



Repubblica e Cantone
Ticino

Presentazione dello studio ***TI Gambling - Il gioco d'azzardo in Ticino***

Conferenza stampa

Bellinzona, 15 luglio 2025

Repubblica e Cantone Ticino
Dipartimento dell'educazione, della cultura e dello sport



Repubblica e Cantone
Ticino

Introduzione

Marina Carobbio Guscetti

Consigliera di Stato, Direttrice del DECS

Repubblica e Cantone Ticino

Dipartimento dell'educazione, della cultura e dello sport

Scopo

- Approfondimento scientifico sulle abitudini di gioco d'azzardo della popolazione ticinese e della clientela dei tre Casinò ubicati sul territorio, con particolare attenzione ai problemi di gioco.
- Confronto con i dati raccolti nel 2012 e nel 2013 così da avere una panoramica sull'evoluzione del gioco d'azzardo.
- Basi aggiornate per investire sulle misure preventive, focalizzando l'attenzione sui gruppi maggiormente a rischio.



Repubblica e Cantone
Ticino

Gina La Mantia

Presidente della Commissione consultiva Fondo gioco patologico

Fondo gioco patologico

- Finanziamento e sostegno di attività, progetti o iniziative nell'ambito della prevenzione e della lotta contro la dipendenza dal gioco.
- Le attività devono avere una stretta attinenza con il Ticino o essere rivolte alle persone residenti in Ticino.

Compiti della Commissione

I compiti della Commissione, nominata dal Consiglio di Stato, sono:

- definire i criteri di riconoscimento di progetti nel campo della prevenzione e della lotta contro la dipendenza da gioco,
- preavvisare le richieste di contributo,
- stimolare la presentazione di progetti.

Emiliano Soldini

Docente-ricercatore senior e co-autore dello studio
Centro competenze pratiche e politiche sanitarie (CPPS)
Dipartimento economia aziendale, sanità e sociale (DEASS)
Scuola universitaria professionale della Svizzera italiana (SUPSI)

SUPSI

Ti Gambling - Il gioco d'azzardo in Ticino

Analisi delle abitudini di gioco e della prevalenza di problemi di gioco a livello cantonale

Emiliano Soldini, docente-ricercatore senior
Salvatore Maione, ricercatore con PhD
Angela Lisi, ricercatrice senior

Centro Pratiche e Politiche Sanitarie (CPPS)
Dipartimento Economia Aziendale, Sanità e Sociale (DEASS)

Ringraziamenti

Si ringraziano sentitamente:

- Nicola Matteucci, Professore associato all'Università Politecnica delle Marche, per i suoi preziosi feedback durante lo svolgimento del progetto,
- le/i responsabili della concezione sociale dei Casinò di Locarno, Lugano e Mendrisio e tutte/i le collaboratrici e i collaboratori coinvolte/i nel progetto, per la gentilezza e la disponibilità a collaborare,
- tutte/i le direttrici/tori e le collaboratrici e i collaboratori del DECS, delle scuole medie superiori, delle scuole professionali e delle scuole medie coinvolte/i nell'organizzazione della somministrazione del questionario ad allieve/i, per la cortesia e l'apertura alla collaborazione,
- tutte/i le studentesse e gli studenti SUPSI che hanno attivamente partecipato alla rilevazione dei dati presso i Casinò.

Indice

1. Obiettivi dello studio
2. Metodologia
3. Abitudini di gioco all'interno e all'esterno dei Casinò
4. Somme mensili spese per il gioco
5. Prevalenza attuale di problemi di gioco in generale, secondo il tipo di gioco e secondo il fatto di giocare online
6. Confronto tra adulti over 60 e under 30
7. Sintesi dei principali risultati e considerazioni conclusive

1. Obiettivi dello studio

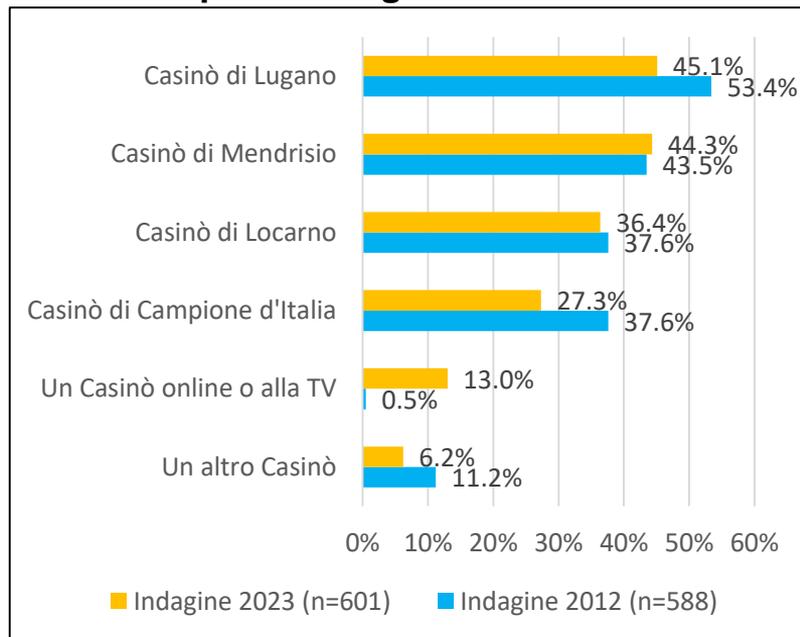
- Lo studio aveva l'obiettivo principale di realizzare un approfondimento scientifico sul fenomeno del gioco d'azzardo e dei problemi di gioco in Ticino.
- Considerando sia la clientela dei tre Casinò ticinesi sia la popolazione generale maggiorenne e minorenni, gli obiettivi specifici erano:
 - identificare le abitudini di gioco (frequenza, spesa, luogo...),
 - quantificare la prevalenza di problemi di gioco,
 - analizzare i profili delle diverse tipologie di giocatore,
 - confrontare under 30 e over 60,
 - confrontare i risultati con quelli degli studi analoghi svolti nel 2012 e nel 2013,
 - fornire elementi utili alle attività di monitoraggio, prevenzione e ricerca.

2. Metodologia

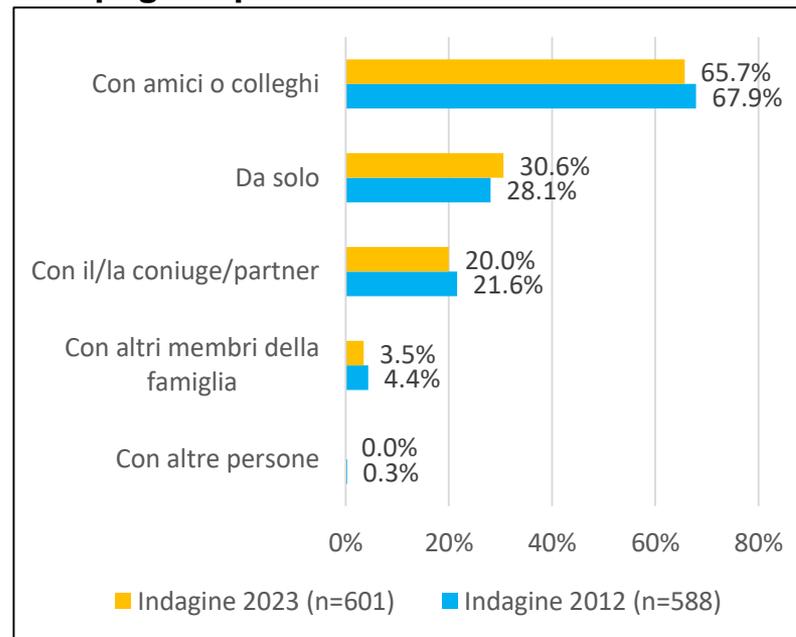
- Indagine presso i Casinò ticinesi (gennaio-giugno 2023):
interviste faccia a faccia con questionario strutturato all'uscita del Casinò, mercoledì, venerdì e sabato (21:00-24:00) e domenica (16:30-20:00), 601 interviste rappresentative della clientela (ca. 200 per ogni Casinò).
- Indagine presso la popolazione ticinese maggiorenne (febbraio-giugno 2023):
interviste telefoniche con questionario strutturato, 1'081 persone maggiorenni intervistate rappresentative della popolazione ticinese secondo sesso ed età.
- Indagine presso la popolazione ticinese minorenni (maggio-ottobre 2024):
somministrazione online di un questionario strutturato nelle scuole, 12-17 anni, scuole medie, professionali e medie superiori, 267 studentesse e studenti intervistate/i rappresentative/i della popolazione minorenni ticinese tra i 12 e i 17 anni secondo sesso, età e scuola frequentata.

3. Abitudini di gioco all'interno dei Casinò (1)

Casinò frequentati negli ultimi 12 mesi



Compagnia quando si va al Casinò

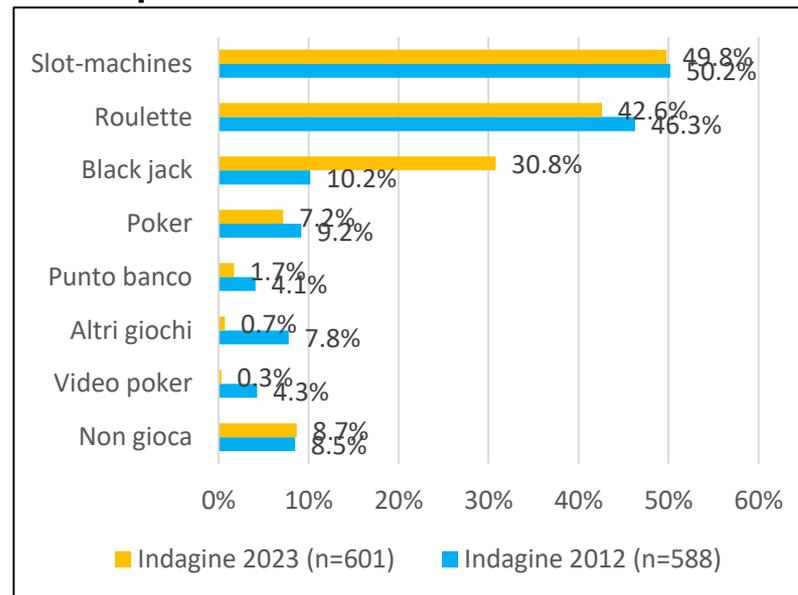


3. Abitudini di gioco all'interno dei Casinò (2)

Frequenza e durata delle visite

	Anno indagine	
	2023	2012
Frequenza		
Meno di 1 volta al mese	45%	34%
1-3 volte al mese	33%	38%
Almeno 1 volta a settimana	22%	28%
Durata		
Meno di un'ora	48%	46%
1-2 ore	33%	32%
Più di 2 ore	19%	22%

Giochi praticati



3. Abitudini di gioco all'esterno dei Casinò (1)

Gioco d'azzardo praticato	Risultato dell'indagine 2023 (variazione % rispetto al 2012)		
	Clientela Casinò	Popolazione maggiorenne	Popolazione minorenni
Gratta e vinci			
Mai o meno di 1 volta al mese	85% (+8%)	94% (+4%)	97% (+5%)
1-3 volte al mese	11% (-3%)	5% (-3%)	2% (-5%)
Almeno 1 volta a settimana	4% (-5%)	1% (-1%)	1% (+0%)
Scommesse sportive			
Mai o meno di 1 volta al mese	83% (-8%)	96% (-2%)	95% (+1%)
1-3 volte al mese	7% (+3%)	3% (+2%)	2% (-3%)
Almeno 1 volta a settimana	10% (+5%)	1% (+0%)	3% (+2%)
Lotterie con numeri			
Mai o meno di 1 volta al mese	88% (+11%)	86% (+6%)	97% (+1%)
1-3 volte al mese	6% (-5%)	8% (-5%)	2% (-1%)
Almeno 1 volta a settimana	6% (-6%)	6% (-1%)	1% (+0%)

!! I dati relativi alla popolazione minorenni sono stati rilevati con una metodologia diversa rispetto all'indagine 2012. L'interpretazione delle differenze deve perciò essere fatta con estrema cautela !!

3. Abitudini di gioco all'esterno dei Casinò (2)

Luogo di gioco	Risultato indagine 2023 (variazione % rispetto al 2012)	
	Clientela Casinò	Popolazione maggiorenne
Gratta e vinci		
Chiosco o bar	93% (-3%)	87% (+4%)
Online/TV da solo	5% (+3%)	3% (+3%)
Online/TV con altra gente	0% (+0%)	0% (+0%)
Scommesse sportive		
Chiosco o bar	38% (-25%)	50% (-9%)
Online/TV da solo	61% (+48%)	58% (+43%)
Online/TV con altra gente	14% (+9%)	13% (+2%)
Lotterie con numeri		
Chiosco o bar	83% (-9%)	78% (-12%)
Online/TV da solo	17% (+13%)	18% (+13%)
Online/TV con altra gente	1% (+1%)	1% (+0%)

!! Minorenni non considerate/i a causa dell'insufficiente numero di osservazioni !! (al massimo 23 giocatrici/tori al gratta e vinci) !!

4. Somme mensili spese per il gioco

Somma mensile spesa per il gioco	Risultato dell'indagine 2023 (variazione % rispetto al 2012)		
	Clientela Casinò	Popolazione maggiorenne	Popolazione minorenni
Nessuna spesa per il gioco	9% (-3%)	-	-
Fino a 100 franchi	50% (+9%)	-	-
Tra 101 e 1'000 franchi	35% (-4%)	-	-
Tra 1'001 e 5'000 franchi	5% (-2%)	-	-
Più di 5'000 franchi	1% (+0%)	-	-
Nessuna spesa per il gioco	-	57% (+10%)	86% (+24%)
Fino a 60 franchi	-	39% (-10%)	13% (-22%)
Tra 61 e 100 franchi	-	2% (-1%)	0% (-2%)
Più di 100 franchi	-	3% (+1%)	1% (+0%)

!! I dati relativi alla popolazione minorenni sono stati rilevati con una metodologia diversa rispetto all'indagine 2012. L'interpretazione delle differenze deve perciò essere fatta con estrema cautela !!

5. Prevalenza attuale di problemi di gioco in generale

Problemi di gioco secondo il South Oaks Gambling Screen (SOGS) il SOGS Revised for Adolescents (SOGS-RA, popolazione minorenni).	Risultato dell'indagine 2023 (variazione % rispetto al 2012)		
	Clientela Casinò	Popolazione maggiorenne	Popolazione minorenni
Nessun problema di gioco	83.9% (+3.6%)	99.0% (-0.5%)	93.6% (-4.4%)
Giocatrice/tore problematica/o (GP) ¹	9.1% (-5.5%)	0.6% (+0.3%)	2.6% (+1.1%)
Probabile giocatrice/tore patologica/o (PGP) ²	7.0% (+1.9%)	0.4% (+0.2%)	3.8% (+3.3%)
Problemi di gioco in generale	16.1% (-3.6%)	1.0% (+0.5%)	6.4% (+4.4%)

¹ «Giocatrice/tore a rischio» secondo il SOGS-RA

² «Giocatrice/tore problematica/o» secondo il SOGS-RA

!! I dati relativi alla popolazione minorenni sono stati rilevati con una metodologia diversa rispetto all'indagine 2012. L'interpretazione delle differenze deve perciò essere fatta con estrema cautela !!

5. Prevalenza attuale di problemi di gioco secondo il tipo di gioco

- **Clientela dei Casinò** – i problemi di gioco appaiono particolarmente associati a:
 - **Black Jack** → 24.3% (10.8% GP, 13.5% PGP),
 - **lotterie con numeri** → 25.5% (13.2% GP, 12.3% PGP),
 - **gratta e vinci** → 26.9% (16.0% GP, 10.9% PGP),
 - **scommesse sportive** → 29.1% (13.4% GP, 15.7% PGP).
 - *Prevalenza generale* → 16.1% (9.1% GP, 7.0% PGP),
- Tra la **popolazione maggiorenne** si riscontra in particolare un'associazione tra la pratica delle scommesse sportive e i problemi di gioco:
 - **scommesse sportive** → 10.9% (7.8% GP, 3.1% PGP),
 - *Prevalenza generale* → 1.0% (0.6% GP, 0.4% PGP).

!! Minorenni non considerate/i a causa dell'insufficiente numero di osservazioni !! (al massimo 23 giocatrici/tori al gratta e vinci)

5. Prevalenza attuale di problemi di gioco secondo il fatto di giocare online

Problemi di gioco secondo il SOGS	Clientela Casinò 2023		Popolazione maggiorenne 2023	
	Prevalenza generale	Prevalenza gioco online	Prevalenza generale	Prevalenza gioco online
Nessun problema di gioco	83.9%	68.8%	99.0%	93.3%
Giocatrice/tore problematica/o (GP)	9.1%	16.5%	0.6%	3.8%
Probabile giocatrice/tore patologica/o (PGP)	7.0%	14.7%	0.4%	2.9%
Problemi di gioco in generale	16.1%	31.2%	1.0%	6.7%

!! Minorenni non considerate/i a causa dell'insufficiente numero di osservazioni !! (al massimo 22 giocatrici/tori online)

6. Confronto tra adulti over 60 e under 30 (1)

- **Clientela dei Casinò** – rispetto alla clientela adulta under 30 (18-29 anni), la clientela adulta over 60:
 - (+) frequenta molto più spesso i Casinò e resta molto più tempo a giocare,
 - (+) denota una proporzione di giocatrici/tori solitari molto più importante,
 - (+) spende somme mensili superiori per il gioco,
 - (+) ha maggior tendenza a giocare a slot-machines, punto banco e lotterie,
 - (-) è caratterizzata da una percentuale di giocatrici/tori online molto inferiore,
 - (-) ha minor tendenza a giocare a roulette, Black Jack, poker, altri giochi di carte e scommesse sportive,
- La prevalenza di problemi di gioco delle/degli over 60 (15.7%; 11.4% GP, 4.3% PGP) è simile a quella delle/degli under 30 (14.4%; 9.0% GP, 6.4% PGP).

6. Confronto tra adulti over 60 e under 30 (2)

- **Popolazione maggiorenne** – rispetto alla popolazione adulta under 30 (18-29 anni), la popolazione adulta over 60:
 - (+) ha maggior tendenza a giocare alle lotterie con numeri,
 - (-) ha minor tendenza a giocare a gratta e vinci, scommesse sportive, roulette e slot-machines,
 - (-) conta proporzioni inferiori di giocatrici/tori solitari/e e online,
 - (-) denota una prevalenza di problemi di gioco leggermente inferiore (0-0.3% contro 3% circa tra le/gli under 30)
- Under 30 e over 60 risultano invece simili per quanto riguarda la frequenza di gioco e le somme mensili spese per il gioco.

7. Sintesi dei principali risultati

- Riduzione generalizzata delle attività di gioco d'azzardo, eccezion fatta per le **scommesse sportive**.
- Cambiamento del luogo di gioco → forte aumento generalizzato del **gioco online**, in particolare per quanto riguarda le **scommesse sportive**.
- In generale, prevalenza dei problemi di gioco **stabile**, sia tra la popolazione sia tra la clientela dei Casinò, con **concentrazione sistematica** nei Casinò.
- Problemi di gioco fortemente associati a **scommesse sportive** e **gioco online**, sia tra la clientela dei Casinò sia tra la popolazione generale.
- Particolare **vulnerabilità** delle/dei **giovani under 30**.
- Nei Casinò, **comportamento di gioco più rischioso** degli **over 60**.

7. Considerazioni conclusive

- Problemi di gioco concentrati nei Casinò → il maggior lavoro di **prevenzione e monitoraggio** deve continuare a essere svolto **all'interno delle case da gioco**.
- Per lo sviluppo delle attività di **prevenzione, monitoraggio e ricerca** è auspicabile considerare come elementi centrali:
 - scommesse sportive e gioco online,
 - popolazione giovane (under 30),
 - popolazione over 60 (specialmente nei Casinò).
- L'offerta di giochi d'azzardo (soprattutto online) è in continuo aumento. I nuovi giochi offerti sono in gran parte ibridi, poiché integrano elementi di azzardo nelle dinamiche dei videogiochi (es. loot box) creando una zona grigia dove il confine tra gioco d'azzardo e videogioco diventa labile.

→ necessità di **revisione e aggiornamento** degli **strumenti di monitoraggio**.

Osservazioni finali

Marina Carobbio Guscetti

Consigliera di Stato, Direttrice del DECS

Repubblica e Cantone Ticino

Dipartimento dell'educazione, della cultura e dello sport

Appuntamenti e iniziative

- Ottobre 2025: convegno “Dipendenze e indebitamento 3.0”.
- Autunno 2026: convegno “Giovani & Gioco d’azzardo: quali possibili strategie per la prevenzione e per il trattamento”.
- Lavoro del DSS nella prevenzione dell’indebitamento eccessivo (ad es. collaborazione con partner per riflettere e intervenire sulla relazione tra gioco e terza età).
- Interventi di sensibilizzazione da parte di vari enti per cittadini/e come pure in ambito scolastico.
- Adeguamento e diffusione della mostra interattiva “Non farti fregare dal gioco”, gestita da Radix Svizzera italiana, destinata ad allieve e allievi del post-obbligo.

Ulteriori informazioni

- **Marina Carobbio Guscetti**, Consigliera di Stato e Direttrice del Dipartimento dell'educazione, della cultura e dello sport, decs-dir@ti.ch
- **Gina la Mantia**, Presidente della Commissione consultiva Fondo gioco patologico, gina@ginalamantia.ch
- **Emiliano Soldini**, docente-ricercatore senior presso il Centro competenze pratiche e politiche sanitarie del Dipartimento economia aziendale, sanità e sociale della Scuola universitaria professionale della Svizzera italiana e co-autore dello studio, emiliano.soldini@supsi.ch

Repubblica e Cantone Ticino
Dipartimento dell'educazione, della cultura e dello sport

CARTELLA STAMPA
www.ti.ch/stampa