

SUPSI

I giovani e il gioco d'azzardo in Ticino

Analisi delle abitudini di gioco dei giovani tra 14 e 25 anni a livello cantonale

Emiliano Soldini

Obiettivi dell'indagine (1)

- I risultati emersi dallo studio sul gioco d'azzardo in Ticino (presentato nell'aprile del 2013) hanno evidenziato l'utilità di svolgere un approfondimento scientifico sul fenomeno del gioco d'azzardo tra i giovani nel Canton Ticino.
- A questo scopo, il Dipartimento di Scienze Aziendali e Sociali (DSAS) della SUPSI è stato incaricato di:
 - svolgere un sovracampionamento sulla popolazione di età compresa tra 14 e 25 anni al fine di disporre di un numero sufficiente di casi per indagare il fenomeno del gioco d'azzardo tra i giovani residenti in Ticino,
 - indagare il fenomeno del gioco d'azzardo tra i giovani clienti dei tre Casinò ticinesi (18-25 anni).

Obiettivi dell'indagine (2)

- In particolare, gli obiettivi specifici erano i seguenti:
 - quantificare l'incidenza dei diversi tipi di gioco d'azzardo tra i giovani,
 - identificare le abitudini dei giovani giocatori (frequenza e luogo di gioco, somme spese per il gioco,...),
 - indagare l'importanza del gioco online tra i giovani,
 - quantificare la presenza di giovani con problemi di gioco,
 - tracciare e confrontare i profili dei giovani giocatori,
 - investigare la relazione tra gioco d'azzardo, fumo e consumo di bevande alcoliche,
 - alla luce dei risultati ottenuti suggerire al policy maker potenziali strategie preventive.

L'inchiesta svolta presso la popolazione (14-25 anni)

- L'indagine è stata svolta su un campione di 404 giovani di età compresa tra 14 e 25 anni.
- Il campione (casuale semplice) di giovani intervistati è rappresentativo della popolazione ticinese di età compresa tra 14 e 25 anni secondo il sesso, la nazionalità e la regione di residenza.
- Le interviste telefoniche sono state effettuate mediante la metodologia CATI (Computer Assisted Telephone Interviewing).
- Parte dei dati sono stati raccolti durante i mesi di aprile e maggio del 2012 (120 giovani intervistati), mentre il sovracampionamento per i giovani è stato effettuato durante i mesi di aprile e maggio del 2013 (284 giovani intervistati).

Abitudini di gioco della popolazione giovane (1)

- Gioco per denaro almeno una volta nella vita:
 - 14-17 anni → 74.1%
 - 18-25 anni → 85.7%
 - popolazione generale maggiorenne → 89.6%
- Gioco per denaro almeno una volta durante gli ultimi 12 mesi:
 - 14-17 anni → 58.2%
 - 18-25 anni → 71.9%
 - popolazione generale maggiorenne → 60.0%

Abitudini di gioco della popolazione giovane (2)

Tipo di gioco	% di giocatori durante gli ultimi 12 mesi		Differenza
	14-17 anni	18-25 anni	
Gratta e vinci	33.4%	42.4%	+9.0%
Lotterie con numeri	25.4%	37.0%	+11.6%
Tombola	19.9%	13.8%	- 6.1%
Scommesse sportive	11.5%	12.3%	+0.8%
Scommesse private	7.5%	9.8%	+2.3%
Giochi di destrezza	6.0%	3.0%	- 3.0%
Poker	4.0%	17.7%	+15.4%
Altri giochi di carte	3.0%	12.8%	+9.8%
Roulette	1.5%	16.7%	+15.2%
Dadi o Backgammon	1.5%	5.9%	+4.4%
Slot-machines	1.0%	17.2%	+16.2%
Scommesse su animali	1.0%	1.0%	+0.0%
Giochi online senza soldi	48.3%	40.9%	- 7.4%

Abitudini di gioco della popolazione giovane (3)

- Giocatori regolari (almeno una volta alla settimana):
 - 14-17 anni → 4.0%
 - 18-25 anni → 7.9%
 - popolazione generale maggiorenne → 9.6%
- Gioco per denaro online o alla TV:
 - 14-17 anni → 1.0%
 - 18-25 anni → 7.4% (lotterie, gratta e vinci, tombola, scommesse, poker e altri giochi di carte)
 - popolazione generale maggiorenne → 3.3%
- Gioco online o alla TV senza scommettere denaro:
 - 14-17 anni → 48.3%
 - 18-25 anni → 40.9%
 - popolazione generale maggiorenne → 16.4%

Abitudini di gioco della popolazione giovane (4)

- Le somme di denaro mensili spese per il gioco sono generalmente basse. Si notano comunque delle piccole differenze tra le spese dei gruppi considerati.
- Spesa media per i giocatori:
 - 14-17 anni → 40 franchi al mese
 - 18-25 anni → 44 franchi al mese
 - popolazione generale maggiorenne → 36 franchi al mese
- Spesa media popolazione generale (giocatori e non giocatori):
 - 14-17 anni → 15 franchi al mese
 - 18-25 anni → 27 franchi al mese
 - popolazione generale maggiorenne → 19 franchi al mese

Abitudini di gioco della popolazione giovane (5)

- In entrambi i gruppi, lotterie con numeri e gratta e vinci sono principalmente giocati al chiosco o al bar.
- I minorenni (14-17 anni) asseriscono di giocare a tombola principalmente in occasione di sagre, feste campestri e di paese, carnevali e eventi parrocchiali o di società sportive, oppure nelle sale da gioco o a casa con gli amici.
- I giovani adulti (18-25 anni) praticano il poker in prevalenza a casa con gli amici.
- Roulette e slot-machines sono giochi praticati quasi esclusivamente nei Casinò.

Abitudini di gioco della popolazione giovane (6)

Casinò frequentato negli ultimi 12 mesi	% di giovani adulti ticinesi (18-25 anni)	% di maggiorenni ticinesi
Casinò di Lugano	33.5%	6.7%
Casinò Locarno	14.8%	4.6%
Casinò di Campione d'Italia	11.8%	3.2%
Casinò di Mendrisio	4.9%	1.9%
Casinò online o alla TV	1.0%	0.3%
Un altro Casinò	4.4%	2.1%

Confronto tra le abitudini di gioco dei giovani e quelle della popolazione generale

- Le abitudini di gioco dei minorenni ticinesi (14-17 anni) sono simili a quelle della popolazione generale maggiorenne (età ≥ 18 anni), eccezion fatta per la minor proporzione di giocatori regolari (4% contro 9.6%).
- Invece, le abitudini di gioco dei giovani maggiorenni (18-25 anni) sono piuttosto diverse da quelle della popolazione generale maggiorenne.
- Infatti, rispetto alla popolazione generale maggiorenne (e dunque anche rispetto ai minorenni), i giovani maggiorenni sono contraddistinti da maggiori proporzioni di:
 - giocatori durante gli ultimi 12 mesi (71.9% contro 60%),
 - persone che praticano giochi da Casinò (roulette, slot, poker,... → 13-18% contro 3-6%),
 - persone che hanno frequentato almeno un Casinò negli ultimi 12 mesi (52.2% contro 14.3%),
 - giocatori online o alla TV negli ultimi 12 mesi (7.4% contro 3.3%).

L'inchiesta svolta presso i Casinò (18-25 anni)

- L'indagine presso i Casinò è stata svolta tra il 4 luglio e il 17 agosto 2012.
- Sono state realizzate 600 interviste face to face ai clienti dei Casinò di Mendrisio (200), Locarno (200) e Lugano (200).
- In accordo con la direzione di tutti e tre i Casinò, sono stati definiti tempi e modalità di rilevazione al fine di garantire la rappresentatività delle varie tipologie di clientela.
- Nello specifico, le interviste sono state effettuate nei giorni di mercoledì e venerdì (dalle 21.30 alle 24.30) e la domenica (dalle 16.30 alle 20.00).
- Il 35.3% dei clienti intervistati (212 su 600) aveva un'età compresa tra 18 e 25 anni.

Comportamento di gioco dei giovani giocatori (1)

Comportamento di gioco	Giovani clienti dei Casinò (18-25 anni, n=212)			Clientela generale dei Casinò (Età ≥ 18 anni, n=600)		
	Meno di una volta al mese	1-3 volte al mese	Almeno una volta alla settimana	Meno di una volta al mese	1-3 volte al mese	Almeno una volta alla settimana
Frequenza di visita al Casinò	38%	40%	22%	35%	38%	27%
Tempo trascorso all'interno del Casinò	Al massimo 30 minuti	30-120 minuti	Più di 2 ore	Al massimo 30 minuti	30-120 minuti	Più di 2 ore
	26%	66%	8%	16%	62%	22%
Somma spesa mensilmente per il gioco	Al massimo 100 franchi	101-1'000 franchi	Più di 1'000 franchi	Al massimo 100 franchi	101-1'000 franchi	Più di 1'000 franchi
	67%	27%	6%	46%	44%	10%

Comportamento di gioco dei giovani giocatori (2)

- Il 13.7% dei clienti di età compresa tra 18 e 25 anni si reca al Casinò senza giocare (per usufruire del bar/ristorante, per accompagnare un amico o un parente,...) → 8.6% degli intervistati tra la clientela generale.

Giochi preferiti	Clienti giovani (18-25 anni, n=212)	Clientela generale (Età ≥ 18 anni, n=600)
Roulette	48%	44%
Black-Jack	30%	16%
Slot-machines	27%	41%
Poker	12%	8%
Video poker	3%	2%
Punto banco	1%	3%
Altri giochi	12%	6%
Nessun gioco in particolare	8%	7%

I giovani con problemi di gioco

- Uno dei punti centrali dell'indagine era la quantificazione dei giovani con problemi di gioco tra la popolazione ticinese e tra i clienti dei Casinò.
- La quantificazione tra i minorenni (14-17 anni) è avvenuta utilizzando il South Oaks Gambling Screen Revised for Adolescents (SOGS-RA), uno strumento molto utilizzato per diagnosticare i problemi di gioco tra gli adolescenti:
 - da 0 a 1 punti sulla scala SOGS-RA → nessun problema di gioco,
 - da 2 a 3 punti sulla scala SOGS-RA → giocatore a rischio,
 - 4 o più punti sulla scala SOGS-RA → giocatore problematico.
- Tra i giovani maggiorenni la presenza di problemi di gioco è stata quantificata tramite il South Oaks Gambling Screen (SOGS), uno strumento molto utilizzato nella ricerca sui problemi di gioco tra gli adulti:
 - da 0 a 2 punti → nessun problema di gioco,
 - da 3 a 4 punti → giocatore problematico,
 - 5 o più punti → probabile giocatore patologico.

I giovani con problemi di gioco (popolazione)

Punteggio SOGS-RA	Minorenni residenti in Ticino (14-17 anni, n=201)	Punteggio SOGS	Giovani adulti residenti in Ticino (18-25 anni, n=203)
0-1 (Nessun problema di gioco)	97.5%	0-2 (Nessun problema di gioco)	96.5%
2-3 (Giocatore a rischio)	1.0%	3-4 (Giocatore problematico)	1.5%
4 o più (Giocatore problematico)	1.5%	5 o più (Probabile giocatore patologico)	2.0%

Popolazione considerata	% di persone con problemi di gioco	Intervallo di confidenza (95%)	
		Limite inferiore	Limite superiore
14-25 anni (n=404) (≥ 2 SOGS-RA + ≥ 3 SOGS)	3.0%	1.3%	4.6%
Età ≥ 18 anni (n=966)	1.0%	0.4%	1.6%

Popolazioni di riferimento: - popolazione di età ≥ 18 anni → 280'523 persone
 - popolazione 14-17 anni → 13'364 persone
 - popolazione 18-25 anni → 28'275 persone

I giovani con problemi di gioco (Casinò)

Punteggio SOGS	Clientela dei Casinò		Popolazione residente in TI	
	18-25 anni (n=212)	Età ≥ 18 anni (n=600)	18-25 anni (n=203)	Età ≥ 18 anni (n=966)
0-2 (nessun problema)	77.8%	77.5%	96.5%	99.0%
3-4 (giocatore problematico)	16.0%	16.2%	1.5%	0.5%
5 o più (giocatore patologico)	6.2%	6.3%	2.0%	0.5%

Il profilo dei giovani clienti dei Casinò

- Rispetto alla popolazione dei giovani adulti (18-25 anni) residenti in Ticino, la clientela dei Casinò di età compresa tra 18 e 25 anni è contraddistinta da proporzioni superiori di:
 - uomini,
 - persone di nazionalità italiana,
 - persone che vivono in famiglie di piccole dimensioni (fino a 2 membri),
 - persone con un livello formativo secondario professionale,
 - persone occupate e apprendisti (rispetto a studenti e disoccupati/inattivi).

Il profilo dei giovani con problemi di gioco

- Rispetto alla popolazione dei giovani adulti (18-25 anni) residenti in Ticino senza problemi di gioco, il gruppo dei giovani di età compresa tra 18 e 25 anni con problemi di gioco è contraddistinto da maggiori proporzioni di:
 - uomini,
 - persone di nazionalità italiana e residenti in Italia,
 - persone che vivono sole,
 - persone con un livello formativo secondario professionale,
 - persone occupate (rispetto agli studenti),
 - fumatori regolari e di consumatori regolari di alcol.

Il comportamento dei giovani clienti con problemi di gioco

- Il comportamento di gioco permette di distinguere i giovani clienti (18-25 anni) con problemi di gioco dal resto della clientela giovane dei Casinò meglio delle caratteristiche socio-demografiche.
- I giovani clienti (18-25 anni) problematici e probabilmente patologici si distinguono poiché:
 - spendono molto più degli altri giovani clienti per il gioco,
 - si recano più frequentemente al Casinò e rimangono più tempo al suo interno,
 - vincono e perdono molto più degli altri giovani clienti,
 - si recano più sovente da soli al Casinò,
 - tendono a prediligere il poker (clientela generale con problemi: nessun gioco preferito),
 - motivano la frequentazione delle sale da gioco dichiarando di gradire il gioco in sé e l'ambiente e l'atmosfera delle sale da gioco (clientela generale con problemi: possibilità di evasione dai problemi quotidiani).

Considerazioni conclusive

- I profili stilati indicano che i giovani a rischio di incorrere in problemi di gioco tendono generalmente a frequentare i Casinò → il maggiore lavoro di monitoraggio e prevenzione deve essere svolto all'interno dei Casinò.
- Il raggiungimento della maggiore età porta ad un cambiamento sostanziale delle abitudini di gioco → necessità di un attento monitoraggio di questa transizione ed eventuale istituzione di un programma di sensibilizzazione per i minorenni.
- Necessità di considerare l'aspetto dinamico del fenomeno svolgendo studi longitudinali, allo scopo di verificare la bontà dei risultati ottenuti (soprattutto per quanto riguarda il passaggio alla maggiore età).