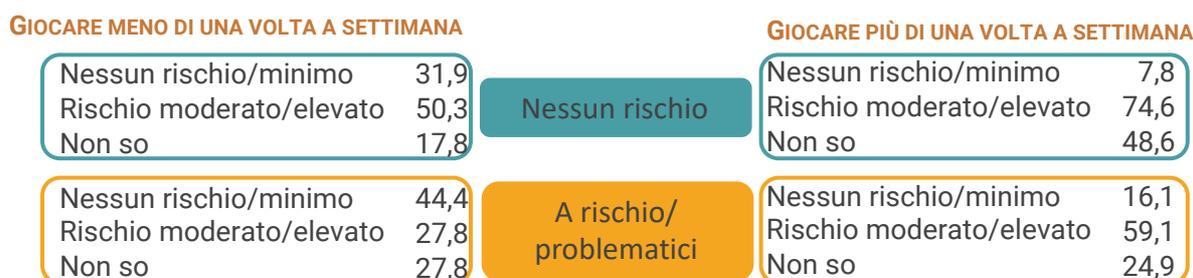
	<i>Giocatori non problematici</i>	<i>Giocatori a rischio/problematici</i>
Gratta&Vinci/10 e Lotto/Win for Life	69,1	80,2
Lotto/Superenalotto	70,8	71,7
Totocalcio/Totogol/scommesse sportive	70,9	80,4
Scommesse su altri eventi	70,6	73,1
Bingo	64,3	62,7
New slot machines/Videolottery	83,3	79,4
Poker texano/Altri giochi con le carte	77,5	78,9
Altri giochi di casinò virtuali	78,3	79,2

ESPAD@Italia 2019 - Regione Umbria

La maggior parte dei giocatori di entrambi i profili è a conoscenza del divieto per i minorenni di giocare d'azzardo online, ma la percentuale tra i giocatori a rischio/problematici risulta superiore; tra i giocatori non problematici il 10% non ha un'opinione riguardo al divieto. Rispetto alla percezione del rischio, sono maggiori le percentuali di giocatori con profilo non a

rischio che attribuiscono un grado di rischio moderato/elevato al giocare d'azzardo, sia una volta alla settimana sia più frequentemente. Elevata comunque, per entrambi i profili e per entrambe le frequenze di gioco, la quota di chi non ha saputo esprimere un'opinione al riguardo.

Figura 6.11: Percentuali per profilo di giocatore secondo il grado di rischio attribuito al gioco d'azzardo



ESPAD@Italia 2019 - Regione umbria

A ritenere che l'abilità del giocatore d'azzardo possa influire sull'esito delle scommesse, sia sportive sia su altri eventi, sono soprattutto i giocatori a rischio/problematici, mentre tra i giocatori non

problematici si osservano percentuali superiori di chi ritiene che l'abilità determini l'esito nei giochi di carte come Bingo e in altri giochi di casinò virtuali.

Tabella 6.13: Percentuali per profilo di giocatore secondo l'opinione che l'abilità del giocatore determini l'esito del gioco, per tipologie di giochi d'azzardo

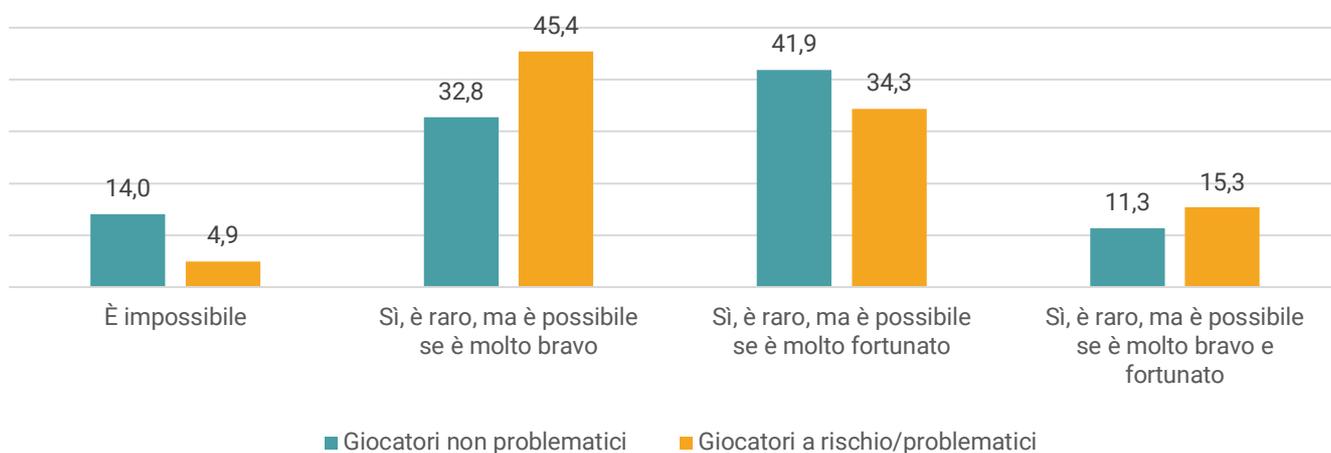
	<i>Giocatori non problematici</i>	<i>Giocatori a rischio/problematici</i>
Gratta&Vinci/10 e Lotto/Win for Life	5,6	5,6
Lotto/Superenalotto	3,8	7,7
Totocalcio/Totogol/scommesse sportive	58,0	65,3
Scommesse su altri eventi	28,8	53,0
Bingo	18,5	9,8
New slot machines/Videolottery	10,8	9,3
Poker texano/Altri giochi con le carte	75,8	85,3
Altri giochi di casinò virtuali	32,3	24,8

ESPAD@Italia 2019 - Regione Umbria

I profili di giocatore si distinguono anche rispetto al ritenere che una persona possa arricchirsi giocando d'azzardo: se i giocatori non problematici ritengono, in quota superiore, che non sia possibile o lo sia per

questioni di fortuna, quelli a rischio/problematici pensano che sia possibile se il giocatore è molto bravo e bravo e fortunato contemporaneamente.

Figura 6.12: Percentuali per profilo di giocatore secondo l'opinione se sia possibile diventare ricchi giocando d'azzardo



ESPAD@Italia 2019 - Regione Umbria

Una percentuale più elevata di giocatori a rischio/problematici riferisce di avere la maggior parte/totalità degli amici che gioca d'azzardo e/o di avere

solo il padre o entrambi i genitori che giocano rispetto a quella dei giocatori non problematici.

Tabella 6.14: Distribuzione percentuale per profilo di giocatore secondo l'aver persone vicine che giocano d'azzardo

		<i>Giocatori non problematici</i>	<i>Giocatori a rischio/problematici</i>
Amici	<i>Nessuno</i>	41,7	11,4
	<i>Pochi/Alcuni</i>	49,0	63,4
	<i>La maggior parte/Tutti</i>	9,3	25,2
Genitori	<i>Nessuno</i>	50,2	34,1
	<i>Solo il padre</i>	15,3	27,8
	<i>Solo la madre</i>	1,5	0,0
	<i>Entrambi</i>	12,4	14,3
	<i>Non so</i>	20,6	23,8

ESPAD@Italia 2019 - Regione Umbria

Relativamente al titolo di studio dei genitori, tra i giocatori a rischio/problematici risulta superiore la quota di studenti i cui genitori hanno conseguito il diploma superiore, è inoltre più alta la quota di coloro la cui madre possiede la licenza elementare; per il profilo di giocatore non problematico le percentuali più alte si riscontrano per la laurea, soprattutto in riferimento alla madre. Considerando la condizione lavorativa dei genitori, la quota di giocatori a rischio/patologici che riportano entrambi i genitori occupati risulta superiore a quella dei giocatori non problematici.

Anche la percezione dello status economico della propria famiglia differenzia i profili di giocatori: coloro che definiscono la condizione

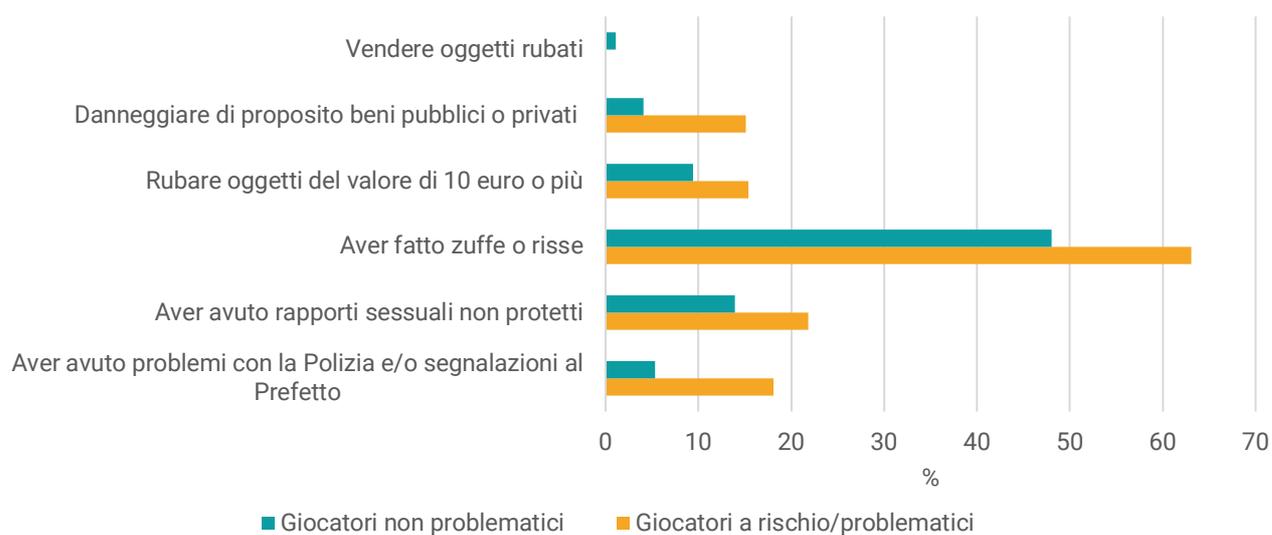
economica familiare al di sotto e al di sopra del livello medio delle altre famiglie risultano in quota superiore tra i giocatori a rischio/problematici, mentre quelli che la considerano "nella media" si osservano in quota superiore tra i giocatori non problematici.

Tra i giocatori a rischio/problematici si rilevano quote superiori di studenti che riferiscono di avere genitori che raramente sanno con chi e dove i figli trascorrono il sabato sera e/o le uscite serali, tra questi giocatori è maggiore anche la percentuale di coloro che affermano di poter prendere facilmente soldi dai genitori. Maggiori sono le quote anche rispetto al non sentirsi, se non di rado, affettivamente sostenuti dai genitori.

Tra i giocatori a rischio/problematici si rilevano quote superiori di studenti che, almeno una volta, hanno partecipato a risse, hanno avuto problemi con le

Forze dell'Ordine, hanno danneggiato beni pubblici e avuto rapporti sessuali non protetti, così come di studenti che hanno rubato oggetti.

Figura 6.13: Distribuzione percentuale per tipologia di giocatore secondo la tendenza a intraprendere condotte antisociali e altri comportamenti rischiosi



ESPAD@Italia 2019 - Regione Umbria

Il 15% dei giocatori d'azzardo a rischio/problematici risulta anche un utilizzatore problematico di Internet, in percentuale superiore a quella dei giocatori non problematici, che si attesta al 10%.

Rispetto ai consumi psicoattivi, sia di sostanze legali che illegali, risultano superiori le quote dei giocatori

d'azzardo a rischio/problematici che consumano tabacco e alcol, così come almeno una sostanza illegale e psicofarmaci senza prescrizione medica. Si distinguono inoltre per la percentuale più elevata di chi ha fatto *binge drinking* nell'ultimo mese e per il consumo di energy drink.

Figura 6.14: Prevalenze per tipologia di giocatore secondo il consumo di sostanze psicoattive

		Giocatori non problematici	Giocatori a rischio/ problematici
Sigarette	Nella vita	64,9	75,1
	Almeno una al giorno ultimi 12 mesi	28,8	40,5
Alcolici	Nella vita	91,5	96,4
	Ultimi 12 mesi	88,0	94,5
	Ultimi 30 giorni	71,0	81,0
Binge drinking	Ultimi 30 giorni	43,3	62,2
Energy drink	Ultimi 12 mesi	55,3	73,2
	Ultimi 30 giorni	38,3	62,6
Almeno una sostanza illecita	Nella vita	42,2	59,7
	Ultimi 12 mesi	29,0	49,0
Psicofarmaci senza prescrizione medica	Nella vita	9,2	21,2
	Ultimi 12 mesi	3,5	11,2

ESPAD@Italia 2019 - Regione Umbria

7. GAMING TRA GLI STUDENTI

Il 93% degli studenti della regione Umbria ha giocato ai videogiochi almeno una volta nel corso della propria vita e il 66% lo ha fatto nei 12 mesi antecedenti la

somministrazione del questionario, in particolare gli studenti di genere maschile.

Tabella 7.1: Prevalenze dell'uso di videogame nella vita e nell'ultimo anno, per genere e fasce di età

	TOTALE	GENERE		FASCE DI ETÀ	
		Maschi	Femmine	15-17	18-19
Prevalenze nella vita	92,8	97,4	87,9	93,0	92,5
Prevalenze nell'ultimo anno	66,0	84,1	46,5	68,8	61,7

ESPAD@Italia 2019 - Regione Umbria

Tra coloro che hanno giocato nell'anno, l'81% riferisce di aver giocato negli ultimi 30 giorni ai videogiochi nei giorni di scuola e l'88% nei giorni non di scuola, sono soprattutto i ragazzi i quali passano mediamente più

ore a giocare rispetto alle studentesse, soprattutto nei giorni non di scuola durante i quali circa il 19% gioca almeno 4 ore, contro l'11% delle coetanee.

Figura 7.1: Distribuzione percentuale degli studenti che negli ultimi 12 mesi hanno riferito di aver giocato ai videogame secondo le ore trascorse in media a giocare negli ultimi 30 giorni, nei **giorni di scuola** e nei **giorni non di scuola**, per genere e fasce di età

GIORNI DI SCUOLA			GIORNI NON DI SCUOLA	
Meno di 30 minuti	18,6		Maschi	Meno di 30 minuti
Fra 30 minuti e 2 ore	42,7	Fra 30 minuti e 2 ore		37,7
Oltre 2 ore	24,1	Oltre 2 ore		43,1
Meno di 30 minuti	29,9	Femmine	Meno di 30 minuti	27,6
Fra 30 minuti e 2 ore	32,1		Fra 30 minuti e 2 ore	39,0
Oltre 2 ore	12,7		Oltre 2 ore	20,5
Meno di 30 minuti	18,1	15-17 anni	Meno di 30 minuti	16,4
Fra 30 minuti e 2 ore	41,0		Fra 30 minuti e 2 ore	37,1
Oltre 2 ore	20,3		Oltre 2 ore	37,4
Meno di 30 minuti	29,9	18-19 anni	Meno di 30 minuti	18,7
Fra 30 minuti e 2 ore	34,5		Fra 30 minuti e 2 ore	34,4
Oltre 2 ore	20,6		Oltre 2 ore	31,0
Meno di 30 minuti	22,3	Totale	Meno di 30 minuti	17,2
Fra 30 minuti e 2 ore	38,7		Fra 30 minuti e 2 ore	36,1
Oltre 2 ore	20,4		Oltre 2 ore	35,1

ESPAD@Italia 2019 - Regione Umbria

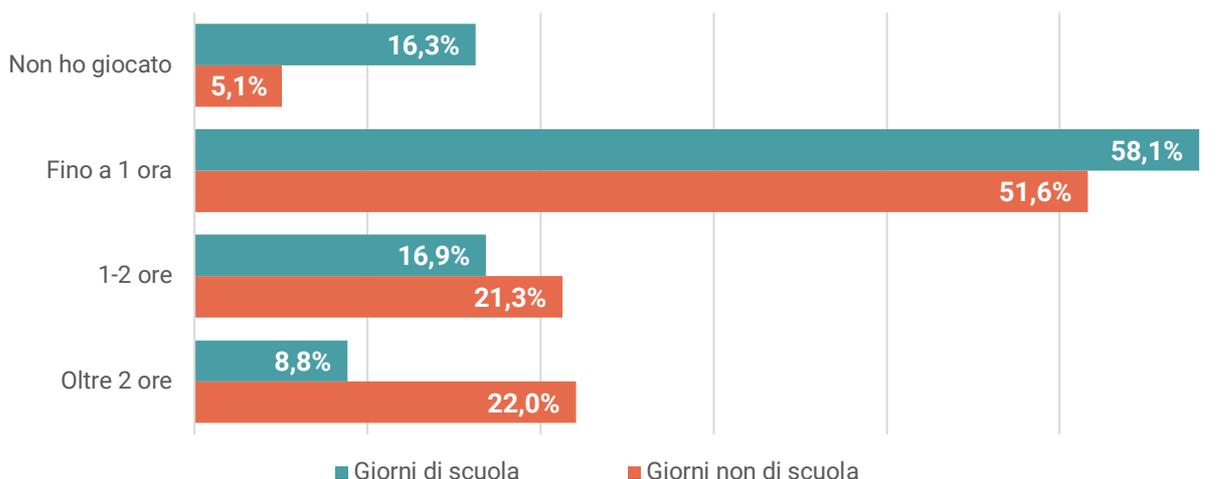
Nota: il complemento al 100% (non riportato) è rappresentato dagli studenti che riferiscono di non aver giocato negli ultimi 30 giorni

Prendendo in considerazione la durata media di una sessione di gioco senza interruzioni, gli studenti nei giorni di scuola giocano maggiormente per sessioni brevi, al massimo di due ore (75%); nei giorni extrascolastici la percentuale di studenti che partecipa a sessioni di gioco più lunghe aumenta (circa il 22% degli studenti gioca per più di due ore

consecutive nei giorni non di scuola e il 9% nei giorni di scuola).

Netta la differenziazione tra i generi: tra i ragazzi aumenta la durata delle sessioni di gioco, soprattutto nei giorni extrascolastici, superando il 27% per oltre le 2 ore, rispetto al 12% delle ragazze.

Figura 7.2: Distribuzione percentuale degli studenti che hanno giocato ai videogame negli ultimi 12 mesi secondo il tempo speso in media a giocare per ogni sessione di gioco senza interruzioni, nei giorni di scuola e nei giorni non di scuola



ESPAD@Italia 2019 - Regione Umbria

I *device* maggiormente utilizzati dai giocatori di videogame sono le console, soprattutto da parte dei ragazzi, lo smartphone e il computer fisso o portatile; seguono il tablet, preferito dalle studentesse e la TV, riferita maggiormente dai minorenni.

La maggior parte degli studenti gioca ai videogame soprattutto a casa propria o di amici; il 15% gioca sui mezzi pubblici e/o a scuola.

Tabella 7.2: Percentuale degli studenti giocatori di videogame nell'anno rispondenti alla domanda "Cosa utilizzi di solito quando giochi ai videogame" e "Dove ti trovi di solito quando giochi ai videogame?"

	TOTALE	GENERE		FASCE DI ETA		
		Maschi	Femmine	15-17	18-19	
Device	Smartphone	58,0	53,3	67,0	60,8	52,8
	Tablet	8,7	5,8	14,2	9,7	6,9
	Computer	25,4	23,6	27,5	24,9	26,3
	TV	14,0	14,1	13,6	15,5	11,3
	Console	70,4	76,8	59,2	70,4	70,5
Luoghi di gioco	A scuola	14,8	14,6	15,7	12,4	19,0
	A casa propria	95,5	96,5	93,5	96,7	93,3
	A casa di amici	41,1	43,2	38,7	39,0	44,9
	In luoghi pubblici chiusi	5,0	5,3	4,5	5,3	4,4
	In luoghi pubblici aperti	7,2	8,4	5,1	7,5	6,6
	Sui mezzi di trasporto	15,3	13,9	18,3	15,1	15,6

ESPAD@Italia 2019 - Regione Umbria

Nell'ultimo anno, il 68% degli studenti giocatori non ha speso soldi per acquistare o aggiornare i videogame o per continuare a giocare (es. acquistare "vite" per

proseguire il gioco); il 16% ha speso al massimo 20 euro ma l'8% ne ha spesi più di 50, soprattutto i ragazzi.

Tabella 7.3: Distribuzione percentuale degli studenti giocatori di videogame negli ultimi 12 mesi secondo la spesa mensile per acquistare su Internet e/o aggiornare videogame o per poter continuare a giocare, per genere e fasce di età

	TOTALE	GENERE		FASCE DI ETÀ	
		Maschi	Femmine	15-17	18-19
0 euro	67,7	57,9	86,7	64,7	73,7
< 5 euro	6,5	7,5	4,4	6,4	6,4
6 – 10 euro	4,6	6,7	0,6	3,9	5,8
11 – 20 euro	5,4	6,0	4,0	7,2	1,7
21 – 50 euro	7,7	9,9	3,7	8,6	5,8
> 50 euro	8,1	12,0	0,6	9,2	6,6

ESPAD@Italia 2019 - Regione Umbria

Tra coloro che hanno riferito di aver giocato ai videogame durante l'anno, il 36% ritiene di trascorrere troppo tempo a giocare, il 9% sostiene di diventare di "cattivo umore" quando non può farlo e il 28% riferisce

che i propri genitori "dicono che trascorro troppo tempo a giocare ai videogiochi", percentuali che risultano superiori tra gli studenti minorenni e tra i ragazzi.

Tabella 7.4: Distribuzione percentuale degli studenti giocatori di videogame negli ultimi 12 mesi secondo l'accordo o il disaccordo con le affermazioni riportate, per genere e fasce di età

		TOTALE	GENERE		FASCE DI ETÀ	
			Maschi	Femmine	15-17	18-19
Credo di passare troppo tempo a giocare	Totalmente/parzialmente d'accordo	36,1	40,1	29,0	39,9	28,1
	Parzialmente/totalmente in disaccordo	54,8	51,3	61,1	50,9	62,7
	Non so	9,1	8,7	9,9	9,2	9,3
Divento di cattivo umore quando non posso giocare	Totalmente/parzialmente d'accordo	8,8	11,1	4,7	11,4	4,4
	Parzialmente/totalmente in disaccordo	82,9	79,7	88,4	79,9	88,2
	Non so	8,3	9,2	6,9	8,7	7,4
I miei genitori dicono che passo troppo tempo a giocare	Totalmente/parzialmente d'accordo	27,7	30,4	23,1	34,6	15,5
	Parzialmente/totalmente in disaccordo	62,1	60,2	65,3	56,2	72,9
	Non so	10,2	9,4	11,6	9,2	11,7

ESPAD@Italia 2019 - Regione Umbria

CONCLUSIONI

Negli ultimi 20 anni il gioco d'azzardo ha fatto registrare un vorticoso aumento dei volumi economici, sia sul territorio italiano, sia in maniera diffusa nei diversi territori regionali e, anche se gli ultimi dati resi disponibili dall'Agenzia dei Monopoli mostrano una lieve flessione dei volumi di gioco per l'anno 2019, la dimensione del fenomeno tratteggiata dai dati economici non consente di abbassare il livello di attenzione sul monitoraggio dei comportamenti a rischio e sulle possibili conseguenze socio-sanitarie. Sebbene l'Umbria non si ponga tra i livelli più alti nella classifica delle regioni, mostrando valori di raccolta pro capite inferiori al dato nazionale, il carattere multidimensionale del fenomeno richiede un approccio integrato, capace di rilevare le prevalenze di gioco e le variazioni nel tempo, mettere in luce gli aspetti di problematicità dei comportamenti di gioco, nonché la percezione dei rischi e le false credenze che rendono il panorama dell'azzardo estremamente complesso.

Il dato umbro di prevalenza di gioco nel 2019, pari al 42%, risulta in linea al dato nazionale rilevato nel 2017 (41%), ma se giocare d'azzardo rimane spesso un evento ludico occasionale e controllato, in alcuni casi può invece sfociare in un comportamento problematico, arrivando a rappresentare una vera e propria dipendenza comportamentale. Nella popolazione residente umbra è pari al 15% nel 2019 la quota di giocatori che per urgenza di giocare, frequenza di gioco e indebitamento risultano avere un comportamento di gioco a rischio moderato/severo di problematicità. Tra gli studenti tale quota raggiunge il 20% con valori più elevati tra gli studenti di genere maschile.

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

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

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

NOTE METODOLOGICHE GAPS

Lo studio: obiettivi generale e specifici

La rilevazione **GAPS Umbria (Gambling Adult Population Survey)**, finanziata dalla Regione Umbria nell'ambito del Piano regionale 2017-2018 contro il Gioco d'Azzardo Patologico e condotto dal Laboratorio di Epidemiologia e Ricerca sui Servizi Sanitari afferente all'Istituto di Fisiologia Clinica del CNR (Consiglio Nazionale delle Ricerche), sulla popolazione di 18-84 anni è stata condotta attraverso l'invio postale di un questionario auto-somministrato, strutturato e anonimo, a un campione residenti selezionato sulla base della strategia di campionamento dettagliata oltre in questa sezione.

Lo strumento di rilevazione

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

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

Condizione socio-demografica

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

Occupazione

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

Famiglia e Salute

- 8 item relativi alla composizione familiare, allo stato di benessere (rilevato tramite il test *Who-5*

Well Being Index), disturbi del sonno.

Videogiochi (*gaming*)

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

Gioco d'Azzardo (*gambling*)

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

Gioco d'Azzardo ON-SITE

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

Gioco d'Azzardo ONLINE

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

Gioco d'azzardo (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 CPGI - *Canadian Problem Gambling Index* adattato e validato a livello nazionale - Ferris & Wynne, 2001; Colasante et al., 2013), percezione del rischio e credenze, conoscenza e rispetto della normativa sul gioco d'azzardo, opinioni sul gioco d'azzardo.

Consumo di sostanze

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

Consumo di sostanze illegali

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

Servizi Socio-Sanitari territoriali

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

Opinioni e comportamenti a rischio

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

Piano di campionamento e reclutamento dei partecipanti

La popolazione target dello studio è costituita dai soggetti di 18-84 anni residenti nei Comuni dell'Umbria.

Il piano di campionamento è basato sulla strategia standardizzata utilizzata nell'ambito dello studio nazionale IPSAD®, condotto da IFC-CNR sulla popolazione generale dal 2001-2002, e di cui il presente studio rappresenta uno specifico approfondimento. Il piano di campionamento ha richiesto la preventiva ricognizione dei Comuni presenti sul territorio regionale e la raccolta del numero di residenti afferenti a ciascun Comune. Non potendo costruire la lista di tutti i residenti in regione attingendo dalle anagrafi di tutti i Comuni regionali, si è proceduto all'elaborazione di un elenco costituito dalle liste anagrafiche dei 27 comuni selezionati nell'ambito dell'indagine.

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

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

Invio, somministrazione e raccolta questionari

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

Acquisizione, verifica e analisi di affidabilità del database

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

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

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

Le fasi del processo di lavorazione con OCR prevedono lo *scanning* delle informazioni presenti (*scan*), l'interpretazione dei dati riconosciuti (*interpret*) e la verifica della bontà degli stessi (*verify*), effettuata mediante PC monitorati da operatori. Per il processo di verifica della qualità dei

dati, viene estratto un campione di questionari compilati da acquisire nuovamente allo scanner e da sottoporre alle fasi di lavorazione OCR. Se i risultati dell'output della seconda acquisizione OCR sono congruenti con quelli della prima acquisizione, il controllo qualità si ritiene eseguito con successo.

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

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

Analisi dei dati

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

NOTE METODOLOGICHE ESPAD®ITALIA

Lo studio: obiettivi generale 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'Osservatorio Europeo delle Droghe e delle Tossicodipendenze di Lisbona (EMCDDA).

Il questionario, oltre ad alcune caratteristiche socio-culturali 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 163 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

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

Consumo di alcol

- 12 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*; 5 item relativi alle abitudini all'uso di cannabinoidi sintetici; 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 di eroina, oppiacei/oppioidi; 4 item relativi alle abitudini all'uso di altre sostanze.

Consumo di bevande energetiche, integratori e anabolizzanti

- 5 item relativi alle abitudini all'uso.

Gioco d'Azzardo (*Gambling*)

- 26 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

- 11 item riguardanti il rapporto con Internet, il cyberbullismo e le prove/sfide.

Videogiochi (*Gaming*)

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

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.

Piano di campionamento e reclutamento dei partecipanti

Il piano di campionamento dello studio prevede ogni anno l'estrazione di un campione casuale stratificato a tre stadi: Province, Scuole, Classi. La stratificazione delle province italiane è effettuata sulla base di 2 variabili: area geografica (Nord, Centro, Sud e Isole) e densità abitativa. Le province vengono estratte casualmente da ciascun strato e in modo proporzionale alla dimensione dello strato. Qualora i fondi lo permettano, tutte le province sono considerate estratte, procedendo nel campionamento direttamente delle scuole all'interno delle province selezionate.

Successivamente le scuole all'interno delle province selezionate sono stratificate per tipologia di istituto (Licei, Professionali e Tecnici) e per dislocazione geografica (urbana e rurale) e vengono estratte casualmente e proporzionalmente secondo tale stratificazione. Infine un corso di studio dalla prima alla quinta classe viene estratto casualmente da ogni strato (tale frazione può variare sensibilmente in relazione all'anno di rilevazione e ai fondi a disposizione per l'indagine).

In alcuni anni, come ad esempio in Umbria, sono stati effettuati sovra-campionamenti finanziati da

specifiche regioni o province che esprimevano interesse ad avere stime più accurate del fenomeno sui loro territori.

Somministrazione e raccolta questionari

Le procedure di somministrazione e raccolta dei questionari sono volte a garantire l'assoluto anonimato. Lo studio viene infatti condotto seguendo lo standard della metodologia ESPAD, che prevede la somministrazione di questionari agli studenti in condizioni del tutto simili a quelle di svolgimento di un compito in classe ed è condotto nel completo rispetto dell'anonimato e della privacy: il questionario, infatti, è del tutto anonimo e non contiene informazioni che permettano di riconoscere l'identità del rispondente, oltre al fatto che i risultati vengono presentati sempre ed esclusivamente in forma aggregata, senza divulgare alcuna informazione relativa alle classi o alle scuole coinvolte nello studio stesso.

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 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.

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

Analisi dei dati

Una volta ottenuto il 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.

INDICE DELLE TABELLE

Le caratteristiche del campione GAPS 2019 - Umbria

Tabella 1. Distribuzione percentuale dei rispondenti per genere e fasce di età.....	78
Tabella 2. Distribuzione percentuale dei rispondenti in base alla lingua parlata in famiglia per genere e fasce di età	78
Tabella 3. Distribuzione percentuale dei rispondenti in base alle caratteristiche familiari per genere e fasce di età	78
Tabella 4. Distribuzione percentuale dei rispondenti in base alle caratteristiche personali per genere e fasce di età	79
Tabella 5. Distribuzione percentuale dei rispondenti in base al titolo di studio conseguito per genere e fasce di età	79
Tabella 6. Distribuzione percentuale dei rispondenti in base al reddito personale (lordo) annuo, per genere e fasce di età.....	79
Tabella 7. Distribuzione percentuale dei rispondenti in base alla condizione lavorativa per genere e fasce di età	79

La percezione sui servizi sanitari territoriali

Tabella 8. Distribuzione percentuale dei rispondenti in base a livello di informazione sulle modalità di accesso ai Servizi Sanitari territoriali generali, per genere e fasce di età.....	80
Tabella 9. Distribuzione percentuale dei rispondenti in base al livello di informazione sulle modalità di accesso ai Servizi Sanitari territoriali specifici per le Dipendenze patologiche (SerD), per genere e fasce di età	80
Tabella 10. Distribuzione percentuale dei rispondenti in base al livello di conoscenza dei diversi Servizi per la cura delle Dipendenze patologiche presenti sul territorio, per genere e fasce di età	81

Gioco d'azzardo

Tabella 11. Percentuale dei rispondenti per genere e classe di età secondo le tipologie di gioco disponibili nel luogo di gioco più vicino	82
Tabella 12. Distribuzioni percentuali dei rispondenti per genere e classe di età secondo la conoscenza dei limiti di età per giocare d'azzardo.....	82
Tabella 13. Distribuzione percentuale dei rispondenti secondo la regolamentazione del gioco d'azzardo, per genere e fasce di età	83
Tabella 14. Distribuzione percentuale dei rispondenti secondo il rischio attribuito al gioco d'azzardo (più o meno di una volta a settimana), per genere e fasce di età.....	83
Tabella 15. Distribuzione percentuale dei rispondenti secondo l'atteggiamento espresso verso il gioco d'azzardo, per genere e fasce di età	84
Tabella 16. Percentuali dei rispondenti secondo la possibilità di diventare ricchi giocando d'azzardo, per genere e fasce di età.....	84
Tabella 17. Distribuzione percentuale dei rispondenti secondo la frequenza di esposizione ai messaggi pubblicitari sul gioco d'azzardo negli ultimi 12 mesi, per tipologia di canale, per genere e fasce di età.....	84
Tabella 18. Percentuali dei rispondenti secondo la presenza di familiari/parenti/conoscenti che giocano/hanno giocato d'azzardo, per genere e fasce di età	85
Tabella 19. Prevalenze gioco d'azzardo nella vita a livello di zona-distretto, per genere e fasce di età*	85
Tabella 20. Prevalenze gioco d'azzardo negli ultimi 12 mesi a livello di zona-distretto, per genere e fasce di età*	85
Tabella 21. Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo la spesa sostenuta per il gioco d'azzardo negli ultimi 30 giorni, per genere e fasce di età	86
Tabella 22. Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo il bilancio derivante dal gioco d'azzardo praticato, per genere e fasce di età	86
Tabella 23. Distribuzione percentuale dei giocatori che hanno perso ('In rosso') e vinto ('In attivo') somme di denaro al gioco secondo le somme perse o vinte	86

Tabella 24. Percentuali dei giocatori secondo l'impatto percepito del metodo di pagamento 'carta di credito' sul proprio gioco d'azzardo, per genere e fasce di età.....	86
--	----

Gioco d'azzardo ONSITE

Tabella 25. Percentuali dei giocatori secondo ei luoghi di gioco d'azzardo frequentati ONSITE nell'ultimo anno, per genere e fasce di età.....	87
Tabella 26. Prevalenze gioco d'azzardo praticato ONSITE nella vita, a livello di zona-distretto, per genere e fasce di età*	87
Tabella 27. Prevalenze gioco d'azzardo praticato ONSITE negli ultimi 12 mesi, a livello di zona-distretto, per genere e fasce di età*	88
Tabella 28. Percentuali dei giocatori secondo le tipologie di gioco praticate ONSITE durante l'anno, per genere e fasce di età.....	88
Tabella 29. Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo il tempo medio giornaliero trascorso a giocare d'azzardo ONSITE, per genere e fasce di età.....	88
Tabella 30. Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo il tempo disposto a impiegare per raggiungere un luogo dove giocare d'azzardo ONSITE, per genere e fasce di età.....	89

Gioco d'azzardo ONLINE

Tabella 31. Prevalenze gioco d'azzardo praticato ONLINE nella vita, a livello di zona-distretto, per genere e fasce di età* ..	90
Tabella 32. Prevalenze gioco d'azzardo praticato ONLINE negli ultimi 12 mesi, a livello di zona-distretto, per genere e fasce di età*	90
Tabella 33. Percentuali dei giocatori ONLINE nell'ultimo anno secondo i device utilizzati, per genere e fasce di età.....	90
Tabella 34. Percentuali dei giocatori ONLINE nell'ultimo anno secondo i luoghi di gioco, per genere e fasce di età.....	91
Tabella 35. Percentuali dei giocatori ONLINE nell'ultimo anno secondo le tipologie di gioco praticate, per genere e fasce di età.....	91
Tabella 36. Distribuzione percentuale dei giocatori ONLINE nell'ultimo anno secondo il numero di volte in cui hanno giocato per più di 2 ore consecutive in una sola occasione, per genere e fasce di età	91

Gioco d'azzardo PROFILI DI RISCHIO

Tabella 37. Percentuali dei giocatori nell'ultimo anno per zona-distretto secondo i profili di rischio*.....	92
Tabella 38. Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio* e lo stato civile.....	92
Tabella 39. Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio* e il titolo di studio conseguito....	92
Tabella 40. Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio* e lo stato occupazionale	93
Tabella 41. Percentuali dei giocatori nell'ultimo anno secondo i profili di rischio* e le tipologie di gioco praticate.....	93
Tabella 42. Percentuali dei giocatori nell'ultimo anno secondo i profili di rischio* e i luoghi frequentati per giocare d'azzardo ONSITE.....	93
Tabella 43. Distribuzione percentuale dei giocatori nell'ultimo anno secondo i profili di rischio* e il tempo trascorso in media in un giorno a giocare d'azzardo ONSITE	94
Tabella 44. Distribuzione percentuale dei giocatori nell'ultimo anno secondo i profili di rischio* e il tempo disposti a impiegare per raggiungere un luogo dove giocare d'azzardo ONSITE	94
Tabella 45. Percentuali dei giocatori nell'ultimo anno secondo i profili di rischio* e il numero di giochi praticati.....	94
Tabella 46. Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio* e il rischio attribuito al gioco d'azzardo, meno o più di 1 volta a settimana	95
Tabella 47. Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio* e la conoscenza dei limiti di età per giocare d'azzardo, ONLINE e ONSITE	95

<i>Tabella 48. Percentuali dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio* e la possibilità di diventare ricchi giocando d'azzardo</i>	95
<i>Tabella 49. Percentuali dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio* e la contiguità con persone che giocano d'azzardo illegalmente</i>	96
<i>Tabella 50. Percentuali dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio* e il consumo di sostanze concomitante al gioco, ONLINE e ONSITE</i>	96
<i>Tabella 51. Percentuali dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio* e la frequenza di problemi a casa, al lavoro, finanziari</i>	96
<i>Tabella 52. Percentuali dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio* e l'uso di psicofarmaci negli ultimi dodici mesi</i> 96	
<i>Tabella 53. Distribuzione percentuale dei giocatori nell'ultimo anno secondo i profili di rischio* e la frequenza di gioco ...</i> 97	
<i>Tabella 54. Distribuzione percentuale dei giocatori ONLINE nell'ultimo anno secondo il numero di volte in cui hanno giocato per più di 2 ore consecutive in una sola occasione, per profili di rischio*</i>	97
<i>Tabella 55. Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio* e il bilancio derivante dal gioco d'azzardo praticato</i>	97
<i>Tabella 56. Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio* e il metodo di pagamento per il gioco d'azzardo</i>	97
<i>Tabella 57. Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio* e l'atteggiamento espresso verso il gioco d'azzardo</i>	98
<i>Tabella 58. Percentuali dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio* e l'abilità attribuita al giocatore per tipologie di gioco</i>	98
<i>Tabella 59. Percentuali dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio* e le opinioni rispetto alla regolamentazione del gioco d'azzardo</i>	99

Gaming

<i>Tabella 60. Prevalenze di gaming negli ultimi 12 mesi, a livello di zona-distretto, per genere e fasce di età*</i>	100
<i>Tabella 61. Distribuzione percentuale dei giocatori di videogame negli ultimi 12 mesi secondo la frequenza, senza spendere soldi, per genere e fasce di età</i>	100
<i>Tabella 62. Distribuzione percentuale dei giocatori di videogame negli ultimi 12 mesi secondo quanti hanno speso soldi in questo ambito di gioco, per genere e fasce di età</i>	100
<i>Tabella 63. Percentuali dei giocatori di videogame che hanno speso soldi per questo ambito di gioco negli ultimi 12 mesi secondo l'entità della spesa negli ultimi 30 giorni</i>	101
<i>Tabella 64. Percentuali dei giocatori di videogame che hanno speso soldi per questo ambito di gioco negli ultimi 12 mesi secondo le motivazioni di spesa</i>	101

Le caratteristiche del campione ESPAD®Italia 2019 - Umbria

<i>Tabella 65. Distribuzione percentuale ESPAD®Italia degli studenti secondo la tipologia di zona di residenza, per genere e fasce di età</i>	102
<i>Tabella 66. Distribuzione percentuale ESPAD®Italia degli studenti secondo la lingua principale parlata in famiglia, per genere e fasce di età</i>	102
<i>Tabella 67. Distribuzione percentuale ESPAD®Italia degli studenti secondo i giorni di scuola persi negli ultimi 30 giorni senza motivo, per genere e fasce di età</i>	102
<i>Tabella 68. Distribuzione percentuale ESPAD®Italia degli studenti secondo l'andamento scolastico medio riferito, per genere e fasce di età</i>	102
<i>Tabella 69. Percentuale degli studenti che hanno riferito di aver partecipato ad attività/interventi di prevenzione dei comportamenti a rischio, per genere e fasce di età</i>	103
<i>Tabella 70. Distribuzione percentuale degli studenti che hanno riferito di aver partecipato ad attività/interventi di prevenzione secondo la tipologia, per genere e fasce di età</i>	103

Disponibilità, conoscenze, percezione del rischio, opinioni e credenze

<i>Tabella 71. Distribuzione percentuale degli studenti secondo le tipologie di gioco che si possono trovare nei luoghi più vicini a casa e a scuola.....</i>	<i>104</i>
<i>Tabella 72. Percentuale degli studenti secondo la conoscenza del divieto di gioco ai minorenni per tipologia di gioco, per genere e fasce di età</i>	<i>104</i>
<i>Tabella 73. Percentuale degli studenti secondo la conoscenza delle normative/regolamentazioni emanate dal proprio comune, per genere e fasce di età</i>	<i>104</i>
<i>Tabella 74. Percentuale degli studenti secondo la conoscenza delle tipologie di normative/regolamentazioni emanate dal proprio comune, per genere e fasce di età</i>	<i>104</i>
<i>Tabella 75. Distribuzione percentuale degli studenti secondo il grado rischio attribuito al giocare meno e più di una volta la settimana, per genere e fasce di età</i>	<i>105</i>
<i>Tabella 76. Percentuale degli studenti secondo il livello di rischio economico elevato attribuito al gioco per tipologia di gioco, per genere e fasce di età</i>	<i>105</i>
<i>Tabella 77. Percentuale degli studenti secondo la convinzione che qualcuno possa diventare ricco giocando, per genere e fasce di età</i>	<i>105</i>
<i>Tabella 78. Percentuale degli studenti secondo la presenza riferita di amici/familiari che giocano d'azzardo, per genere e fasce di età</i>	<i>106</i>

Diffusione e caratteristiche del comportamento di gioco tra gli studenti

<i>Tabella 79. Percentuale degli studenti che hanno giocato d'azzardo nell'ultimo anno secondo le tipologie di giochi d'azzardo giocati, per genere e fasce di età</i>	<i>107</i>
<i>Tabella 80. Percentuale degli studenti che hanno giocato d'azzardo nell'ultimo anno secondo i luoghi di gioco frequentati per giocare (escludendo i giochi online), per genere e fasce di età</i>	<i>107</i>

Pattern di gioco tra gli studenti di 15-19 anni

<i>Tabella 81. Prevalenza di gioco d'azzardo online tra gli studenti nell'ultimo anno, per genere e fasce di età.....</i>	<i>108</i>
<i>Tabella 82. Percentuale degli studenti che hanno giocato d'azzardo nell'ultimo anno secondo la tipologia di device utilizzati per giocare, per genere e fasce di età</i>	<i>108</i>
<i>Tabella 83. Percentuale degli studenti che hanno giocato d'azzardo nell'ultimo anno secondo il luogo solitamente frequentato per giocare, per genere e fasce di età</i>	<i>108</i>
<i>Tabella 84. Percentuale degli studenti che hanno giocato d'azzardo nell'ultimo anno secondo il tipo di account utilizzato per giocare, per genere e fasce di età</i>	<i>108</i>
<i>Tabella 85. Percentuale degli studenti che hanno giocato d'azzardo online nell'ultimo anno secondo la tipologia di gioco, per genere e fasce di età</i>	<i>109</i>

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

<i>Tabella 86. Percentuali per profilo di giocatore secondo i giochi praticati negli ultimi 12 mesi.....</i>	<i>110</i>
<i>Tabella 87. Percentuali per profilo di giocatore secondo il numero di giochi praticati negli ultimi 12 mesi.....</i>	<i>110</i>
<i>Tabella 88. Percentuali per profilo di giocatore secondo l'impedimento a giocare nel corso della vita in quanto minorenne</i>	<i>110</i>
<i>Tabella 89. Percentuali per profilo di giocatore secondo la conoscenza del limite legale di età per giocare d'azzardo online</i>	<i>110</i>
<i>Tabella 90. Percentuali per profilo di giocatore secondo il grado rischio attribuito al giocare meno e più di una volta la settimana, per genere e fasce di età</i>	<i>111</i>
<i>Tabella 91. Percentuali per profilo di giocatore secondo l'opinione se sia possibile diventare ricchi giocando d'azzardo</i>	<i>111</i>
<i>Tabella 92. Distribuzione percentuale per tipologia di giocatore secondo il contesto socio-economico familiare.....</i>	<i>112</i>
<i>Tabella 93. Distribuzione percentuale per tipologia di giocatore secondo le caratteristiche familiari.....</i>	<i>113</i>

Tabella 94. Distribuzione percentuale per tipologia di giocatore secondo la tendenza a intraprendere condotte antisociali e altri comportamenti rischiosi 113

Gaming tra gli studenti

Tabella 95. Distribuzione percentuale degli studenti che negli ultimi 12 mesi hanno riferito di aver giocato ai videogame secondo le ore trascorse in media a giocare negli ultimi 30 giorni, nei giorni di scuola e nei giorni non di scuola, per genere e fasce di età 114

Tabella 96. Distribuzione percentuale degli studenti che hanno giocato ai videogame negli ultimi 12 mesi secondo il tempo speso in media a giocare per ogni sessione di gioco senza interruzioni, nei giorni di scuola e nei giorni non di scuola 114

Le caratteristiche del campione GAPS 2019 - Umbria

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

		Totale	Sesso	
			Maschi	Femmine
Fasce di età	18-24	12,0	11,2	12,8
	25-44	31,6	28,4	34,7
	45-64	39,4	42,3	36,5
	65-84	17,0	18,1	16,0

GAPS 2019 - Regione Umbria

Tabella 2. Distribuzione percentuale dei rispondenti in base alla lingua parlata in famiglia per genere e fasce di età

	Totale	Sesso		Fasce di età			
		Maschi	Femmine	18-24	25-44	45-64	65-84
Lingua italiana	99,5	100,0	99,1	100,0	100,0	99,5	98,5
Lingua spagnola/portoghese	0,8	0,6	0,9	0,0	0,4	0,9	1,1
Lingua inglese/tedesca	3,3	4,2	2,6	3,8	4,3	3,0	2,7
Lingua francese	2,5	2,8	2,2	3,8	1,3	1,9	4,1
Lingua slava	0,1	0,0	0,2	0,0	0,0	0,1	0,3
Lingua rumena	0,2	0,0	0,4	0,2	0,2	0,4	0,0
Lingua cinese	0,1	0,0	0,1	0,0	0,0	0,0	0,2
Lingua araba	0,0	0,1	0,0	0,6	0,0	0,0	0,0
Lingua indiana/filippina	0,0	0,1	0,0	0,0	0,2	0,0	0,0
Lingua senegalese/ghanese/nigeriana	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
Lingua albanese	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
Altra lingua	0,3	0,5	0,3	2,4	0,5	0,3	0,0

GAPS 2019 - Regione Umbria

Tabella 3. Distribuzione percentuale dei rispondenti in base alle caratteristiche familiari per genere e fasce di età

		Totale	Sesso		Fasce di età			
			Maschi	Femmine	18-24	25-44	45-64	65-84
Condizione abitativa	Da solo	13,4	9,3	16,9	4,2	9,5	10,7	23,0
	Con coniuge/convivente	67,9	72,2	64,3	3,2	61,3	81,0	72,5
	Con genitori e/o parenti	16,8	16,9	16,6	80,7	27,2	7,6	3,6
	Con amici/conoscenti	1,4	1,0	1,7	10,5	2,0	0,4	0,0
	Struttura pubblica/privata	0,5	0,5	0,5	1,5	0,0	0,4	0,9
Figli	No	33,0	34,9	31,3	99,8	58,7	19,4	10,2
	Sì	67,0	65,1	68,7	0,2	41,3	80,6	89,8

GAPS 2019 - Regione Umbria

Tabella 4. Distribuzione percentuale dei rispondenti in base alle caratteristiche personali per genere e fasce di età

		Totale	Sesso		Fasce di età			
			Maschi	Femmine	18-24	25-44	45-64	65-84
Difficoltà a dormire	No	58,9	64,8	53,8	70,4	57,2	58,8	57,6
	Sì	41,1	35,2	46,2	29,6	42,8	41,2	42,4
Ore dormite a notte in media	Meno di 5 ore	5,3	4,8	5,8	1,2	3,7	6,4	7,1
	5-6 ore	28,9	28,6	29,3	20,8	25,7	33,5	28,4
	6-7 ore	41,5	44,0	39,3	31,8	45,7	39,5	41,9
	7-8 ore	21,6	20,6	22,4	42,5	23,8	19,1	17,6
	Più di 8 ore	2,6	2,0	3,2	3,7	1,2	1,6	5,0

GAPS 2019 - Regione Umbria

Tabella 5. Distribuzione percentuale dei rispondenti in base al titolo di studio conseguito per genere e fasce di età

	Totale	Sesso		Fasce di età			
		Maschi	Femmine	18-24	25-44	45-64	65-84
Nessuno - Licenza elementare	5,2	2,7	7,3	0,0	0,1	0,9	16,8
Medie inferiori	13,5	14,4	12,6	10,6	4,6	15,8	20,4
Qualifica triennale - Diploma/Maturità	48,6	53,4	44,5	63,6	45,0	53,5	41,6
Laurea triennale - Laurea magistrale	28,8	26,2	31,1	25,7	42,9	25,4	20,1
Post Laurea	4,0	3,2	4,6	0,0	7,5	4,3	1,1

GAPS 2019 - Regione Umbria

Tabella 6. Distribuzione percentuale dei rispondenti in base al reddito personale (lordo) annuo, per genere e fasce di età

	Totale	Sesso		Fasce di età			
		Maschi	Femmine	18-24	25-44	45-64	65-84
0 euro	15,6	10,6	20,1	75,0	15,9	9,8	7,7
Fino a 15.000 euro	27,3	20,7	33,1	19,9	38,5	22,8	24,2
Fino a 36.000 euro	46,1	52,4	40,5	4,0	41,6	53,9	50,8
Fino a 70.000 euro	9,1	12,6	5,9	1,1	3,8	11,5	13,3
Oltre 70.000 euro	1,9	3,7	0,4	0,0	0,1	2,1	4,0

GAPS 2019 - Regione Umbria

Tabella 7. Distribuzione percentuale dei rispondenti in base alla condizione lavorativa per genere e fasce di età

	Totale	Sesso		Fasce di età			
		Maschi	Femmine	18-24	25-44	45-64	65-84
Occupato	54,3	58,2	50,8	18,5	81,8	76,4	6,4
In cerca di nuova occupazione	4,0	4,2	3,8	1,0	8,4	4,2	0,0
In cerca di prima occupazione	1,1	1,1	1,2	4,9	2,3	0,4	0,0
Casalingo/a	9,6	0,2	17,7	0,0	2,4	10,6	17,7
Studente	8,0	8,0	8,0	79,8	8,2	0,0	0,0
Inabile al lavoro	0,4	0,7	0,2	0,0	0,0	1,0	0,3
Ritirato dal lavoro	24,6	28,6	21,1	0,5	0,2	8,1	77,3

GAPS 2019 - Regione Umbria

La percezione sui servizi sanitari territoriali

Tabella 8. Distribuzione percentuale dei rispondenti in base a livello di informazione sulle modalità di accesso ai Servizi Sanitari territoriali generali, per genere e fasce di età

	Totale	Sesso		Fasce di età			
		Maschi	Femmine	18-24	25-44	45-64	65-84
Per nulla	9,1	10,1	8,3	15,7	8,0	7,6	10,6
Poco	33,8	37,6	30,6	39,4	42,1	33,5	25,2
Abbastanza	48,3	44,6	51,5	39,5	40,2	49,9	56,2
Molto	8,7	7,7	9,6	5,4	9,7	9,0	8,0

GAPS 2019 - Regione Umbria

Tabella 9. Distribuzione percentuale dei rispondenti in base al livello di informazione sulle modalità di accesso ai Servizi Sanitari territoriali specifici per le Dipendenze patologiche (SerD), per genere e fasce di età

	Totale	Sesso		Fasce di età			
		Maschi	Femmine	18-24	25-44	45-64	65-84
Per nulla	24,2	22,1	25,9	24,4	23,7	23,8	24,8
Poco	45,2	48,7	42,3	54,8	51,9	46,8	34,6
Abbastanza	25,9	24,7	27,0	19,8	20,6	25,6	33,0
Molto	4,7	4,5	4,8	0,9	3,7	3,8	7,6

GAPS 2019 - Regione Umbria

Tabella 10. Distribuzione percentuale dei rispondenti in base al livello di conoscenza dei diversi Servizi per la cura delle Dipendenze patologiche presenti sul territorio, per genere e fasce di età

		Totale	Sesso		Fasce di età			
			Maschi	Femmine	18-24	25-44	45-64	65-84
Servizi per le Dipendenze patologiche (SerD)	Sostanze legali	30,1	28,7	31,3	27,9	30,2	31,4	27,9
	Sostanze illegali	34,4	32,0	36,5	31,3	36,4	38,4	26,9
	Gioco d'Azzardo	16,9	15,1	18,3	17,9	18,9	18,3	12,3
	Non so	60,8	63,8	58,3	62,5	61,0	57,2	66,5
Servizi di strada/ unità mobili	Sostanze legali	5,8	5,8	5,7	4,5	5,3	5,0	7,8
	Sostanze illegali	7,8	7,7	8,0	8,4	9,7	8,2	5,1
	Gioco d'Azzardo	1,5	1,8	1,1	1,4	,9	1,1	2,7
	Non so	90,6	91,0	90,2	91,3	88,8	91,1	91,6
Centro di salute mentale	Sostanze legali	28,2	23,5	32,2	19,8	26,5	30,0	29,3
	Sostanze illegali	25,7	21,3	29,4	21,9	26,1	26,4	25,1
	Gioco d'Azzardo	14,6	12,6	16,2	18,6	15,0	15,3	11,9
	Non so	65,4	71,4	60,3	69,5	69,1	64,6	62,1
Neuropsichiatria dell'Infanzia e dell'Adolescenza	Sostanze legali	14,7	10,1	18,6	8,7	14,9	13,7	17,4
	Sostanze illegali	12,9	10,4	15,1	9,5	12,8	12,8	14,2
	Gioco d'Azzardo	5,6	5,4	5,8	5,6	5,9	5,3	5,8
	Non so	82,0	86,7	77,9	87,2	82,3	82,4	79,6
Servizio psichiatrico di diagnosi e cura	Sostanze legali	20,8	18,1	23,3	19,8	19,4	21,0	22,4
	Sostanze illegali	20,3	17,7	22,5	20,1	20,0	22,5	16,9
	Gioco d'Azzardo	11,4	10,5	12,2	16,0	13,8	10,7	8,6
	Non so	74,2	77,9	71,0	73,9	75,5	72,6	75,9
Comunità terapeutiche accreditate	Sostanze legali	16,0	13,7	18,1	18,0	13,8	17,3	15,3
	Sostanze illegali	22,3	19,4	24,9	20,4	19,3	24,5	22,4
	Gioco d'Azzardo	8,4	7,4	9,2	7,7	8,0	10,1	6,5
	Non so	76,0	79,5	73,0	79,7	77,8	73,8	77,3
Servizi sociali degli Enti locali	Sostanze legali	18,5	17,7	19,1	15,2	15,5	21,1	18,5
	Sostanze illegali	16,3	15,1	17,3	15,3	14,3	19,5	13,9
	Gioco d'Azzardo	9,4	8,5	10,3	7,6	8,9	11,7	7,2
	Non so	79,1	80,3	78,1	81,4	81,1	76,5	80,9
Helpline (linee telefoniche dedicate)	Sostanze legali	7,7	8,9	6,6	6,8	9,7	8,4	4,6
	Sostanze illegali	6,3	7,7	5,1	6,1	6,6	7,4	4,4
	Gioco d'Azzardo	6,7	7,5	6,0	7,3	8,0	7,1	4,3
	Non so	90,7	89,6	91,6	89,9	88,3	90,3	94,0

GAPS 2019 - Regione Umbria

Gioco d'azzardo

Tabella 11. Percentuale dei rispondenti per genere e classe di età secondo le tipologie di gioco disponibili nel luogo di gioco più vicino

	Totale	Sesso		Fasce di età			
		Maschi	Femmine	18-24	25-44	45-64	65-84
Gratta & Vinci	95,4	93,2	97,4	94,2	95,8	96,7	93,4
Lotto / Superenalotto	87,2	88,9	85,7	84,6	89,8	86,4	87,0
10 e lotto / Win for Life	66,7	69,9	63,7	70,7	80,9	69,1	46,7
Totocalcio / totogol	62,3	65,2	59,6	47,7	67,7	61,7	61,9
Slot machine	51,3	58,3	44,6	63,6	63,8	48,3	38,4
Scommesse sportive o su altri eventi	33,3	41,3	25,8	51,4	45,0	32,3	16,3
Videolottery	18,1	20,1	16,2	16,8	25,8	17,3	10,9
Bingo	9,8	10,7	9,0	14,0	9,5	9,0	10,3
Poker texano / altri giochi con le carte	4,6	5,0	4,3	6,0	5,8	4,7	3,0
Altri giochi	3,6	3,2	4,0	7,0	3,2	3,2	3,9

GAPS 2019 - Regione Umbria

Tabella 12. Distribuzioni percentuali dei rispondenti per genere e classe di età secondo la conoscenza dei limiti di età per giocare d'azzardo

		Totale	Sesso		Fasce di età			
			Maschi	Femmine	18-24	25-44	45-64	65-84
Divieto ai minori gioco ONLINE	Minori di 14 anni	10,1	8,9	11,1	3,4	7,2	8,2	18,0
	Minori di 16 anni	4,5	4,2	4,9	4,3	7,8	2,7	3,6
	Minori di 18 anni	60,8	66,6	55,3	83,0	68,4	63,4	40,9
	Non è vietato	4,3	4,7	3,9	1,5	4,1	3,0	7,3
	Non so	20,3	15,6	24,8	7,9	12,5	22,6	30,2
Divieto ai minori gioco ONSITE	Minori di 14 anni	8,6	8,0	9,1	3,7	6,4	7,5	14,1
	Minori di 16 anni	5,2	4,5	5,8	4,4	8,9	2,9	4,2
	Minori di 18 anni	66,6	71,0	62,4	89,0	71,4	69,3	50,0
	Non è vietato	3,3	3,3	3,3	0,0	3,4	2,9	4,9
	Non so	16,4	13,2	19,4	2,9	10,0	17,3	26,9

GAPS 2019 - Regione Umbria

Tabella 13. Distribuzione percentuale dei rispondenti secondo la regolamentazione del gioco d'azzardo, per genere e fasce di età

		Totale	Sesso		Fasce di età			
			Maschi	Femmine	18-24	25-44	45-64	65-84
Porre limiti geografici e temporali all'offerta di gioco in denaro	Per nulla	8,5	9,7	7,4	10,8	6,9	10,1	7,4
	Poco	11,4	11,6	11,1	16,9	12,3	12,0	7,3
	Abbastanza	33,0	35,7	30,4	41,4	39,8	28,6	28,6
	Molto	47,1	43,0	51,1	30,9	41,1	49,3	56,7
Collocare gli apparecchi di gioco in denaro lontano dalle scuole	Per nulla	2,1	2,5	1,7	2,2	2,1	1,6	2,5
	Poco	2,3	3,0	1,5	4,1	2,6	3,0	0,2
	Abbastanza	10,8	12,2	9,5	22,3	12,1	8,7	8,6
	Molto	84,9	82,3	87,3	71,5	83,2	86,7	88,6
Collocare gli apparecchi di gioco in denaro lontano dai Bancomat	Per nulla	4,1	4,6	3,7	2,2	3,6	5,6	3,0
	Poco	7,9	10,0	5,9	9,9	7,9	9,0	5,5
	Abbastanza	18,1	18,7	17,5	27,2	21,1	14,2	17,6
	Molto	69,9	66,7	72,9	60,7	67,4	71,2	73,9
Collocare gli apparecchi di gioco in denaro lontano dalle stazioni	Per nulla	4,5	5,4	3,7	3,3	4,6	5,0	3,9
	Poco	14,6	17,4	11,8	22,7	16,8	12,4	12,4
	Abbastanza	24,4	25,3	23,6	34,1	28,5	21,0	21,0
	Molto	56,5	51,9	60,9	39,9	50,0	61,7	62,8
Disciplinare gli orari di funzionamento delle slot machine	Per nulla	4,0	4,4	3,6	3,6	3,9	4,0	4,1
	Poco	8,1	11,4	4,9	12,9	6,2	7,5	9,6
	Abbastanza	18,4	20,2	16,7	27,9	20,0	14,4	19,1
	Molto	69,5	63,9	74,8	55,6	69,9	74,1	67,2
Vietare la pubblicità del gioco d'azzardo	Per nulla	5,1	7,3	3,1	8,8	5,0	3,4	6,4
	Poco	7,8	8,5	7,2	15,8	10,8	5,0	6,0
	Abbastanza	16,4	18,0	14,8	22,4	19,7	17,4	8,8
	Molto	70,6	66,1	74,9	53,0	64,4	74,3	78,8
Obbligare i commercianti del gioco a percorsi di formazione specifici	Per nulla	4,4	3,9	5,0	4,5	4,0	5,0	3,8
	Poco	8,5	10,6	6,6	18,3	9,2	8,3	4,6
	Abbastanza	22,8	24,7	21,0	31,2	28,1	21,8	15,6
	Molto	64,2	60,8	67,5	46,0	58,7	64,9	76,0

GAPS 2019 - Regione Umbria

Tabella 14. Distribuzione percentuale dei rispondenti secondo il rischio attribuito al gioco d'azzardo (più o meno di una volta a settimana), per genere e fasce di età

		Totale	Sesso		Fasce di età			
			Maschi	Femmine	18-24	25-44	45-64	65-84
Giocare meno di una volta a settimana	Nessun rischio	8,4	10,2	6,7	13,9	7,3	9,7	6,1
	Rischio minimo	28,8	31,5	26,2	34,5	37,7	25,9	20,1
	Rischio moderato	30,0	28,2	31,7	38,2	37,8	28,8	19,1
	Rischio elevato	21,4	18,3	24,5	10,8	14,0	21,6	34,0
	Non so	11,3	11,8	10,9	2,6	3,2	13,9	20,8
Giocare più di una volta a settimana	Nessun rischio	1,1	1,7	0,5	1,3	1,0	0,9	1,4
	Rischio minimo	3,6	4,4	2,8	3,2	3,7	3,9	3,0
	Rischio moderato	15,4	18,4	12,5	22,8	18,2	15,8	8,4
	Rischio elevato	70,7	65,4	75,9	70,4	74,7	68,0	70,1
	Non so	9,2	10,1	8,4	2,3	2,5	11,4	17,1

GAPS 2019 - Regione Umbria

Tabella 15. Distribuzione percentuale dei rispondenti secondo l'atteggiamento espresso verso il gioco d'azzardo, per genere e fasce di età

	Totale	Sesso		Fasce di età			
		Maschi	Femmine	18-24	25-44	45-64	65-84
Sfavorevole	94,8	93,4	96,3	93,0	94,3	94,7	96,6
Neutrale	2,6	2,7	2,5	2,4	2,0	2,8	2,9
Favorevole	2,6	3,9	1,3	4,7	3,7	2,5	0,5

GAPS 2019 - Regione Umbria

Tabella 16. Percentuali dei rispondenti secondo la possibilità di diventare ricchi giocando d'azzardo, per genere e fasce di età

	Totale	Sesso		Fasce di età			
		Maschi	Femmine	18-24	25-44	45-64	65-84
Impossibile	44,0	35,7	51,9	21,4	39,9	46,6	51,7
Si se bravo	14,2	18,8	9,8	35,2	17,4	13,1	5,6
Si se fortunato	47,5	53,4	41,9	57,4	50,2	45,5	44,2

GAPS 2019 - Regione Umbria

Tabella 17. Distribuzione percentuale dei rispondenti secondo la frequenza di esposizione ai messaggi pubblicitari sul gioco d'azzardo negli ultimi 12 mesi, per tipologia di canale, per genere e fasce di età

		Totale	Sesso		Fasce di età			
			Maschi	Femmine	18-24	25-44	45-64	65-84
Pubblicità sul gioco in TV	Mai	16,1	14,9	17,3	10,7	6,7	17,5	27,2
	Meno di 1 volta al mese	19,2	14,9	23,3	14,4	17,1	18,6	24,4
	1-3 giorni al mese	20,1	21,1	19,1	19,0	18,9	23,6	16,5
	1-2 giorni a settimana	19,2	20,0	18,4	26,2	23,8	18,1	13,1
	3 o più giorni a settimana	25,3	29,0	21,9	29,8	33,5	22,3	18,8
Pubblicità sul gioco in radio	Mai	57,5	51,7	63,4	55,9	42,6	58,7	77,1
	Meno di 1 volta al mese	18,5	22,2	14,8	26,8	21,3	20,1	8,6
	1-3 giorni al mese	10,8	14,0	7,6	11,5	17,1	9,0	4,4
	1-2 giorni a settimana	7,3	7,3	7,4	5,1	11,1	7,2	3,5
	3 o più giorni a settimana	5,9	4,9	6,9	0,7	8,1	5,0	6,4
Pubblicità sul gioco su internet	Mai	23,6	19,5	27,8	7,4	9,8	22,6	52,1
	Meno di 1 volta al mese	11,4	11,0	11,8	12,7	9,5	11,0	14,7
	1-3 giorni al mese	14,9	14,0	15,7	17,3	15,2	16,1	11,8
	1-2 giorni a settimana	14,3	16,7	11,7	23,7	13,5	15,1	10,1
	3 o più giorni a settimana	35,8	38,7	32,9	38,9	52,0	35,2	11,3
Pubblicità sul gioco su manifesti/ cartelloni	Mai	52,7	49,4	55,9	45,5	45,2	51,5	67,9
	Meno di 1 volta al mese	24,4	24,2	24,7	35,1	26,9	24,4	16,8
	1-3 giorni al mese	11,0	13,1	8,8	12,5	14,2	10,3	7,2
	1-2 giorni a settimana	7,2	8,6	5,7	5,7	8,7	8,7	3,1
	3 o più giorni a settimana	4,8	4,7	4,9	1,2	4,9	5,2	5,0
Pubblicità sul gioco su giornali/ quotidiani /riviste	Mai	37,7	32,7	42,7	40,4	29,4	35,1	52,5
	Meno di 1 volta al mese	25,4	27,2	23,6	29,5	27,4	23,8	23,7
	1-3 giorni al mese	15,8	18,5	13,1	16,1	20,0	16,9	8,2
	1-2 giorni a settimana	11,0	10,5	11,5	10,7	12,1	12,2	7,6
	3 o più giorni a settimana	10,1	11,1	9,2	3,3	11,1	12,0	8,1
Pubblicità sul gioco su social media	Mai	33,8	31,2	36,5	17,3	20,5	33,2	60,2
	Meno di 1 volta al mese	14,1	12,8	15,4	16,1	14,1	14,6	12,6
	1-3 giorni al mese	14,9	16,9	12,8	20,3	16,0	15,8	9,6
	1-2 giorni a settimana	12,7	12,5	12,8	23,3	15,6	11,0	7,0
	3 o più giorni a settimana	24,5	26,6	22,5	23,0	33,8	25,4	10,5

GAPS 2019 - Regione Umbria

Tabella 18. Percentuali dei rispondenti secondo la presenza di familiari/parenti/conoscenti che giocano/hanno giocato d'azzardo, per genere e fasce di età

	Totale	Sesso		Fasce di età			
		Maschi	Femmine	18-24	25-44	45-64	65-84
Nessuno	65,6	64,3	66,8	50,4	52,1	69,5	79,4
Partner	7,2	3,9	10,3	2,8	8,3	8,2	6,0
Madre/padre	8,2	8,2	8,2	18,5	16,0	4,1	2,1
Amici	12,3	18,1	6,8	26,1	21,5	6,1	6,7
Figli	2,3	1,5	3,0	0,0	0,6	3,1	3,9
Parenti	11,1	11,4	10,9	19,5	17,9	8,3	5,0
Conoscenti	14,1	19,2	9,4	24,5	21,8	11,3	6,6

GAPS 2019 - Regione Umbria

Tabella 19. Prevalenze gioco d'azzardo nella vita a livello di zona-distretto, per genere e fasce di età*

	Totale	Sesso		Fasce di età	
		Maschi	Femmine	18-44	45-84
Distretto Alto Tevere	66,4	79,5	53,9	78,6	59,6
Distretto Perugino	70,7	83,5	58,7	70,0	71,2
Distretto Assisano	65,5	66,2	64,9	82,7	54,2
Distretto Media Valle del Tevere	68,0	70,4	65,6	79,8	61,9
Distretto Trasimeno	69,3	66,4	72,1	78,9	63,8
Distretto Alto Chiasco	73,8	78,5	69,2	75,5	74,1
Distretto di Foligno	62,7	71,8	53,9	88,3	47,2
Distretto di Spoleto	67,3	73,5	61,2	78,5	63,5
Distretto di Terni	67,5	74,4	61,4	81,2	59,7
Distretto di Narnia e Amelia	69,9	73,9	66,2	77,1	66,2
Distretto di Orvieto	67,6	71,8	63,7	75,1	65,3
REGIONE UMBRIA	68,5	75,7	61,7	78,1	62,9

*Data la scarsa numerosità dei rispondenti, i risultati sono stratificati nelle fasce di età 18-44 anni e 45-84 anni e non è possibile fornire un dettaglio statistico attendibile per il distretto della Valnerina

GAPS 2019 - Regione Umbria

Tabella 20. Prevalenze gioco d'azzardo negli ultimi 12 mesi a livello di zona-distretto, per genere e fasce di età*

	Totale	Sesso		Fasce di età	
		Maschi	Femmine	18-44	45-84
Distretto Alto Tevere	40,3	57,5	23,9	47,3	35,8
Distretto Perugino	38,6	41,5	35,8	39,8	37,7
Distretto Assisano	44,0	41,4	46,4	60,0	33,7
Distretto Media Valle del Tevere	36,6	44,5	29,1	48,4	30,1
Distretto Trasimeno	43,6	41,7	45,4	39,3	46,1
Distretto Alto Chiasco	43,3	50,2	37,2	56	36,3
Distretto di Foligno	41,7	51,4	32,2	58,7	31,3
Distretto di Spoleto	43,9	43,4	44,4	57,7	37,9
Distretto di Terni	45,4	55,4	36,3	54,4	40,0
Distretto di Narnia e Amelia	44,5	45,4	43,7	43,2	45,2
Distretto di Orvieto	42,9	52,5	33,8	50,3	40,1
REGIONE UMBRIA	41,8	47,7	36,3	49,2	37,5

*Data la scarsa numerosità dei rispondenti, i risultati sono stratificati nelle fasce di età 18-44 anni e 45-84 anni e non è possibile fornire un dettaglio statistico attendibile per il distretto della Valnerina

GAPS 2019 - Regione Umbria

Tabella 21. Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo la spesa sostenuta per il gioco d'azzardo negli ultimi 30 giorni, per genere e fasce di età

	Totale	Sesso		Fasce di età			
		Maschi	Femmine	18-24	25-44	45-64	65-84
0 euro	69,3	55,7	86,3	81,9	64,6	75,6	61,4
1-10 euro	24,8	34,4	12,8	13,2	28,1	17,7	35,4
11-50 euro	3,5	6,0	0,4	4,9	4,3	3,7	2,0
51-90 euro	1,5	2,7	0,0	0,0	1,7	2,5	0,0
91-200 euro	0,1	0,2	0,0	0,0	0,5	0,0	0,0
201-500 euro	0,5	1,0	0,0	0,0	0,8	0,0	1,2
501-1000 euro	0,2	0,0	0,5	0,0	0,0	0,5	0,0

GAPS 2019 - Regione Umbria

Tabella 22. Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo il bilancio derivante dal gioco d'azzardo praticato, per genere e fasce di età

	Totale	Sesso		Fasce di età			
		Maschi	Femmine	18-24	25-44	45-64	65-84
In pari	39,7	30,1	51,2	45,7	48,8	36,8	30,9
In rosso	52,0	61,2	40,9	35,7	44,3	56,8	58,8
In attivo	8,3	8,7	7,9	18,6	7,0	6,4	10,4

GAPS 2019 - Regione Umbria

Tabella 23. Distribuzione percentuale dei giocatori che hanno perso ('In rosso') e vinto ('In attivo') somme di denaro al gioco secondo le somme perse o vinte

	Situazione complessiva	
	In rosso	In attivo
Meno di 50 euro	86,0	53,3
Tra 50-100 euro	8,2	18,1
Tra 100-200 euro	2,3	4,9
Tra 200-500 euro	2,9	10,7
Oltre 500 euro	0,5	13,0

GAPS 2019 - Regione Umbria

Tabella 24. Percentuali dei giocatori secondo l'impatto percepito del metodo di pagamento 'carta di credito' sul proprio gioco d'azzardo, per genere e fasce di età

	Totale	Sesso		Fasce di età			
		Maschi	Femmine	18-24	25-44	45-64	65-84
Non ha alcun impatto sulla spesa	79,0	76,7	84,3	61,5	60,4	89,7	97,2
Fa aumentare la cifra spesa	15,1	18,3	7,8	17,4	29,8	7,9	2,8
Fa diminuire la cifra spesa	5,9	5,0	7,9	21,1	9,8	2,4	0,0

GAPS 2019 - Regione Umbria

Gioco d'azzardo ONSITE

Tabella 25. Percentuali dei giocatori secondo ei luoghi di gioco d'azzardo frequentati ONSITE nell'ultimo anno, per genere e fasce di età

	Totale	Sesso		Fasce di età			
		Maschi	Femmine	18-24	25-44	45-64	65-84
Sale scommessa	4,6	8,2	0,3	9,6	9,2	1,4	0,0
Sale Bingo	1,1	1,1	1,2	4,2	1,1	1,1	0,0
Casinò	1,4	1,6	1,1	2,3	3,0	0,4	0,0
Circoli ricreativi	0,3	0,0	0,7	0,0	0,5	0,5	0,0
Bar/tabacchi/pub	58,8	54,0	64,4	33,6	55,1	64,1	65,5
Sale giochi	1,7	2,4	1,0	4,5	3,5	0,0	0,8
A casa propria o di amici	12,9	12,3	13,5	21,9	16,8	12,1	3,1

Tabella 26. Prevalenze gioco d'azzardo praticato ONSITE nella vita, a livello di zona-distretto, per genere e fasce di età*

	Totale	Sesso		Fasce di età	
		Maschi	Femmine	18-44	45-84
Distretto Alto Tevere	65,2	77,1	53,9	77,1	58,7
Distretto Perugino	68,0	78,9	57,9	66,9	68,7
Distretto Assisano	64,2	64,1	64,3	79,3	54,2
Distretto Media Valle del Tevere	64,5	65,7	63,4	70,5	61,9
Distretto Trasimeno	67,3	63,0	71,4	75,9	62,3
Distretto Alto Chiasco	68,6	72,2	65,0	74,1	66,5
Distretto di Foligno	60,1	67,3	53,2	86,1	44,4
Distretto di Spoleto	63,1	69,6	56,9	70,3	61,5
Distretto di Terni	63,4	71,2	56,4	77,3	55,4
Distretto di Narnia e Amelia	67,7	69,3	66,2	74,6	64,1
Distretto di Orvieto	66,2	70,4	62,3	75,1	63,1
REGIONE UMBRIA	65,5	71,8	59,8	74,6	60,4

*Data la scarsa numerosità dei rispondenti, i risultati sono stratificati nelle fasce di età 18-44 anni e 45-84 anni e non è possibile fornire un dettaglio statistico attendibile per il distretto della Valnerina
GAPS 2019 - Regione Umbria

Tabella 27. Prevalenze gioco d'azzardo praticato ONSITE negli ultimi 12 mesi, a livello di zona-distretto, per genere e fasce di età*

	Totale	Sesso		Fasce di età	
		Maschi	Femmine	18-44	45-84
Distretto Alto Tevere	39,2	55,1	23,9	45,7	34,8
Distretto Perugino	37,5	39,2	35,8	39,8	36,0
Distretto Assisano	41,8	37,8	45,5	54,2	33,7
Distretto Media Valle del Tevere	35,9	44,5	27,7	48,4	29,0
Distretto Trasimeno	41,9	39,1	44,7	37,4	44,6
Distretto Alto Chiasco	37,4	39,8	35,2	49,7	30,6
Distretto di Foligno	40,1	48,3	32,2	57,5	29,6
Distretto di Spoleto	40,1	40,1	40,1	49,5	36,4
Distretto di Terni	43	52,2	34,8	50,5	38,5
Distretto di Narnia e Amelia	43,1	42,5	43,7	43,2	43,0
Distretto di Orvieto	42,2	51,1	33,8	50,3	39,0
REGIONE UMBRIA	40,0	44,8	35,5	46,9	35,8

*Data la scarsa numerosità dei rispondenti, i risultati sono stratificati nelle fasce di età 18-44 anni e 45-84 anni e non è possibile fornire un dettaglio statistico attendibile per il distretto della Valnerina

GAPS 2019 - Regione Umbria

Tabella 28. Percentuali dei giocatori secondo le tipologie di gioco praticate ONSITE durante l'anno, per genere e fasce di età

	Totale	Sesso		Fasce di età			
		Maschi	Femmine	18-24	25-44	45-64	65-84
Gratta & Vinci	81,4	80,4	82,4	67,3	83,8	85,7	71,2
Lotto	30,8	24,1	37,0	12,7	28,4	33,8	36,0
Superenalotto	45,6	52,7	38,0	16,9	44,7	43,5	58,9
10 e lotto / Win for Life	8,4	7,9	8,8	7,4	8,2	8,5	8,7
Totocalcio/totogol	3,2	5,8	0,8	4,5	4,9	1,1	3,4
Bingo	6,7	5,4	8,0	25,7	6,3	3,3	6,8
Slot machine	8,4	14,2	2,9	21,8	14,9	2,3	1,4
Videolottery	1,9	2,9	0,9	4,5	3,3	0,0	1,4
Scommesse sportive	18,2	32,6	3,3	29,9	30,5	10,2	1,5
Scommesse su altri eventi	0,5	1,0	0,0	1,5	0,9	0,0	0,0
Poker texano	3,8	6,1	1,7	12,0	6,9	0,9	0,0
Altri giochi con le carte	11,8	10,0	13,5	20,6	17,8	6,3	6,5
Altri giochi (roulette, dadi)	2,2	1,9	2,5	18,9	1,5	0,7	0,0
Scommesse virtuali	2,7	4,8	0,6	14,8	3,3	0,9	0,0

GAPS 2019 - Regione Umbria

Tabella 29. Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo il tempo medio giornaliero trascorso a giocare d'azzardo ONSITE, per genere e fasce di età

	Totale	Sesso		Fasce di età			
		Maschi	Femmine	18-24	25-44	45-64	65-84
Meno di 30 minuti	96,0	94,7	97,5	95,8	95,6	97,7	93,2
Tra 30 minuti e 1 ora	2,6	2,8	2,5	4,2	2,0	1,8	5,1
Più di 1 ora	1,4	2,5	0,0	0,0	2,4	0,5	1,7

GAPS 2019 - Regione Umbria

Tabella 30. Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo il tempo disposto a impiegare per raggiungere un luogo dove giocare d'azzardo ONSITE, per genere e fasce di età

	Totale	Sesso		Fasce di età			
		Maschi	Femmine	18-24	25-44	45-64	65-84
Meno di 10 minuti	91,4	91,6	91,1	95,3	92,1	92,2	86,3
10-30 minuti	7,2	7,0	7,4	4,1	5,8	6,4	13,1
Più di 30 minuti	1,4	1,3	1,5	,5	2,2	1,3	0,6

GAPS 2019 - Regione Umbria

Gioco d'azzardo ONLINE

Tabella 31. Prevalenze gioco d'azzardo praticato ONLINE nella vita, a livello di zona-distretto, per genere e fasce di età*

	Totale	Sesso		Fasce di età	
		Maschi	Femmine	18-44	45-84
Distretto Alto Tevere	6,5	13,4	0,0	11,4	3,6
Distretto Perugino	6,0	9,0	3,2	10,1	3,4
Distretto Assisano	11,8	19,4	4,8	24,2	4,1
Distretto Media Valle del Tevere	8,9	12,6	5,4	15,8	4,9
Distretto Trasimeno	8,8	15,8	2,3	16,9	4,2
Distretto Alto Chiasco	12,3	18,1	6,6	14,6	11,2
Distretto di Foligno	8,2	15,9	0,8	14,0	4,7
Distretto di Spoleto	9,7	15,3	4,3	17,9	5,6
Distretto di Terni	8,1	10,1	6,4	6,0	9,4
Distretto di Narnia e Amelia	5,7	10,2	1,5	7,5	4,8
Distretto di Orvieto	3,8	6,3	1,4	3,2	4,2
REGIONE UMBRIA	7,9	12,6	3,5	12,1	5,4

*Data la scarsa numerosità dei rispondenti, i risultati sono stratificati nelle fasce di età 18-44 anni e 45-84 anni e non è possibile fornire un dettaglio statistico attendibile per il distretto della Valnerina
GAPS 2019 - Regione Umbria

Tabella 32. Prevalenze gioco d'azzardo praticato ONLINE negli ultimi 12 mesi, a livello di zona-distretto, per genere e fasce di età*

	Totale	Sesso		Fasce di età	
		Maschi	Femmine	18-44	45-84
Distretto Alto Tevere	4,5	9,3	0,0	7,6	2,7
Distretto Perugino	2,9	3,4	2,3	4,5	1,8
Distretto Assisano	9,6	16,5	3,3	18,5	4,1
Distretto Media Valle del Tevere	4,2	5,4	3,1	3,3	4,9
Distretto Trasimeno	7,1	11,9	2,3	11,7	4,3
Distretto Alto Chiasco	9,7	18,5	2,0	14,6	6,9
Distretto di Foligno	5,4	10,9	0,0	9,7	2,7
Distretto di Spoleto	7,1	9,9	4,3	13,9	3,5
Distretto di Terni	4,3	6,5	2,3	4,9	3,9
Distretto di Narnia e Amelia	4,9	8,5	1,5	5,1	4,8
Distretto di Orvieto	2,5	5,2	0,0	1,6	3,1
REGIONE UMBRIA	8,4	8,4	2,0	7,8	3,5

*Data la scarsa numerosità dei rispondenti, i risultati sono stratificati nelle fasce di età 18-44 anni e 45-84 anni e non è possibile fornire un dettaglio statistico attendibile per il distretto della Valnerina
GAPS 2019 - Regione Umbria

Tabella 33. Percentuali dei giocatori ONLINE nell'ultimo anno secondo i device utilizzati, per genere e fasce di età

	Totale	Sesso		Fasce di età			
		Maschi	Femmine	18-24	25-44	45-64	65-84
Smartphone	44,6	47,4	34,2	64,1	68,3	19,7	0,0
Tablet	6,5	8,2	0,0	0,0	13,1	2,9	0,0
Computer fisso o portatile	32,7	35,3	22,9	36,6	36,0	27,5	29,9

GAPS 2019 - Regione Umbria

Tabella 34. Percentuali dei giocatori ONLINE nell'ultimo anno secondo i luoghi di gioco, per genere e fasce di età

	Totale	Sesso		Fasce di età			
		Maschi	Femmine	18-24	25-44	45-64	65-84
A casa propria	58,3	60,5	50,1	58,0	84,4	33,7	29,9
A casa di amici	12,6	12,7	12,3	26,0	20,7	0,0	0,0
A scuola, lavoro	6,8	5,4	12,3	0,0	6,1	13,3	0,0
Luoghi pubblici chiusi (sale giochi, Internet point, bar)	8,1	8,7	5,9	14,2	8,5	3,7	11,3
Luoghi pubblici aperti (piazza, parco)	3,0	3,8	0,0	0,0	7,1	0,0	0,0
Sui mezzi di trasporto (tram, autobus, metropolitana, treno, auto)	4,3	2,3	12,3	0,0	10,3	0,0	0,0

GAPS 2019 - Regione Umbria

Tabella 35. Percentuali dei giocatori ONLINE nell'ultimo anno secondo le tipologie di gioco praticate, per genere e fasce di età

	Totale	Sesso		Fasce di età			
		Maschi	Femmine	18-24	25-44	45-64	65-84
Gratta & Vinci	46,1	45,3	49,1	39,5	35,0	44,6	100,0
Lotto	14,7	14,1	16,9	6,4	8,9	12,2	51,8
Superenalotto	38,5	39,7	33,7	39,5	27,5	35,3	71,8
10 e lotto / Win for Life	7,7	6,5	12,2	25,7	2,1	12,7	0,0
Totocalcio/totogol	3,8	4,8	0,0	6,4	2,6	6,7	0,0
Bingo	7,7	3,5	22,8	39,5	4,4	0,0	0,0
Slot machine	24,8	28,1	12,2	44,5	24,6	14,6	22,4
Videolottery	7,6	6,4	12,2	19,3	9,4	0,0	0,0
Scommesse sportive	71,5	78,1	33,6	86,1	76,1	69,8	21,0
Scommesse su altri eventi	15,9	17,0	12,2	31,9	18,7	6,6	0,0
Poker texano	22,0	21,4	24,0	14,2	37,8	0,0	0,0
Altri giochi con le carte	6,3	3,1	17,8	25,7	5,2	0,0	0,0
Altri giochi (roulette, dadi)	9,8	9,1	12,2	37,6	8,8	0,0	0,0
Scommesse virtuali	12,4	15,6	0,0	35,3	13,6	0,0	0,0

GAPS 2019 - Regione Umbria

Tabella 36. Distribuzione percentuale dei giocatori ONLINE nell'ultimo anno secondo il numero di volte in cui hanno giocato per più di 2 ore consecutive in una sola occasione, per genere e fasce di età

	Totale	Sesso		Fasce di età			
		Maschi	Femmine	18-24	25-44	45-64	65-84
Mai	96,3	95,5	100,0	100,0	93,9	96,5	100,0
1-5 volte	3,7	4,5	0,0	0,0	6,1	3,5	0,0
6-19 volte	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
20 o più volte	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0

GAPS 2019 - Regione Umbria

Gioco d'azzardo PROFILI DI RISCHIO

Tabella 37. Percentuali dei giocatori nell'ultimo anno per zona-distretto secondo i profili di rischio*

	Profili di rischio	
	Non a rischio	A rischio
Distretto Alto Tevere	73,6	26,4
Distretto Perugino	82,4	17,6
Distretto Assisano	83,3	16,7
Distretto Media Valle del Tevere	80,1	19,9
Distretto Trasimeno	94,3	5,7
Distretto Alto Chiasco	87,2	12,8
Distretto di Foligno	93,8	6,2
Distretto di Spoleto	90,2	9,8
Distretto di Terni	82,4	17,6
Distretto di Narnia e Amelia	80,4	19,6
Distretto di Orvieto	94,4	5,6
REGIONE UMBRIA	84,7	15,3

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

GAPS 2019 - Regione Umbria

Tabella 38. Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio* e lo stato civile

	Profili di rischio	
	Non a rischio	A rischio
Celibe/nubile	30,6	45,3
Coniugato/a - unito/a civilmente	58,4	41,8
Separato/a - divorziato/a	8,3	3,0
Vedovo/a	2,7	7,2

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

GAPS 2019 - Regione Umbria

Tabella 39. Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio* e il titolo di studio conseguito

	Profili di rischio	
	Non a rischio	A rischio
Nessuno	0,0	0,0
Elementari	3,5	9,7
Medie inferiori	16,7	13,4
Qualifica superiore (3 anni)	8,3	4,2
Diploma/maturità	43,3	52,7
Laurea breve (3 anni)	7,9	7,7
Laurea	16,4	11,8
Post laurea	3,8	0,5

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

GAPS 2019 - Regione Umbria

Tabella 40. Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio* e lo stato occupazionale

	Profili di rischio	
	Non a rischio	A rischio
Occupato	61,1	64,1
In cerca di nuova occupazione	5,0	5,8
In cerca di prima occupazione	1,1	0,5
Casalingo/a	7,2	11,5
Studente	5,9	12,1
Inabile al lavoro	0,2	0,0
Ritirato dal lavoro	20,2	9,9

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

GAPS 2019 - Regione Umbria

Tabella 41. Percentuali dei giocatori nell'ultimo anno secondo i profili di rischio* e le tipologie di gioco praticate

	Italia (2017)			Umbria (2019)	
	Profili di rischio			Profili di rischio	
	Non a rischio	Rischio minimo	Rischio moderato/severo	Non a rischio	A rischio
Gratta & Vinci	72,7	64,3	68,1	76,5	82,6
Lotto	27,5	31,1	41,0	26,1	48,8
Superenalotto	46,0	34,4	42,7	39,8	53,1
10 e lotto / Win for Life	12,6	18,3	29,2	6,1	12,6
Totocalcio/Totogol	5,0	9,1	14,1	3,1	2,9
Bingo	5,1	12,4	19,8	3,8	23,3
Slot machines	4,1	11,3	36,6	4,3	25,4
Videolottery	n.a.	n.a.	n.a.	0,2	10,5
Scommesse sportive	26,3	59,6	67,8	11,8	39,6
Scommesse su altri eventi	2,4	12,7	28,4	0,6	8,0
Poker texano	7,9	20,1	20,1	2,5	17,3
Altri giochi con le carte	16,3	22,8	17,7	10,6	6,9
Altri giochi (roulette, dadi)	3,2	11,4	11,1	0,8	10,1
Scommesse virtuali	n.a.	n.a.	n.a.	1,0	10,8

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

GAPS 2019 - Regione Umbria

Tabella 42. Percentuali dei giocatori nell'ultimo anno secondo i profili di rischio* e i luoghi frequentati per giocare d'azzardo ONSITE

	Profili di rischio	
	Non a rischio	A rischio
Sale scommessa	2,7	10,5
Sale bingo	1,5	0,0
Casinò	0,5	5,0
Circoli ricreativi	0,5	0,0
Bar/tabacchi/pub	59,1	64,0
Sale giochi	0,4	9,5
Casa propria o di amici	11,4	16,5

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

GAPS 2019 - Regione Umbria

Tabella 43. Distribuzione percentuale dei giocatori nell'ultimo anno secondo i profili di rischio* e il tempo trascorso in media in un giorno a giocare d'azzardo ONSITE

	Profili di rischio	
	Non a rischio	A rischio
Meno di 30 minuti	97,7	86,6
30 minuti - 1 ora	1,6	8,3
1 - 2 ore	0,0	5,1
Più di 2 ore	0,7	0,0

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

GAPS 2019 - Regione Umbria

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

	Profili di rischio	
	Non a rischio	A rischio
Meno di 10 minuti	92,0	74,9
10 - 30 minuti	7,4	22,7
Più di 30 minuti	0,6	2,4

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

GAPS 2019 - Regione Umbria

Tabella 45. Percentuali dei giocatori nell'ultimo anno secondo i profili di rischio* e il numero di giochi praticati

	Profili di rischio	
	Non a rischio	A rischio
1 gioco	3,3	2,0
2 giochi	51,6	22,1
3 giochi	26,7	22,3
4 giochi	12,8	18,4
5 giochi	4,2	16,1
6 giochi	1,0	11,8
7 giochi	0,4	0,0
8 giochi	0,0	0,6
9 giochi	0,0	1,5
10 giochi	0,0	3,0
11 giochi	0,0	2,3

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

GAPS 2019 - Regione Umbria

Tabella 46. Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio* e il rischio attribuito al gioco d'azzardo, meno o più di 1 volta a settimana

		Profili di rischio	
		Non a rischio	A rischio
Giocare d'azzardo meno di una volta a settimana	Nessun rischio	15,2	14,8
	Rischio minimo	41,9	42,6
	Rischio moderato	23,1	17,1
	Rischio elevato	13,8	15,3
	Non so	6,0	10,3
Giocare d'azzardo più di una volta a settimana	Nessun rischio	1,9	0,5
	Rischio minimo	5,5	5,4
	Rischio moderato	22,9	30,8
	Rischio elevato	63,6	52,6
	Non so	6,1	10,7

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

GAPS 2019 - Regione Umbria

Tabella 47. Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio* e la conoscenza dei limiti di età per giocare d'azzardo, ONLINE e ONSITE

		Profili di rischio	
		Non a rischio	A rischio
Divieto ai minori gioco ONLINE	Minori di 14 anni	11,7	7,7
	Minori di 16 anni	4,6	5
	Minori di 18 anni	56,3	65,2
	Non è vietato	3,5	5,5
	Non so	23,8	16,7
Divieto ai minori gioco ONSITE	Minori di 14 anni	9,8	6,9
	Minori di 16 anni	4,7	5,9
	Minori di 18 anni	63,5	69,8
	Non è vietato	2,6	4,6
	Non so	19,4	12,8

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

GAPS 2019 - Regione Umbria

Tabella 48. Percentuali dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio* e la possibilità di diventare ricchi giocando d'azzardo

	Profili di rischio	
	Non a rischio	A rischio
Impossibile	35,2	27,6
Sì se bravo	16,2	23,5
Sì se fortunato	54,9	62,3

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

GAPS 2019 - Regione Umbria

Tabella 49. Percentuali dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio* e la contiguità con persone che giocano d'azzardo illegalmente

	Profili di rischio	
	Non a rischio	A rischio
Conosci una o più persone che praticano giochi illegali	7,9	5,7
Hai mai praticato giochi illegali	3,9	7,4

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

GAPS 2019 - Regione Umbria

Tabella 50. Percentuali dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio* e il consumo di sostanze concomitante al gioco, ONLINE e ONSITE

		Profili di rischio	
		Non a rischio	A rischio
Gioco ONSITE	Sigarette	0,3	5,1
	Alcolici	0,4	4,5
	Cannabis	0,1	0,8
	Nessuna	99,6	94,0
Gioco ONLINE	Sigarette	0,1	2,5
	Alcolici	0,0	0,9
	Cannabis	0,0	0,3
	Nessuna	99,9	97,7

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

GAPS 2019 - Regione Umbria

Tabella 51. Percentuali dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio* e la frequenza di problemi a casa, al lavoro, finanziari

		Profili di rischio	
		Non a rischio	A rischio
Problemi a casa	Mai	18,2	12,1
	A volte	54,5	56,8
	Spesso/quasi sempre	27,2	31,0
Problemi al lavoro	Mai	29,6	10,5
	A volte	43,2	45,2
	Spesso/quasi sempre	27,2	44,3
Problemi finanziari	Mai	46,5	31,6
	A volte	36,0	37,5
	Spesso/quasi sempre	17,6	30,9

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

GAPS 2019 - Regione Umbria

Tabella 52. Percentuali dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio* e l'uso di psicofarmaci negli ultimi dodici mesi

	Profili di rischio	
	Non a rischio	A rischio
Sonniferi	4,0	9,0
Tranquillanti/ansiolitici	11,4	14,6
Antidepressivi	3,5	10,6

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

GAPS 2019 - Regione Umbria

Tabella 53. Distribuzione percentuale dei giocatori nell'ultimo anno secondo i profili di rischio* e la frequenza di gioco

	Profili di rischio	
	Non a rischio	A rischio
1-5 volte	62,4	38,9
6-19 volte	16,7	26,3
20 o più volte	9,3	30,6

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

GAPS 2019 - Regione Umbria

Tabella 54. Distribuzione percentuale dei giocatori ONLINE nell'ultimo anno secondo il numero di volte in cui hanno giocato per più di 2 ore consecutive in una sola occasione, per profili di rischio*

	Profili di rischio	
	Non a rischio	A rischio
Mai	95,0	86,0
1-5 volte	5,0	11,1
6 o più volte	0,0	2,8

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

GAPS 2019 - Regione Umbria

Tabella 55. Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio* e il bilancio derivante dal gioco d'azzardo praticato

	Profili di rischio	
	Non a rischio	A rischio
In pari	40,5	31,2
In rosso	51,9	58,6
In attivo	7,6	10,3

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

GAPS 2019 - Regione Umbria

Tabella 56. Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio* e il metodo di pagamento per il gioco d'azzardo

	Profili di rischio	
	Non a rischio	A rischio
Carta di credito	3,3	17,9
Contanti	52,3	75,1

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

GAPS 2019 - Regione Umbria

Tabella 57. Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio* e l'atteggiamento espresso verso il gioco d'azzardo

	Profili di rischio	
	Non a rischio	A rischio
Sfavorevole	93,2	92,2
Neutrale	2,6	3,9
Favorevole	4,2	4,0

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

^Calcolato sulla base del test *Attitudes Towards Gambling Scale* - ATGS-8 (Orford et al., 2007) che utilizza una scala di risposta a 5 punti, da "Fortemente in disaccordo" a "Fortemente in accordo"

GAPS 2019 - Regione Umbria

Tabella 58. Percentuali dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio* e l'abilità attribuita al giocatore per tipologie di gioco

	Profili di rischio	
	Non a rischio	A rischio
Gratta & Vinci/10 e Lotto/Win for Life	2,3	1,1
Lotto/Superalotto	5,7	4,6
Totocalcio/totogol/scommesse sportive	37,5	44,1
Scommesse su altri eventi	21,1	24,5
Bingo	2,8	2,0
Slot machine	2,2	2,0
Videolottery	1,1	0,2
Poker texano/altri giochi con le carte	43,3	51,1
Altri giochi	3,6	4,3
Scommesse virtuali	4,6	6,5
Nessuno	35,6	30,8

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

GAPS 2019 - Regione Umbria

Tabella 59. Percentuali dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio* e le opinioni rispetto alla regolamentazione del gioco d'azzardo

		Profili di rischio	
		Non a rischio	A rischio
Porre limiti geografici e temporali all'offerta di gioco in denaro	<i>Per nulla</i>	6,6	11,2
	<i>Poco</i>	9,7	13,4
	<i>Abbastanza</i>	31,1	34,6
	<i>Molto</i>	52,7	40,7
Collocare gli apparecchi di gioco in denaro lontano dalle scuole	<i>Per nulla</i>	2,5	1,6
	<i>Poco</i>	1,6	3,2
	<i>Abbastanza</i>	10,2	11,2
	<i>Molto</i>	85,7	84,1
Collocare gli apparecchi di gioco in denaro lontano dai Bancomat	<i>Per nulla</i>	4,6	3,7
	<i>Poco</i>	6,6	9,5
	<i>Abbastanza</i>	14,8	22,1
	<i>Molto</i>	74	64,6
Collocare gli apparecchi di gioco in denaro lontano dalle Stazioni	<i>Per nulla</i>	4,8	4,4
	<i>Poco</i>	12,1	17,3
	<i>Abbastanza</i>	20,8	28,7
	<i>Molto</i>	62,3	49,6
Disciplinare gli orari di funzionamento delle slot machine	<i>Per nulla</i>	3,8	4,4
	<i>Poco</i>	7,7	8,2
	<i>Abbastanza</i>	16,5	21,1
	<i>Molto</i>	72	66,3
Vietare la pubblicità del gioco d'azzardo	<i>Per nulla</i>	5,6	4,7
	<i>Poco</i>	5,7	10,3
	<i>Abbastanza</i>	14,3	18,8
	<i>Molto</i>	74,3	66,2
Obbligare i commercianti del gioco a percorsi di formazione specifici	<i>Per nulla</i>	3,5	5,6
	<i>Poco</i>	7,9	9,2
	<i>Abbastanza</i>	20,3	25,7
	<i>Molto</i>	68,3	59,6

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

Gaming

Tabella 60. Prevalenze di gaming negli ultimi 12 mesi, a livello di zona-distretto, per genere e fasce di età*

	Totale	Sesso		Fasce di età	
		Maschi	Femmine	18-44	45-84
Distretto Alto Tevere	25,6	32,6	19,4	37,4	19,6
Distretto Perugino	28,6	29	28,2	49,0	17,0
Distretto Assisano	29,9	30,0	29,8	56,7	14,8
Distretto Media Valle del Tevere	26,1	22,6	29,1	43,1	17,3
Distretto Trasimeno	27,4	30,4	24,6	48,1	16,4
Distretto Alto Chiasco	30,2	25,4	34,4	56	19,3
Distretto di Foligno	34,1	36,9	31,6	53,8	23,4
Distretto di Spoleto	28,5	27,6	29,3	61,3	13,6
Distretto di Terni	38,3	46,6	31,1	51,6	31,9
Distretto di Narnia e Amelia	24,2	30,9	18,6	47	13,3
Distretto di Orvieto	20,6	19,0	22,1	33,7	14,4
REGIONE UMBRIA	29,6	31,8	27,7	49,2	19,5

*Data la scarsa numerosità dei rispondenti, i risultati sono stratificati nelle fasce di età 18-44 anni e 45-84 anni e non è possibile fornire un dettaglio statistico attendibile per il distretto della Valnerina
GAPS 2019 - Regione Umbria

Tabella 61. Distribuzione percentuale dei giocatori di videogame negli ultimi 12 mesi secondo la frequenza, senza spendere soldi, per genere e fasce di età

	Totale	Sesso		Fasce di età			
		Maschi	Femmine	18-24	25-44	45-64	65-84
Tutti i giorni	18,2	18,3	18,1	25,3	18,4	15,0	15,7
Quasi ogni giorno	20,4	21,8	18,9	16,2	27,8	17,6	10,6
Più volte alla settimana	26,5	24,5	28,6	24,5	18,6	32,2	38,4
1 volta alla settimana	8,3	7,2	9,6	12,2	7,9	8,1	4,6
Alcune volte al mese	13,3	11,4	15,4	10,2	14,1	13,8	13,9
Una volta al mese	3,9	2,6	5,4	3,8	4,8	3,4	2,6
Un paio di volte l'anno	5,5	7,2	3,6	7,3	6,6	3,8	4,1
Non lo so	3,7	6,9	0,3	0,5	1,7	6,1	10,1

GAPS 2019 - Regione Umbria

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

	Totale	Sesso		Fasce di età			
		Maschi	Femmine	18-24	25-44	45-64	65-84
No	92,3	88,7	96,8	85,9	92,1	96,0	94,5
Si	7,0	10,6	3,2	14,1	7,9	4,0	2,7

GAPS 2019 - Regione Umbria

Tabella 63. Percentuali dei giocatori di videogame che hanno speso soldi per questo ambito di gioco negli ultimi 12 mesi secondo l'entità della spesa negli ultimi 30 giorni

	Totale tra chi ha speso nei videogame
Meno di 5 euro	58,6
5-10 euro	18,5
11-20 euro	12,4
21-50 euro	4,8
Più di 50 euro	5,8

GAPS 2019 - Regione Umbria

Tabella 64. Percentuali dei giocatori di videogame che hanno speso soldi per questo ambito di gioco negli ultimi 12 mesi secondo le motivazioni di spesa

	Totale tra chi ha speso nei videogame
Per aumentare in modo significativo le possibilità di vincita	17,2
Per aumentare il tempo di gioco	10,0
Per far continuare il gioco/partita in corso	28,1
Per avanzare di livello	14,3
Per acquistare gadget/optional aggiuntivi	43,5
Per supportare la comunità del gioco	10,7

GAPS 2019 - Regione Umbria

Le caratteristiche del campione ESPAD®Italia 2019 - Umbria

Tabella 65. Distribuzione percentuale ESPAD®Italia degli studenti secondo la tipologia di zona di residenza, per genere e fasce di età

	Totale	Sesso		Fasce di età	
		Maschi	Femmine	15-17	18-19
Urbana	29,8	27,2	32,3	33,6	23,6
Semi Urbana	21,3	21,9	20,7	21,4	21,1
Semi Rurale	35,9	36,9	34,9	32,2	41,5
Rurale	13	14	12,1	12,8	13,8

ESPAD®Italia 2019 - Regione Umbria

Tabella 66. Distribuzione percentuale ESPAD®Italia degli studenti secondo la lingua principale parlata in famiglia, per genere e fasce di età

	Totale	Sesso		Fasce di età	
		Maschi	Femmine	15-17	18-19
Italiana	94,3	94,8	93,9	95,1	93,2
Spagnola/Portoghese	3,5	3,2	3,8	2,1	5,6
Inglese/Tedesca	5,7	5,4	5,9	4,9	6,7
Francese	3,9	3,1	4,6	3,7	4,1
Slava	1,7	1,8	1,6	1,9	1,4
Cinese	1,1	0,7	1,5	0,8	1,5
Araba	3,5	1,8	5,0	3,7	3,3
Indiana/Filippina	1,0	1,2	0,8	1	0,9
Senegalese/Ghanese/ Nigeriana	0,3	0,6	0,0	0,5	0,0
Albanese	3,5	2,6	4,4	3,9	2,9
Altra lingua	5,2	5,4	4,9	5,4	4,7

ESPAD®Italia 2019 - Regione Umbria

Tabella 67. Distribuzione percentuale ESPAD®Italia degli studenti secondo i giorni di scuola persi negli ultimi 30 giorni senza motivo, per genere e fasce di età

	Totale	Sesso		Fasce di età	
		Maschi	Femmine	15-17	18-19
Nessuno	59,0	58,6	59,4	61,2	55,6
1-2 giorni	29,0	28,0	30,3	28,2	30,2
3 o più giorni	12,0	13,4	10,4	10,6	14,2

ESPAD®Italia 2019 - Regione Umbria

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

	Totale	Sesso		Fasce di età	
		Maschi	Femmine	15-17	18-19
Ottimo	10,7	8,6	12,7	8,9	13,4
Buono	45,0	40,0	50,6	45,5	44,1
Medio	40,5	46,5	34,2	41,9	38,4
Basso	3,8	5,0	2,5	3,6	4,1

ESPAD®Italia 2019 - Regione Umbria

Tabella 69. Percentuale degli studenti che hanno riferito di aver partecipato ad attività/interventi di prevenzione dei comportamenti a rischio, per genere e fasce di età

	Totale	Sesso		Fasce di età	
		Maschi	Femmine	15-17	18-19
Aver partecipato ad attività/interventi di prevenzione	49,7	42,4	58,0	45,7	56,1

ESPAD®Italia 2019 - Regione Umbria

Tabella 70. Distribuzione percentuale degli studenti che hanno riferito di aver partecipato ad attività/interventi di prevenzione secondo la tipologia, per genere e fasce di età

	Totale	Sesso		Fasce di età	
		Maschi	Femmine	15-17	18-19
Gioco d'azzardo	19,8	24,9	15,8	17,0	23,2
Uso di sostanze stupefacenti	72,2	71,6	72,7	67,0	78,9
Consumo di tabacco	40,8	53,8	31,1	40,2	41,7
Uso di internet	47,4	54,4	42,1	49,5	44,9
Bullismo e/o cyberbullismo	77,8	77,6	77,9	78,3	77,1
Guida sicura	28,8	34,2	24,7	21,8	37,5
Altro	34,6	35,3	34,1	36,3	32,4
Gioco d'azzardo	19,8	24,9	15,8	17,0	23,2

ESPAD®Italia 2019 - Regione Umbria

Disponibilità, conoscenze, percezione del rischio, opinioni e credenze

Tabella 71. Distribuzione percentuale degli studenti secondo le tipologie di gioco che si possono trovare nei luoghi più vicini a casa e a scuola

	Da scuola	Da casa
Poker texano/altri giochi con le carte	13,8	11,2
Altri giochi (roulette, dadi)	18,2	14,6
Bingo	18,6	15,8
Scommesse su altri eventi	31,8	26,2
Totocalcio/scommesse sportive	52,7	50,3
Slot machine/Videolottery	53,8	56,4
Lotto/Superalotto	64,7	63,5
Gratta & Vinci/10 e Lotto/Win for Life	79,2	79,9

ESPAD@Italia 2019 - Regione Umbria

Tabella 72. Percentuale degli studenti secondo la conoscenza del divieto di gioco ai minorenni per tipologia di gioco, per genere e fasce di età

	Totale	Sesso		Fasce di età	
		Maschi	Femmine	15-17	18-19
Gratta & Vinci	67,1	70,2	64,3	65,3	69,6
Lotto/Superalotto	67,1	71,5	63,3	63,8	71,8
Totocalcio/Totogol/ Scommesse sportive	64,8	70,8	59,5	59,8	71,9
Scommesse su altri eventi	66,1	70,4	62,3	61,9	72,1
Bingo	61,3	65,8	57,2	58,8	64,8
New slot machine/ Videolottery	80,9	81,0	80,8	77,2	86,2
Poker texano/ Altri giochi con le carte	79,6	78,1	80,8	77,7	82,2
Altri giochi (roulette, dadi, ecc)	78,7	76,2	80,9	76,2	82,3

ESPAD@Italia 2019 - Regione Umbria

Tabella 73. Percentuale degli studenti secondo la conoscenza delle normative/regolamentazioni emanate dal proprio comune, per genere e fasce di età

	Totale	Sesso		Fasce di età	
		Maschi	Femmine	15-17	18-19
Conoscenza delle regole approvate dal Comune per limitare il gioco d'azzardo	6,8	8,9	5,1	5,4	9,0

ESPAD@Italia 2019 - Regione Umbria

Tabella 74. Percentuale degli studenti secondo la conoscenza delle tipologie di normative/regolamentazioni emanate dal proprio comune, per genere e fasce di età

	Totale	Sesso		Fasce di età	
		Maschi	Femmine	15-17	18-19
Incentivi per commercianti che rinunciano a offrire giochi	35,2	36,7	32,2	47,7	26,1
Penalizzazioni per commercianti che offrono giochi	42,5	46,2	35,4	52,8	35,0
Controllo distanza scuole dai luoghi in cui si gioca	32,7	29,0	39,6	37,7	29,1
Limitazione orari slot machine/videolottery	69,5	72,4	64,1	53,5	81,0

ESPAD@Italia 2019 - Regione Umbria

Tabella 75. Distribuzione percentuale degli studenti secondo il grado rischio attribuito al giocare meno e più di una volta la settimana, per genere e fasce di età

		Totale	Sesso		Fasce di età	
			Maschi	Femmine	15-17	18-19
Giocare soldi meno di una volta la settimana	Non so	22,9	24,4	21,6	24,3	20,7
	Rischio elevato	28,6	25,4	31,5	27,9	29,8
	Rischio moderato	22,6	19,4	25,4	24,0	20,4
	Rischio minimo	20,6	21,7	19,6	18,1	24,5
	Nessun rischio	5,3	9,2	1,9	5,7	4,6
Giocare soldi più volte a settimana	Non so	21,6	24,0	19,6	23,7	18,3
	Rischio elevato	47,9	39,9	54,8	47,7	48,2
	Rischio moderato	22,5	23,6	21,5	20,7	25,3
	Rischio minimo	5,7	8,4	3,4	5,0	6,7
	Nessun rischio	2,3	4,1	0,8	2,8	1,5

ESPAD@Italia 2019 - Regione Umbria

Tabella 76. Percentuale degli studenti secondo il livello di rischio economico elevato attribuito al gioco per tipologia di gioco, per genere e fasce di età

	Totale	Sesso		Fasce di età	
		Maschi	Femmine	15-17	18-19
Gratta & Vinci	26,6	30,5	23,0	21,0	34,8
Lotto	26,2	30,1	22,7	22,5	31,6
Superenalotto	28,3	32,1	24,9	24,0	34,7
10 e Lotto/Win for Life	31,5	33,5	29,6	27,5	37,1
Bingo	30,9	33,7	28,4	28,4	34,5
New slot machine/Videolottery	64,8	64,9	64,7	60,8	70,6
Scommesse calcistiche	42,0	39,1	44,6	40,7	43,8
Scommesse su altri sport	40,5	35,7	44,8	40,2	41,0
Scommesse su altri eventi	40,5	36,4	44,2	39,8	41,5
Poker texano	57,7	58,0	57,3	56,3	59,7
Altri giochi con le carte	51,2	51,5	50,8	49,5	53,6
Altri giochi (roulette, dadi, ecc)	59,3	57,0	61,4	57,1	62,4

ESPAD@Italia 2019 - Regione Umbria

Tabella 77. Percentuale degli studenti secondo la convinzione che qualcuno possa diventare ricco giocando, per genere e fasce di età

	Totale	Sesso		Fasce di età	
		Maschi	Femmine	15-17	18-19
È impossibile	15,2	13,7	16,5	14,4	16,4
È possibile, anche se è raro, solo se si è molto bravi	33,0	29,5	36,0	33,2	32,6
È possibile, anche se è raro, solo se si è molto fortunati	41,1	41,9	40,5	39,9	43,0
È possibile, anche se è raro, solo se si è molto bravi e fortunati	10,7	14,9	7,0	12,5	8,0

ESPAD@Italia 2019 - Regione Umbria

Tabella 78. Percentuale degli studenti secondo la presenza riferita di amici/familiari che giocano d'azzardo, per genere e fasce di età

		Totale	Sesso		Fasce di età	
			Maschi	Femmine	15-17	18-19
Fratelli/ sorelle maggiori	Non ho fratelli/ sorelle maggiori	47,2	49,2	45,4	48,7	44,8
	Si giocano	2,5	3,4	1,8	3,2	1,6
	No non giocano	45,6	42,0	48,7	44,0	48,0
	Non so	4,7	5,4	4,1	4,1	5,7
Genitori	Nessuno	59,4	54,4	64,0	59,6	59,2
	Solo padre	12,8	16,3	9,7	12,3	13,7
	Solo madre	1,7	1,6	1,9	1,9	1,4
	Entrambi	9,0	10,3	7,8	10,2	7,0
	Non so	17,1	17,5	16,7	16,0	18,7
Amici	Nessuno	52,0	40,0	62,7	58,1	42,6
	Pochi/alcuni	40,1	48,5	32,6	35,5	47,2
	Maggior parte/tutti	7,9	11,5	4,8	6,4	10,2

ESPAD®Italia 2019 - Regione Umbria

Diffusione e caratteristiche del comportamento di gioco tra gli studenti

Tabella 79. Percentuale degli studenti che hanno giocato d'azzardo nell'ultimo anno secondo le tipologie di giochi d'azzardo giocati, per genere e fasce di età

	Totale	Sesso		Fasce di età	
		Maschi	Femmine	15-17	18-19
Gratta & Vinci	77,0	66,5	91,3	74,2	80,1
Lotto	18,8	12,2	27,7	18,0	19,7
Superenalotto	18,5	13,1	25,8	15,8	21,3
10 e Lotto/Win for Life	7,3	6,5	8,4	6,4	8,3
Bingo	13,7	12,1	15,9	15,0	12,2
New slot machine/Videolottery	26,6	34,4	14,8	15,7	38,3
Scommesse calcistiche	41,7	66,0	8,6	37,3	46,7
Scommesse su altri sport	17,4	27,3	4,0	12,3	22,9
Scommesse su altri eventi	12,2	16,4	6,4	8,4	16,3
Poker texano	11,9	18,0	3,6	8,9	15,2
Altri giochi con le carte	32,7	32,0	33,8	33,1	32,4
Altri giochi (roulette, dadi, ecc)	14,8	18,4	9,8	12,4	17,2

ESPAD@Italia 2019 - Regione Umbria

Tabella 80. Percentuale degli studenti che hanno giocato d'azzardo nell'ultimo anno secondo i luoghi di gioco frequentati per giocare (escludendo i giochi online), per genere e fasce di età

	Totale	Sesso		Fasce di età	
		Maschi	Femmine	15-17	18-19
Bar/tabacchi	46,0	41,9	52,6	38,2	53,5
A casa propria e/o di amici	37,3	32,2	45,4	45,4	29,4
Sale scommesse	32,2	47,7	7,5	22,6	41,5
Sale Bingo	3,5	2,4	5,2	0,7	6,2
Sale giochi	10,2	11,5	8,2	6,5	13,8
Circoli ricreativi	6,0	6,7	5,0	2,9	9,1
Casinò (no online)	3,6	5,0	1,3	2,8	4,4

ESPAD@Italia 2019 - Regione Umbria

Pattern di gioco tra gli studenti di 15-19 anni

Tabella 81. Prevalenza di gioco d'azzardo online tra gli studenti nell'ultimo anno, per genere e fasce di età

	Totale	Sesso		Fasce di età	
		Maschi	Femmine	15-17	18-19
Perugia	10,0	15,8	3,6	8,1	12,8
Terni	9,8	15,9	3,7	8,2	12,4
Regione Umbria	9,9	15,8	3,6	8,1	12,7

ESPAD@Italia 2019 - Regione Umbria

Tabella 82. Percentuale degli studenti che hanno giocato d'azzardo nell'ultimo anno secondo la tipologia di device utilizzati per giocare, per genere e fasce di età

	Totale	Sesso		Fasce di età	
		Maschi	Femmine	15-17	18-19
Smartphone	81,1	80,9	82,5	89,6	74,0
Tablet	12,7	12,1	16,8	7,0	17,6
Computer	32,5	35,7	12,5	14,2	48,1
Console	1,8	2,1	0,0	0,0	3,3

ESPAD@Italia 2019 - Regione Umbria

Tabella 83. Percentuale degli studenti che hanno giocato d'azzardo nell'ultimo anno secondo il luogo solitamente frequentato per giocare, per genere e fasce di età

	Totale	Sesso		Fasce di età	
		Maschi	Femmine	15-17	18-19
A scuola	23,1	24,1	17,1	14,1	30,8
A casa propria	73,8	76,8	55,2	63,9	82,3
A casa di amici	26,9	28,8	14,4	25,3	28,2
Luoghi pubblici chiusi	37,0	38,0	30,4	28,3	44,3
Luoghi pubblici aperti	6,8	7,9	0,0	7,0	6,6
Mezzi di trasporto	7,3	5,8	17,1	7,0	7,6

ESPAD@Italia 2019 - Regione Umbria

Tabella 84. Percentuale degli studenti che hanno giocato d'azzardo nell'ultimo anno secondo il tipo di account utilizzato per giocare, per genere e fasce di età

	Totale	Sesso		Fasce di età	
		Maschi	Femmine	15-17	18-19
Account personale	68,1	64,8	87,5	58,5	76,0
Account genitori	19,0	18,0	25,0	19,3	18,9
Account fratelli maggiorenni	1,7	2,0	0,0	3,8	0,0
Account di un maggiorenne	20,1	23,5	0,0	29,9	12,0

ESPAD@Italia 2019 - Regione Umbria

Tabella 85. Percentuale degli studenti che hanno giocato d'azzardo online nell'ultimo anno secondo la tipologia di gioco, per genere e fasce di età

	Totale	Sesso		Fasce di età	
		Maschi	Femmine	15-17	18-19
Gratta&Vinci/10 e Lotto/Win for Life	12,3	6,5	35,6	9,1	15,1
Lotto/ Superenalotto	9,4	5,5	25,2	9,1	9,8
Totocalcio/Totogol/scommesse sportive	62,5	78,0	0,0	60,7	64,2
Scommesse su altri eventi	21,0	22,3	15,8	15,3	26,3
Bingo	1,5	0,0	7,4	3,1	0,0
New slot machine/Videolottery	15,5	14,3	20,3	0,0	29,6
Poker texano/altri giochi con le carte	33,7	34,0	32,2	29,6	37,3
Altri giochi di casinò virtuali	17,0	17,8	13,9	11,6	21,9

ESPAD@Italia 2019 - Regione Umbria

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

Tabella 86. Percentuali per profilo di giocatore secondo i giochi praticati negli ultimi 12 mesi

	Giocatori non problematici	Giocatori a rischio/ problematici
Gratta&Vinci	76,1	83,0
Scommesse calcistiche (Totocalcio/Totogol/ecc.)	35,3	73,0
Altri giochi con le carte (poker, bridge, ecc.)	30,0	49,6
Superenalotto	17,3	19,4
Lotto	15,9	22,3
Bingo	13,4	15,0
New slot machines/Videolottery	13,3	49,9
Scommesse su altri sport (ippica, tennis, big race, ecc.)	12,7	38,5
Altri giochi (roulette, dadi, ecc.)	12,0	26,2
Poker texano (Texas hold'em)	8,7	26,9
Scommesse su altri eventi	7,6	31,9
10 e lotto/Win for Life	6,1	12,9

ESPAD@Italia 2019 - Regione Umbria

Tabella 87. Percentuali per profilo di giocatore secondo il numero di giochi praticati negli ultimi 12 mesi

	Giocatori non problematici	Giocatori a rischio/ problematici
1 gioco	36,0	9,4
2 giochi	24,9	18,2
3 giochi	16,7	19,1
4 giochi	13,9	7,6
5 giochi	3,0	6,2
6 o più giochi	5,6	39,5

ESPAD@Italia 2019 - Regione Umbria

Tabella 88. Percentuali per profilo di giocatore secondo l'impedimento a giocare nel corso della vita in quanto minorenne

	Totale	Giocatori non problematici	Giocatori a rischio/ problematici
Ricevuto impedimento a giocare d'azzardo, da minorenne, perché vietato ai minori	40,6	37,6	57,4

ESPAD@Italia 2019 - Regione Umbria

Tabella 89. Percentuali per profilo di giocatore secondo la conoscenza del limite legale di età per giocare d'azzardo online

	Giocatori non problematici	Giocatori a rischio/ problematici
< 14 anni	3,5	1,7
< 16 anni	2,1	2,0
< 18 anni	83,5	92,7
Non è vietato	1,2	3,5
Non so	9,7	0,0

ESPAD@Italia 2019 - Regione Umbria

Tabella 90. Percentuali per profilo di giocatore secondo il grado rischio attribuito al giocare meno e più di una volta la settimana, per genere e fasce di età

		Giocatori non problematici	Giocatori a rischio/problematici
Giocare soldi meno di una volta la settimana	Non so	17,8	27,8
	Rischio elevato	26,9	12,9
	Rischio moderato	23,5	14,9
	Rischio minimo	24,9	33,7
	Nessun rischio	7,0	10,7
Giocare soldi più volte a settimana	Non so	17,6	24,8
	Rischio elevato	48,6	24,9
	Rischio moderato	26,0	34,1
	Rischio minimo	6,5	10,9
	Nessun rischio	1,3	5,2

ESPAD@Italia 2019 - Regione Umbria

Tabella 91. Percentuali per profilo di giocatore secondo l'opinione se sia possibile diventare ricchi giocando d'azzardo

	Giocatori non problematici	Giocatori a rischio/problematici
È impossibile	14,0	4,9
Sì, è raro, ma è possibile se è molto bravo	32,8	45,4
Sì, è raro, ma è possibile se è molto fortunato	41,9	34,3
Sì, è raro, ma è possibile se è molto bravo e fortunato	11,3	15,3

ESPAD@Italia 2019 - Regione Umbria

Tabella 92. Distribuzione percentuale per tipologia di giocatore secondo il contesto socio-economico familiare

		Giocatori non problematici	Giocatori a rischio/problematici
Status occupazionale padre	Occupato	83,1	87,8
	Casalengo/Altra occupazione	8,2	0,0
	Disoccupato	1,4	4,6
	Pensionato/inabile al lavoro	3,7	0,0
	Non so	1,5	4,5
	Non posso rispondere alla domanda	2,0	3,1
Status occupazionale madre	Occupata	67,4	72,3
	Casalengo/ Altra occupazione	22,4	21,6
	Disoccupata	4,2	3,1
	Pensionata/inabile al lavoro	1,0	0,0
	Non so	0,8	0,0
	Non posso rispondere alla domanda	4,3	3,1
Titolo di studio conseguito padre	Licenza elementare	8,3	4,2
	Licenza media	41,1	40,2
	Diploma istruzione secondaria superiore	29,4	37,5
	Laurea	16,7	14,0
	Non so	2,3	4,1
	Non posso rispondere alla domanda	2,2	0,0
Titolo di studio conseguito madre	Licenza elementare	2,8	11,8
	Licenza media	30,6	25,8
	Diploma di istruzione secondaria superiore	38,3	46,4
	Laurea	23,5	14,3
	Non so	2,4	1,7
	Non posso rispondere alla domanda	2,3	0,0
Percezione condizione economica familiare	Tantissimo/molto/al di sopra della media	24,1	28,7
	Nella media	69,0	60,8
	Tantissimo /molto/al di sotto della media	6,9	10,5

ESPAD®Italia 2019 - Regione Umbria

Tabella 93. Distribuzione percentuale per tipologia di giocatore secondo le caratteristiche familiari

		Giocatori non problematici	Giocatori a rischio/problematici
Avere genitori che sanno dove si trascorre il sabato sera	<i>Sempre/abbastanza spesso</i>	91,0	88,0
	<i>Qualche volta/in genere non lo sanno</i>	9,0	12,0
Avere genitori che fissano regole sul comportamento dentro/fuori casa	<i>Quasi sempre/spesso</i>	45,7	47,9
	<i>Qualche volta</i>	25,0	28,6
	<i>Di rado/quasi mai</i>	29,2	23,4
Avere genitori che sanno con chi/dove si trascorrono le uscite serali	<i>Quasi sempre/spesso</i>	87,6	80,3
	<i>Qualche volta</i>	4,4	5,8
	<i>Di rado/quasi mai</i>	8,0	13,8
Sentirsi sostenuti affettivamente dai genitori	<i>Quasi sempre/spesso</i>	83,5	72,1
	<i>Qualche volta</i>	12,3	14,6
	<i>Di rado/quasi mai</i>	4,3	13,3
Avere genitori che danno soldi senza problemi	<i>Quasi sempre/spesso</i>	73,9	65,9
	<i>Qualche volta</i>	18,3	18,9
	<i>Di rado/quasi mai</i>	7,9	15,2
Avere genitori che regalano facilmente soldi	<i>Quasi sempre/spesso</i>	42,4	42,6
	<i>Qualche volta</i>	31,1	36,2
	<i>Di rado/quasi mai</i>	26,6	21,2
Prendere facilmente soldi dai genitori	<i>Quasi sempre/spesso</i>	35,6	39,3
	<i>Qualche volta</i>	25,0	20,9
	<i>Di rado/quasi mai</i>	39,4	39,8

ESPAD@Italia 2019 - Regione Umbria

Tabella 94. Distribuzione percentuale per tipologia di giocatore secondo la tendenza a intraprendere condotte antisociali e altri comportamenti rischiosi

	Giocatori non problematici	Giocatori a rischio/problematici
Aver fatto zuffe o risse	5,3	18,1
Aver avuto rapporti sessuali non protetti	13,9	21,8
Rubare oggetti del valore di 10 euro o più	48,0	63,1
Aver avuto problemi con la Polizia e/o segnalazioni al Prefetto	9,4	15,4
Danneggiare di proposito beni pubblici o privati	4,1	15,1
Vendere oggetti rubati	1,1	0,0

ESPAD@Italia 2019 - Regione Umbria

Gaming tra gli studenti

Tabella 95. Distribuzione percentuale degli studenti che negli ultimi 12 mesi hanno riferito di aver giocato ai videogame secondo le ore trascorse in media a giocare negli ultimi 30 giorni, nei giorni di scuola e nei giorni non di scuola, per genere e fasce di età

		Totale	Sesso		Fasce di età	
			Maschi	Femmine	15-17	18-19
Giorni di scuola	Non ho giocato	18,6	14,6	26,2	20,6	14,9
	< 30 minuti	22,3	18,6	29,0	18,1	29,9
	30 minuti - 1 ora	20,1	18,5	23,6	22,8	15,3
	1 - 2 ore	18,6	24,2	8,5	18,2	19,3
	2 - 4 ore	13,0	14,5	10,7	13,2	12,5
	4 - 6 ore	2,7	4,3	0,0	2,7	2,8
	> 6 ore	4,7	5,3	2,0	4,4	5,4
Giorni non di scuola	Non ho giocato	11,5	11,0	12,8	9,1	15,9
	< 30 minuti	17,2	11,1	27,6	16,4	18,7
	30 minuti - 1 ora	16,8	13,1	23,8	15,8	18,6
	1 - 2 ore	19,3	21,6	15,3	21,3	15,7
	2 - 4 ore	19,0	24,6	10,0	21,0	15,5
	4 - 6 ore	8,8	9,3	8,2	8,3	9,5
	> 6 ore	7,3	9,3	2,3	8,1	6,0

ESPAD@Italia 2019 - Regione Umbria

Tabella 96. Distribuzione percentuale degli studenti che hanno giocato ai videogame negli ultimi 12 mesi secondo il tempo speso in media a giocare per ogni sessione di gioco senza interruzioni, nei giorni di scuola e nei giorni non di scuola

		Totale	Sesso		Fasce di età	
			Maschi	Femmine	15-17	18-19
Nei giorni di scuola	Non ho giocato	16,3	9,9	28,2	17,7	13,6
	< 30 minuti	30,4	25,2	40,2	28,1	34,7
	30 minuti - 1 ora	27,6	31,5	20,2	28,0	27,0
	1 - 2 ore	16,9	23,6	5,3	17,1	16,4
	2 - 4 ore	5,2	5,1	4,9	5,4	4,9
	4 - 6 ore	1,9	2,6	0,7	2,2	1,2
	> 6 ore	1,8	2,1	0,5	1,5	2,2
Nei giorni non di scuola	Non ho giocato	5,1	4,4	6,3	4,3	6,3
	< 30 minuti	27,3	20,1	40,5	27,1	27,5
	30 minuti - 1 ora	24,4	23,2	25,8	21,9	28,8
	1 - 2 ore	21,3	25,1	15,1	23,0	18,1
	2 - 4 ore	13,5	18,3	5,4	14,5	11,8
	4 - 6 ore	4,0	3,2	4,7	5,3	1,7
	> 6 ore	4,5	5,6	2,2	3,8	5,8

ESPAD@Italia 2019 - Regione Umbria

IL GIOCO D'AZZARDO

nella Regione Umbria

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

INDICE DEGLI AUTORI:

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