

SUPSI

TI Youth Gambling

I giovani e il gioco d'azzardo in Ticino

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

Gennaio 2014

I giovani e il gioco d'azzardo in Ticino

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

Committente

Fondo gioco patologico gestito dall'Ufficio fondi Swisslos e Sport-toto della Sezione Amministrativa del Dipartimento dell'educazione, della cultura e dello sport (DECS).

Mandante

Dipartimento scienze aziendali e sociali (DSAS) della Scuola universitaria professionale della Svizzera italiana (SUPSI).

Autore

Emiliano Soldini, docente-ricercatore presso il Dipartimento di scienze aziendali e sociali della SUPSI.

Gruppo d'accompagnamento

Il gruppo d'accompagnamento è formato dai membri della Commissione consultiva Fondo gioco patologico:

Andrea Camponovo, Responsabile della Concezione sociale del Casinò di Mendrisio.

Matteo Ferrari, Capo staff della Divisione della salute pubblica del Dipartimento della sanità e della socialità.

Andrea Gianinazzi, Collaboratore scientifico del Servizio di promozione e di valutazione sanitaria del Dipartimento della sanità e della socialità.

Guido Santini, Direttore della Divisione degli interni del Dipartimento delle Istituzioni.

Jann Schumacher, Responsabile del Centro Residenziale Ingrado e Presidente dell'Associazione Ticino Addiction.

Giorgio Stanga, Capo dell'Ufficio fondi Swisslos e Sport-toto del Dipartimento dell'educazione, della cultura e dello sport.

Indice generale

Indice delle figure	6
Indice delle tabelle.....	7
Ringraziamenti.....	9
Abstract.....	10
1) Obiettivi del mandato.....	13
2) Contestualizzazione della problematica.....	14
2.1) L'importanza di un approfondimento riguardante i giovani	14
2.2) I fattori associati al rischio di sviluppare problemi di gioco tra i giovani.....	15
3) Gli strumenti di misura.....	18
4) La prevalenza dei problemi di gioco tra i giovani.....	19
4.1) La situazione negli Stati Uniti d'America	19
4.1.1) Studi svolti nel periodo 1984-1990 (early period)	19
4.1.2) Studi svolti nel periodo 1990-1999 (middle period).....	19
4.1.3) Studi svolti nel periodo 2000-2009 (present period)	20
4.2) La situazione in Canada	20
4.2.1) Studi svolti nel periodo 1988-1995 (early investigations)	20
4.2.2) Studi svolti nel periodo 1998-2009 (recent period).....	21
4.3) La situazione in Europa	21
4.3.1) Studi realizzati nei paesi nordici.....	21
4.3.2) Studi realizzati in Gran Bretagna.....	22
4.3.3) Studi realizzati negli altri paesi europei	22
4.4) La situazione in Oceania	23
4.5) La situazione in Svizzera	23
4.6) La situazione in generale.....	24
5) L'inchiesta presso i giovani residenti nel Canton Ticino.....	25
5.1) Caratteristiche e rappresentatività del campione intervistato	25
5.2) Abitudini di gioco	27
5.3) Somme spese mensilmente per il gioco.....	32
5.4) Le vincite e le perdite massime in un giorno.....	33

5.5) La prevalenza attuale di giovani con problemi di gioco.....	34
5.6) Il gioco e i problemi di gioco tra i giovani: un confronto internazionale.....	39
5.7) Il profilo dei giovani giocatori	40
6) L'inchiesta presso i giovani clienti dei Casinò ticinesi	41
6.1) Caratteristiche e rappresentatività del campione intervistato	41
6.2) Casinò frequentati dai giovani giocatori	43
6.3) Frequenza delle visite al Casinò dei giovani giocatori.....	44
6.3.1) Profilo dei giovani giocatori regolari nei Casinò.....	45
6.4) Giochi preferiti dai giovani giocatori	46
6.5) Il gioco dei giovani clienti al di fuori dei Casinò.....	46
6.6) Il tempo trascorso al Casinò dai giovani giocatori	47
6.7) Con chi vanno al Casinò i giovani giocatori?.....	48
6.8) Perché i giovani giocatori si recano al Casinò?.....	48
6.9) Cosa piace del Casinò ai giovani giocatori?	49
6.10) Il gioco e i soldi	50
6.10.1) Somme spese mensilmente per il gioco dai giovani giocatori	51
6.10.2) Vincite e perdite massime dei giovani giocatori in un solo giorno	52
6.11) La prevalenza attuale di giovani giocatori problematici e patologici	53
6.11.1) Problemi di gioco tra i parenti dei giovani giocatori.....	56
6.11.2) Gioco e autodefinizione dei giovani clienti dei Casinò.....	56
6.12) Il profilo dei giovani giocatori problematici e patologici.....	57
6.13) I comportamenti di gioco dei giovani giocatori problematici e patologici.....	61
6.13.1) Somme spese mensilmente per il gioco.....	61
6.13.2) Problemi di gioco e vincite e perdite massime	61
6.13.3) Problemi di gioco e frequenza e durata delle visite al Casinò	63
6.13.4) Problemi di gioco e compagnia al Casinò.....	65
6.13.5) Problemi di gioco e giochi preferiti.....	65
6.13.6) Problemi di gioco e cosa piace del gioco	66
6.13.7) Sintesi dei comportamenti di gioco dei giovani giocatori problematici e patologici	67
6.14) Conseguenze negative e aspetti positivi del gioco.....	68

7) Conclusioni.....	69
7.1) Le abitudini di gioco dei giovani (14-25 anni) residenti in Ticino.....	69
7.2) Le abitudini di gioco dei giovani (18-25 anni) clienti dei Casinò ticinesi	70
7.3) I problemi di gioco tra i giovani (popolazione e Casinò)	70
7.4) I profili dei vari tipi di giovane giocatore.....	71
7.5) Il confronto tra le abitudini di gioco dei giovani e quelle della popolazione generale....	72
7.6) Il confronto con la letteratura sul tema	74
7.7) Considerazioni finali	74
8) Bibliografia.....	76
9) Allegato 1: il questionario somministrato alla popolazione	81
10) Allegato 2: il questionario somministrato ai giocatori nei Casinò.....	96

Indice delle figure

Figura 1: A quali giochi per denaro ha partecipato almeno una volta durante la sua vita?	27
Figura 2: Somme spese mensilmente per il gioco.....	32
Figura 3: Frequenza delle visite al Casinò dei giovani tra 18 e 25 anni.....	45
Figura 4: Tempo trascorso all'interno del Casinò dai giovani tra i 18 e i 25 anni	47
Figura 5: Motivi per cui i giovani si recano al Casinò	49
Figura 6: Somme spese mensilmente per il gioco dai giovani giocatori.....	51
Figura 7: Cifre massime vinte e perse dai giovani clienti dei Casinò in un solo giorno nella loro vita....	52
Figura 8: Vincita massima in un solo giorno per i giovani clienti dei Casinò secondo il punteggio del SOGS.....	62
Figura 9: Perdita massima in un solo giorno per i giovani clienti dei Casinò secondo il punteggio del SOGS.....	63
Figura 10: Frequenza di visita al Casinò secondo il punteggio del SOGS.....	64
Figura 11: Con chi si recano al Casinò i giovani giocatori secondo il punteggio del SOGS	65
Figura 12: Giochi preferiti dai giovani clienti dei Casinò secondo il punteggio del SOGS.....	66
Figura 13: Cosa piace del gioco ai giovani clienti dei Casinò secondo il punteggio del SOGS.....	67

Indice delle tabelle

Tabella 1: Caratteristiche degli intervistati messe a confronto con quelle della popolazione ticinese di età compresa tra i 14 e i 25 anni	26
Tabella 2: Livello formativo e condizione occupazionale degli intervistati.....	26
Tabella 3: Frequenza dei tipi di gioco	28
Tabella 4: Confronto tra il comportamento di gioco dei minorenni e dei giovani maggiorenni	29
Tabella 5: Luoghi dove vengono praticati i giochi d'azzardo.....	30
Tabella 6: Giochi praticati dai giovani adulti che hanno giocato online o alla TV almeno una volta nei dodici mesi precedenti l'indagine.....	31
Tabella 7: Casinò frequentati dai giovani adulti negli ultimi 12 mesi	31
Tabella 8: Vincite e perdite massime in un solo giorno.....	34
Tabella 9: Risposte positive agli items del SOGS per i giovani adulti (18-25 anni)	35
Tabella 10: Distribuzioni dei punteggi sulla scala del SOGS per i giovani adulti ticinesi e per la popolazione generale adulta residente in Ticino	35
Tabella 11: Risposte positive agli items del SOGS-RA per i minorenni (14-17 anni)	36
Tabella 12: Definizioni utilizzate per determinare la prevalenza di problemi di gioco tra gli adolescenti	37
Tabella 13: Distribuzioni dei punteggi sulla scala del SOGS-RA per i minorenni ticinesi.....	37
Tabella 14: Confronto degli studi riguardanti il gioco e i problemi di gioco tra i giovani realizzati a livello internazionale con lo studio svolto in Ticino nel 2012/2013	39
Tabella 15: Caratteristiche personali dei giovani clienti dei Casinò (18-25 anni) messe a confronto con quelle del campione di giovani adulti (18-25 anni) residenti in Ticino.....	42
Tabella 16: Caratteristiche famigliari dei giovani clienti dei Casinò (18-25 anni) messe a confronto con quelle del campione di giovani adulti (18-25 anni) residenti in Ticino.....	43
Tabella 17: Casinò dove sono stati intervistati i clienti giovani (18-25 anni)	43
Tabella 18: Casinò frequentati dai giovani clienti (18-25 anni) secondo il Casinò dove sono stati intervistati	44
Tabella 19: Giochi praticati e giochi preferiti dai giovani clienti dei Casinò	46
Tabella 20: Giochi praticati dai giovani clienti dei Casinò al di fuori delle sale da gioco	47
Tabella 21: Con chi si recano al Casinò i giovani clienti intervistati	48
Tabella 22: Aspetti del Casinò che piacciono ai giovani clienti intervistati	50
Tabella 23: Aspetti ricercati nel gioco dai giovani clienti intervistati.....	50
Tabella 24: Tipo di gioco con cui è stata ottenuta la massima vincita o perdita in un solo giorno	53
Tabella 25: Risposte positive agli items del SOGS (popolazione giovane e giovani clienti dei Casinò) ..	54
Tabella 26: Distribuzioni dei punteggi sulla scala del SOGS per la popolazione dei giovani adulti e per la giovane clientela dei Casinò (18-25 anni).....	55
Tabella 27: Problemi di gioco tra i parenti dei giovani clienti dei Casinò	56
Tabella 28: Incrocio tra la classificazione SOGS e l'autodefinizione dei giovani clienti dei Casinò.....	56
Tabella 29: Profilo dei giovani clienti dei Casinò secondo il punteggio del SOGS: caratteristiche personali	57
Tabella 30: Profilo dei giovani clienti dei Casinò secondo il punteggio del SOGS: caratteristiche famigliari.....	58

Tabella 31: Atteggiamento rispetto al fumo e al consumo di alcol dei giovani clienti dei Casinò secondo il punteggio del SOGS	58
Tabella 32: Caratteristiche personali dei giovani maggiorenni con problemi di gioco messe a confronto con quelle del campione di giovani adulti (18-25 anni) senza problemi di gioco residenti in Ticino	59
Tabella 33: Caratteristiche familiari dei giovani maggiorenni con problemi di gioco messe a confronto con quelle del campione di giovani adulti (18-25 anni) senza problemi di gioco residenti in Ticino	60
Tabella 34: Abitudini riguardanti il fumo e il consumo di alcol dei giovani maggiorenni con problemi di gioco messe a confronto con quelle del campione di giovani adulti (18-25 anni) senza problemi di gioco residenti in Ticino	60
Tabella 35: Spesa mensile per il gioco dei giovani clienti dei Casinò secondo il punteggio del SOGS	61
Tabella 36: Conseguenze negative del gioco sui giovani giocatori secondo il punteggio del SOGS	68

Ringraziamenti

Si ringraziano:

Dr. Mario Lucchini per la sua preziosa collaborazione nella progettazione della ricerca,

Angela Lisi e Igor Francetic per i loro feedback durante lo svolgimento del progetto,

il laboratorio di metodologia e statistica del Dipartimento di Scienze Aziendali e Sociali (DSAS) della SUPSI (LABStat), diretto dalla Prof. Dr. Christine Butti, per la rilevazione dei dati primari, così come le studentesse e gli studenti del DSAS, Alex Bagnaia, Michele Balistrieri, Simona Bresciani, Pamela Casarotti, Tatiana Cataldo, Daniela Cocca, Stojna Gogova, Valentina Golubovska, Sara Greco, Giulia Guggiari, Anica Ilic, Sladjana Jovanovic, Giada Kandiah, Sabrina Marcacci, Erica Marini, Florentina Masurica, Federica Merlo, Otilia Moraru, Jleana Schira, Mattia Selmin, Aleksandra Stojanovic, Juan Tardi, Giorgia Varela e Anna Zasa che, collaborando con LABStat, hanno effettivamente provveduto alla rilevazione dei dati,

il responsabile della Concezione Sociale del Casinò di Mendrisio Andrea Camponovo, il Live Game Manager e responsabile del Concetto Sociale del Casinò di Lugano Marco Maiorano e il Live-game manager del Casinò di Locarno Michael C. Boyschau, così come tutto il personale dei tre Casinò coinvolti nell'indagine, per la gentilezza e la disponibilità a collaborare, elementi indispensabili per poter realizzare questo studio.

Abstract

L'obiettivo di questa indagine era di realizzare un approfondimento scientifico sul fenomeno del gioco d'azzardo tra i giovani in Ticino, quantificando le abitudini di gioco e la presenza di persone con problemi di gioco tra gli adolescenti minorenni (14-17 anni) e i giovani maggiorenni (18-25 anni) residenti in Ticino e tra i giovani clienti (18-25 anni) dei Casinò ticinesi.

Prima di presentare i risultati è utile ricordare la numerosità della popolazione ticinese di riferimento (cioè la popolazione residente permanente) secondo le fasce d'età d'interesse, al fine di riuscire a contestualizzare i dati presentati in modo più completo. La fonte dei dati, presentati qui di seguito, è la Statistica della popolazione e delle economie domestiche del 2011 (STATPOP).

Popolazione residente permanente TI	Popolazione di età uguale o superiore a 18 anni	14-17 anni	18-25 anni	14-25 anni
Numerosità (num. di persone)	280'523	13'364	28'275	41'639

L'inchiesta svolta presso la popolazione giovane residente in Ticino ha messo in luce come la grande maggioranza degli intervistati (il 74.1% dei minorenni tra 14 e 17 anni e l'85.7% dei giovani maggiorenni tra 18 e 25 anni) abbia giocato d'azzardo per denaro almeno una volta nella vita, mentre percentuali pari al 58.2% tra i minorenni e al 71.9% tra i giovani maggiorenni sono riconducibili al gioco d'azzardo per denaro nei 12 mesi precedenti l'indagine. I giochi praticati dai minorenni sono soprattutto il gratta e vinci, le lotterie con numeri (Swiss Lotto, Euromillions, ...) e la tombola, seguiti dalle scommesse sportive e private (praticate dal 10% circa dei minorenni tra 14 e 17 anni) e dai giochi di destrezza (6%); anche tra i giovani maggiorenni i giochi maggiormente praticati sono il gratta e vinci e le lotterie con numeri, ma questi sono seguiti dai giochi da Casinò (roulette, slot-machines, poker e altri giochi di carte, praticati dal 13-18% dei giovani maggiorenni), dalla tombola (14%) e dalle scommesse sportive e private (10%). La percentuale di giocatori regolari (coloro che praticano il gioco d'azzardo almeno una volta alla settimana) si attesta al 4% tra i minorenni e al 7.9% tra i giovani maggiorenni. Il gioco online senza scommettere denaro è molto diffuso; infatti, sia tra i minorenni sia tra i giovani maggiorenni, poco meno della metà degli intervistati ha praticato questa tipologia di gioco nei 12 mesi precedenti l'indagine, e il 10% circa l'ha fatto regolarmente. Lotterie con numeri e gratta e vinci sono giochi praticati prevalentemente nei loro luoghi tradizionali (chioschi, bar o stazioni di servizio), la tombola è molto spesso associata a degli eventi (feste campestri, carnevali, ...), il poker è praticato principalmente a casa con gli amici e i giochi da Casinò sono praticati quasi esclusivamente nelle sale da gioco. Soltanto l'1% dei minorenni ticinesi intervistati ha giocato per denaro su internet o alla televisione durante i 12 mesi precedenti l'indagine, mentre la percentuale riguardante i giovani maggiorenni è nettamente più elevata, e si attesta al 7.4%. Le somme di denaro spese per il gioco sono generalmente basse, visto che la cifra mensile consacrata al gioco dal 90.7% dei minorenni e dall'81.2% dei giovani maggiorenni è inferiore o uguale a 30 franchi.

Il 21.7% dei giovani clienti, cioè quelli di età compresa tra 18 e 25 anni, frequenta le sale da gioco ticinesi (Casinò di Locarno, Casinò di Lugano e Casinò di Mendrisio) regolarmente, cioè almeno una volta alla settimana, mentre

4 giovani clienti su 10 frequentano le sale da gioco da una a tre una volta al mese; rimane dunque il 38% circa della clientela giovane che frequenta il Casinò solo saltuariamente, cioè meno di una volta al mese. Il 26.6% dei giovani intervistati trascorre al massimo mezz'ora nel Casinò, il 65.7% rimane tra 30 minuti e 2 ore, mentre il 7.7% si trattiene per più di 2 ore. Il gioco più in voga tra i giovani clienti è di gran lunga la roulette, praticata da circa metà degli intervistati; seguono le slot-machines (39.6%), il black-jack (32.1%) e il poker (12.3%). Il 66.8% dei giovani clienti che spendono denaro per il gioco (80% circa di quelli intervistati) afferma di spendere al massimo 100 franchi al mese, il 25% indica una cifra compresa tra 101 e 500 franchi al mese e il 9% dichiara una cifra mensile superiore a 500 franchi.

La presenza di problemi legati al gioco d'azzardo tra la popolazione ticinese di età compresa tra 14 e 25 anni e tra i giovani clienti (18-25 anni) delle sale da gioco del Cantone è stata indagata tramite il South Oaks Gambling Screen (SOGS) per i maggiorenni e il South Oaks Gambling Screen Revised for Adolescents (SOGS-RA) per i minorenni, due strumenti molto utilizzati in quest'ambito. La stima della proporzione di adolescenti tra i 14 e i 17 anni con problemi di gioco è pari al 2.5%, mentre tra i giovani maggiorenni si attesta al 3.45%; globalmente, il 2.97% dei giovani di età compresa tra 14 e 25 anni ha, secondo i due strumenti sopraindicati, problemi di gioco. Perciò, il fenomeno in esame sembra interessare all'incirca 1'240 giovani ticinesi di età compresa tra 14 e 25 anni. Il 77.8% dei clienti di età compresa tra 18 e 25 anni intervistati nei Casinò non presenta problemi di gioco, il 16% viene classificato come giocatore problematico e il restante 6.2% come probabile giocatore patologico.

Rispetto alla popolazione dei giovani maggiorenni ticinesi (18-25 anni), la clientela giovane dei Casinò conta proporzioni decisamente superiori di uomini e di persone di nazionalità italiana che vivono spesso in famiglie di piccole dimensioni (fino a 2 membri), oltre a denotare maggiori percentuali di occupati e apprendisti rispetto a studenti e disoccupati/inattivi. Un profilo molto simile distingue i giovani maggiorenni con problemi di gioco da quelli che invece non ne hanno (confronto effettuato combinando i dati della popolazione con quelli dei Casinò); tuttavia, in questo caso si riscontrano due ulteriori criteri di distinzione, cioè le maggiori proporzioni di fumatori regolari e di consumatori regolari di alcol (almeno 3 volte alla settimana) tra i giovani maggiorenni con problemi di gioco. All'interno dei Casinò, i giovani clienti con problemi di gioco si differenziano dagli altri giovani clienti soprattutto per il comportamento di gioco; infatti, i giovani clienti con problemi di gioco si recano più frequentemente al Casinò e vi rimangono più a lungo, spendono, vincono e perdono molto di più degli altri giovani clienti, si recano più spesso da soli al Casinò, tendono a prediligere il gioco del poker e motivano la frequentazione dei Casinò dichiarando di gradire il gioco in sé e l'ambiente/atmosfera delle sale.

Il confronto tra i risultati dell'inchiesta sulla popolazione giovane (14-25 anni) residente in Ticino e i risultati dell'indagine sulla popolazione generale maggiorenne ticinese (di età uguale o superiore a 18 anni) ha permesso di evidenziare similitudini e differenze. Il comportamento di gioco degli adolescenti di età compresa tra 14 e 17 anni risulta simile a quello della popolazione generale maggiorenne, con però alcune differenze che è necessario presentare; infatti, tra gli adolescenti si riscontrano maggiori percentuali di persone che praticano scommesse sportive o private (10% circa contro 1-3% nella popolazione generale maggiorenne), oltre a una percentuale nettamente inferiore di giocatori regolari (4% contro 9.6%). Invece, le abitudini di gioco dei giovani di età compresa tra 18 e 25 anni sono abbastanza diverse da quelle che contraddistinguono la popolazione generale maggiorenne. Infatti, tra i giovani maggiorenni si registrano proporzioni superiori di giocatori (71.9% contro

60% nella popolazione generale maggiorenne) e di giocatori online o alla TV (7.4% contro 3.3%), mentre la proporzione di giocatori regolari risulta simile (7.9% contro 9.6%) e superiore a quella riguardante gli adolescenti. Inoltre, tra i giovani maggiorenni si riscontrano percentuali decisamente superiori di persone che praticano i giochi da Casinò (13-18% contro 3-6% nella popolazione) e di persone che hanno frequentato un Casinò negli ultimi 12 mesi (52.2% contro 14.3%). Nei Casinò, le abitudini di gioco dei giovani clienti (18-25 anni) sono simili a quelle della clientela generale intervistata, anche se i giovani clienti risultano frequentatori un po' meno assidui, spendono meno e giocano di più a black-jack (39.6% contro 18% tra la clientela generale) e meno alle slot-machines (39.6% contro 50.4%). I problemi di gioco contraddistinguono il 3% circa delle persone di età compresa tra 14 e 25 anni residenti in Ticino (2.5% tra i minorenni e 3.45% tra i giovani maggiorenni) contro l'1% riscontrato tra la popolazione generale maggiorenne, ciò che indica come questa problematica sembri avere una maggiore incidenza tra la popolazione giovane. Invece, non c'è praticamente differenza tra la prevalenza generale di clienti dei Casinò con problemi di gioco (22.5%) e la prevalenza di giovani clienti con problemi di gioco (22.2%).

L'indagine svolta ha permesso di ottenere importanti informazioni che possono risultare utili per l'attuazione di strategie preventive e per l'evoluzione della ricerca in questo ambito. L'analisi dei profili socio-demografici e familiari ha mostrato che i giovani a rischio di sviluppare problemi di gioco tendono generalmente a frequentare le case da gioco; questo dato trova conferma nell'enorme differenza tra la percentuale di giovani con problemi di gioco nei Casinò (22.2%) e la percentuale riguardante la popolazione giovane residente in Ticino (2.97%). Il lavoro di monitoraggio e prevenzione deve perciò essere svolto prevalentemente all'interno dei Casinò. Inoltre, le analisi hanno evidenziato come il raggiungimento della maggiore età, che coincide con l'ampliamento delle possibilità di gioco, modifichi in modo sostanziale le abitudini di gioco dei giovani. In effetti, il confronto tra gli adolescenti di età compresa tra 14 e 17 anni e i giovani maggiorenni (18-25 anni) indica che il raggiungimento della maggiore età comporta un incremento del gioco in generale (aumento della proporzione di giocatori, di giocatori regolari e di giocatori online e alla TV) combinato a una pratica dei giochi da Casinò e a una frequentazione delle sale da gioco ben superiore rispetto alla popolazione generale maggiorenne. Questi risultati indicano che bisogna monitorare con particolare attenzione l'impatto del passaggio alla maggiore età sulle abitudini di gioco (anche perché l'incidenza dei problemi di gioco è più rilevante tra i giovani), e confermano la bontà della potenziale strategia preventiva già proposta nell'ambito dell'inchiesta riguardante la popolazione generale, cioè l'istituzione di un programma di sensibilizzazione sui rischi della dipendenza da gioco d'azzardo a livello di scuola media o liceo/formazione professionale. Infine, due sono le raccomandazioni riguardanti lo sviluppo delle attività di ricerca in questo ambito. La prima riguarda la necessità di condurre degli studi longitudinali sulle abitudini di gioco e sui problemi ad esso legati; difatti, il presente studio, essendo una fotografia della situazione attuale, non permette di comprendere se il grande cambiamento delle abitudini di gioco legato al raggiungimento della maggiore età sia un fenomeno transitorio o permanente, informazione che si può ottenere unicamente conducendo uno studio longitudinale. La seconda raccomandazione concerne invece il gioco su internet; vista la sempre crescente importanza di questo fenomeno, potrebbe risultare utile condurre un approfondimento di studio in quest'ambito, facendo particolare attenzione alle dinamiche tra i giovani.

1) Obiettivi del mandato

Il presente rapporto è il risultato della risoluzione governativa numero 1'421 del 20 marzo 2013, nella quale viene affidato al Dipartimento di Scienze Aziendali e Sociali (DSAS) della Scuola Universitaria Professionale della Svizzera Italiana (SUPSI) il compito 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. La necessità di realizzare tale sovracampionamento deriva dai risultati emersi nello studio sul gioco d'azzardo in Ticino¹, nel quale viene evidenziata l'utilità di effettuare approfondimenti d'indagine su determinati gruppi considerati particolarmente sensibili al fenomeno del gioco d'azzardo, tra cui i giovani. Il progetto è finanziato dal Fondo gioco patologico gestito dall'Ufficio fondi Swisslos e Sport-toto.

Lo scopo della presente ricerca è di realizzare un approfondimento scientifico sul fenomeno del gioco d'azzardo tra i giovani nel Canton Ticino. In particolare, gli obiettivi specifici sono i seguenti:

- Quantificare l'incidenza dei diversi tipi di gioco d'azzardo tra la popolazione giovane nel Canton Ticino.
- Identificare le abitudini dei giovani giocatori indagando elementi essenziali quali la frequenza di gioco, la somma destinata al gioco, il luogo di gioco, ecc.
- Indagare l'importanza attuale del gioco online tra i giovani.
- Quantificare la presenza di potenziali giovani giocatori problematici e patologici in Ticino.
- Tracciare e confrontare i profili dei giovani giocatori.
- Investigare la relazione tra gioco d'azzardo e fumo, consumo di bevande alcoliche e consumo di farmaci nella popolazione giovane.
- Alla luce dei risultati ottenuti suggerire al policy maker potenziali strategie preventive.

¹ Lisi A., & Soldini E. (2013). *Il gioco d'azzardo in Ticino – Analisi delle abitudini di gioco a livello cantonale*. Studio svolto dal DSAS della SUPSI su mandato del Fondo gioco patologico del Dipartimento dell'educazione, della cultura e dello sport (DECS), Bellinzona. (<http://www4.ti.ch/fileadmin/DECS/SA/UAFLS/giocopatologico/RapportoSUPSI-Aprile2013.pdf>).

2) Contestualizzazione della problematica

2.1) L'importanza di un approfondimento riguardante i giovani

La ricerca riguardante il gioco d'azzardo e i problemi ad esso legati è, ad oggi, molto ricca e variegata; durante l'ultimo trentennio, i molteplici studi effettuati hanno permesso di approfondire notevolmente le conoscenze in quest'ambito. Tuttavia, resta ancora molto da fare per arrivare a una più completa comprensione di questo fenomeno, poiché "exposure to the agent gambling is multidimensional and that the effects of exposure are complex" (Abbott 2006, p. 1).

La letteratura sul tema ha evidenziato due aspetti principali utili a rendere più efficace la ricerca sulla problematica del gioco d'azzardo. Il primo aspetto consiste nella presa in considerazione della dimensione temporale del fenomeno attraverso lo svolgimento di studi longitudinali, allo scopo di verificare le dinamiche di sviluppo e le relazioni di causalità (Abbott and Clarke 2007). Il secondo aspetto consiste invece nell'affiancare agli studi epidemiologici sulla popolazione generale degli approfondimenti concernenti specifici segmenti di popolazione particolarmente inclini a sviluppare problemi legati al gioco (Shaffer et al. 2004), come ad esempio le persone indigenti, i giovani, le persone con problemi di dipendenza da sostanze, gli anziani oppure determinati gruppi etno-culturali (Crockford and el-Guebay 1998, Potenza et al. 2001, Volberg and Wray 2007). Questi approfondimenti mirano a una comprensione più dettagliata del fenomeno nelle sue varie sfaccettature.

La popolazione giovane è un segmento considerato particolarmente a rischio per vari motivi (Messerlian et al. 2005; Luder et al. 2010). Innanzitutto, la letteratura evidenzia che gli individui che giocano in gioventù sono più propensi a giocare anche una volta diventati adulti (Ide-Smith and Lea 1988; Winters et al. 1993a, Griffiths 1995), e che il rischio di sviluppare problemi di gioco e l'incidenza degli stessi è indiscutibilmente superiore tra i giovani rispetto alla popolazione generale (Shaffer and Hall 1996; Jacobs 2000; Derevensky et al. 2003; Delfabbro et al. 2005; Gillespie et al. 2007). Inoltre, il rischio di sviluppare problemi legati al gioco d'azzardo durante la vita aumenta al diminuire dell'età in cui si è iniziato a giocare (Fisher 1993). Perciò, non sorprende che tra i fattori di rischio ben consolidati associati al gioco d'azzardo patologico identificati da Johansson et al. (2009) nella loro rassegna della letteratura emerga la giovane età (Ladouceur et al. 1999a, Bondolfi et al. 2000, Volberg et al. 2001). L'importanza delle considerazioni appena presentate è poi irrobustita dal fatto che durante gli ultimi tre decenni la percentuale di giovani giocatori d'azzardo è costantemente aumentata (Jacobs 2000).

Il presente approfondimento riguardante la popolazione giovane in Ticino si inserisce perfettamente in questo contesto; infatti, i risultati dell'indagine permettono di approfondire la conoscenza delle abitudini e dei problemi legati al gioco d'azzardo che caratterizzano i giovani residenti in Ticino e i giovani frequentatori dei Casinò ticinesi. Inoltre, l'inchiesta è stata predisposta in modo da poter intervistare nuovamente, dopo un certo lasso di tempo, le persone che hanno partecipato²; questa modalità d'indagine permetterà di prendere in considerazione anche l'aspetto dinamico del fenomeno in analisi.

² È stato possibile predisporre questa modalità d'indagine ripetuta sugli stessi soggetti unicamente per la popolazione giovane residente in Ticino, mentre non è stato possibile seguire la medesima impostazione nel caso delle interviste all'interno dei Casinò ticinesi.

2.2) I fattori associati al rischio di sviluppare problemi di gioco tra i giovani

Nella loro rassegna della letteratura, Shead et al. (2010) illustrano i fattori associati al rischio di sviluppare problemi di gioco tra la popolazione giovane. Gli autori dividono i fattori in quattro grandi aree, cioè quella individuale, quella delle relazioni con familiari e amici, quella riguardante la comunità in cui si vive e quella più macro che riguarda la società in generale.

Shead et al. (2010) identificano diversi fattori individuali associati ai problemi di gioco tra i giovani. A livello socio-demografico, il rischio che un giovane sviluppi problemi di gioco risulta legato al genere maschile (Wynne et al. 1996; Barnes et al. 1999; Stinchfield et al. 1997; Winters et al. 1993a) e diminuisce al crescere dell'età in cui si comincia a giocare (Gupta and Derevensky 1997; Gupta and Derevensky 1998a; Wynne et al. 1996); l'appartenenza a minoranze etniche/determinati gruppi etno-culturali è invece un fattore di più difficile interpretazione, poiché gli studi svolti hanno fornito indicazioni contraddittorie (Welte et al. 2001; Stinchfield and Winters 1998; Wallisch 1996; Barnes et al. 1999). Inoltre, la maggiore frequenza di gioco e i problemi di gioco tra i giovani risultano ben associati a uno scarso rendimento scolastico (Wynne et al. 1996; Winters et al. 1993a; Hardoon et al. 2004), all'abuso e alla dipendenza da sostanze (Barnes et al. 1999; Stinchfield et al. 1997; Winters et al. 1993a; Stinchfield 2001; Volberg 1993) e alla delinquenza e agli atti criminali (Wynne et al. 1996; Winters et al. 1993a; Gupta and Derevensky 1998b). Anche i tratti della personalità sembrano rivestire un ruolo importante in questo contesto; in effetti, rispetto ai giovani senza problemi di gioco, i giovani con problemi di gioco denotano maggiori difficoltà nel controllare il proprio comportamento e presentano livelli superiori di impulsività, impazienza, irritabilità e frustrazione, così come una maggiore propensione ad assumersi dei rischi (Gupta et al. 2006). Bisogna poi considerare anche gli aspetti psicologici; i giovani con problemi di gioco sono spesso contraddistinti da elevati livelli di ansia, da una bassa autostima e da importanti sintomi depressivi (Gupta and Derevensky 1998a; Wynne et al. 1996; Gupta and Derevensky 1998b; Felsher et al. 2010; Ste-Marie et al. 2006; Delfabbro et al. 2006), dichiarano spesso di giocare per raggiungere uno stato di euforia, per evadere dai problemi quotidiani e per alleviare la depressione (Gupta and Derevensky 1998a; Felsher et al. 2010; Ste-Marie et al. 2006), e, nei casi più gravi, sono maggiormente propensi ad avere idee suicide e a tentare il suicidio (Gupta and Derevensky 1998a). Una simile situazione è spesso causata dal ricorso al gioco d'azzardo per evitare di affrontare i problemi che si incontrano durante la vita; infatti, rispetto ai giovani senza problemi di gioco, quelli che ne hanno indicano di avere una vita maggiormente stressante e con più problemi quotidiani, e descrivono generalmente strategie poco efficaci per affrontare le circostanze della vita (Gupta and Derevensky 1998b; Dickson et al. 2008; Nower et al. 2004). Inoltre, i giovani con problemi di gioco riportano più sovente importanti eventi traumatici nel loro passato (Felsher et al. 2010). Infine, è utile indicare che è stato riscontrato un legame tra il gioco problematico e patologico e la Sindrome da Deficit di Attenzione e Iperattività (Attention Deficit Hyperactivity Disorder - ADHD); gli studi svolti hanno mostrato che vi sono fattori simili alla base di questi due disordini (Carlton et al. 1987; Carlton et al. 1992; Hardoon et al. 2004; Gupta et al. 2006).

Per quanto riguarda le relazioni con i familiari, Shead et al. (2010) evidenziano il fatto che gli adolescenti passano moltissimo tempo con i loro familiari più stretti, i quali influenzano profondamente il loro comportamento futuro. Di conseguenza, le abitudini di gioco nella famiglia contribuiscono alla formazione del comportamento di gioco dei giovani. La maggior parte dei giovani afferma di avere giocato d'azzardo la prima

volta con i propri genitori e/o di giocare regolarmente con i membri della propria famiglia (Hardoon et al. 2004; Gupta and Derevensky 1997), mentre nelle famiglie dei giovani maggiormente coinvolti nel gioco d'azzardo vi sono più spesso altre persone che giocano (Wynne et al. 1996; Winters et al. 1993a; Wallisch 1996). Lo sviluppo di problemi di gioco tra gli adolescenti risulta significativamente associato alla situazione familiare; infatti, i giovani con problemi di gioco vivono più spesso in famiglie caratterizzate da una scarsa coesione e da una limitata supervisione parentale, dove i figli si sentono poco sostenuti da parte dei genitori (Wynne et al. 1996; Dickson et al. 2008; Hardoon et al. 2004; Vitaro et al. 2001). Inoltre, rispetto agli altri adolescenti, quelli con problemi di gioco indicano più sovente la presenza di altri membri della loro famiglia con problemi di gioco (Dickson et al. 2008). Pure le relazioni con gli amici sono importanti per la formazione del comportamento di gioco (Shead et al. 2010); infatti, parecchi giovani iniziano a giocare con i loro amici prima di avere l'età per poter accedere legalmente al gioco d'azzardo (lotterie, Casinò, ...). Il fatto di giocare regolarmente tra amici ha l'effetto di far percepire il gioco d'azzardo come un'attività normale e accettabile tra gli adolescenti; di conseguenza, i giovani giocatori hanno tendenza a non considerare il gioco d'azzardo come un'attività potenzialmente rischiosa da affrontare con la dovuta cautela (Gupta and Derevensky 1997). Lo sviluppo di problemi di gioco tra gli adolescenti risulta ben associato al fatto di avere degli amici con problemi di gioco e al fatto di avere degli amici con problemi di abuso e dipendenza da sostanze; questo risultato suggerisce che i problemi di gioco tra i giovani sono legati al fatto di avere degli amici con comportamenti problematici e di dipendenza di vario tipo, e non soltanto con problemi di gioco (Dickson et al. 2008). Inoltre, il fatto di avere amici che commettono atti di delinquenza e criminali è significativamente associato allo sviluppo di problemi di gioco (Barnes et al. 1999; Vitaro et al. 2001). Si riscontra poi una connessione tra la qualità delle relazioni con i coetanei e i problemi di gioco: gli adolescenti con problemi di gioco hanno generalmente rapporti meno buoni con i coetanei rispetto a quelli che non denotano problemi di gioco (Delfabbro et al. 2006). Questa situazione deriva anche dal fatto che gli adolescenti che sviluppano problemi di gioco tendono a perdere i loro amici che non giocano per frequentare più assiduamente i loro compagni di gioco (Gupta and Derevensky 2000); una simile dinamica è particolarmente negativa, poiché le "buone" amicizie vengono sostituite con quelle del *milieu* dove il gioco è l'attività predominante nel tempo libero.

A livello di comunità in cui si vive, Shead et al. (2010) identificano due principali fattori di rischio associati allo sviluppo di problemi di gioco tra i giovani, cioè la disponibilità di giochi d'azzardo e la pubblicità. La ricerca non è sinora riuscita a stabilire, né a livello generale né tra i giovani, se l'aumento delle possibilità di giocare d'azzardo sia effettivamente associato a un aumento della prevalenza dei problemi di gioco; in alcuni studi (Ladouceur et al. 1999b; Volberg 1995; Volberg 1996; Miller and Westermeyer 1996; Wallisch 1996; Pavalko 1999; Abbott and Volberg 2000; Shaffer et al. 1997; Wildman 1998; Productivity Commission 1999) è stata riscontrata questa relazione, mentre in altri (Volberg 2004; Abbott 2006) è stata invece confutata. Tuttavia, un importante coinvolgimento nell'attività di gioco, un elevato grado di diversificazione dei giochi e alcune tipologie di gioco (giochi di carte, giochi di abilità e giochi da Casinò) sembrano essere associate allo sviluppo di problemi di gioco tra i giovani (Welte et al. 2009; Delfabbro et al. 2006); ciò indica che probabilmente una maggiore offerta di giochi d'azzardo rende più probabile che un giovane riesca a trovare la propria forma preferita di gioco che può aumentare il rischio di sviluppare problemi. Per quanto riguarda invece la pubblicità, ad oggi si contano

parecchie strategie di marketing che utilizzano i principali mezzi di comunicazione (televisione, radio, internet, ...) per promuovere varie opzioni di gioco d'azzardo (Shead et al. 2010); quest'attività pubblicitaria ha conosciuto una crescita costante durante l'ultimo decennio. Sebbene in Svizzera e nella maggior parte degli altri Stati il gioco d'azzardo sia vietato ai minorenni, questi ultimi sono esposti alla pubblicità tanto quanto le persone adulte, ed è stato dimostrato che la pubblicità è un importante fattore di rischio legato al coinvolgimento nel gioco e allo sviluppo di problemi di gioco (Monaghan et al. 2009; Derevensky et al. 2010).

Shead et al. (2010) evidenziano infine due principali fattori di rischio a livello macro, ovvero gli aspetti storici e culturali e l'avvento di internet. Gli aspetti storici e culturali che contraddistinguono le diverse popolazioni hanno una grande influenza sull'atteggiamento verso il gioco d'azzardo; tuttora proibito nella maggior parte dei paesi musulmani, il gioco risulta invece largamente accettato e assiduamente praticato in altre popolazioni, come ad esempio i cinesi o varie popolazioni indigene (Raylu and Oei 2004). Di conseguenza, i giovani cinesi saranno maggiormente propensi a praticare il gioco d'azzardo e a considerarlo come un'attività normale e accettabile rispetto ai giovani provenienti dai paesi musulmani. L'avvento del gioco su internet è un altro importante fattore di rischio che si è notevolmente sviluppato negli ultimi decenni; dalla prima esperienza di gioco online nel 1995 se è arrivati a 2'679 siti censiti nel mondo nel giugno del 2010 (Stewart 2011). La peculiarità di questa tipologia di gioco è il fatto di essere facilmente accessibile a tutti, ciò che spesso permette ai minorenni di aggirare le leggi vigenti in materia di gioco d'azzardo nei vari paesi (Shead et al. 2010). Anche se l'eventuale legame tra il gioco online e l'insorgenza di problemi di gioco tra i giovani non è stato ancora esplorato (Shead et al. 2010), è noto che i giovani che giocano su internet sono particolarmente a rischio di incorrere in importanti problemi di gioco (McBride and Derevensky 2009). È importante sottolineare che durante gli ultimi decenni abbiamo assistito a un generale aumento dell'offerta e della pratica di giochi d'azzardo a livello mondiale; questo fenomeno è in buona parte dovuto al fatto che il gioco si è rivelato un'attività lucrativa sia per i governi sia per i privati (soprattutto in tempo di crisi), ciò che ne ha causato (e ne sta causando) la progressiva accettazione anche da parte della società. Il fatto che il gioco d'azzardo diventi sempre più parte dello stile di vita generale e sia sempre più considerato come un'attività normale e socialmente accettabile espone i giovani a un rischio sempre maggiore di sviluppare problemi di gioco (Shead et al. 2010).

Shead et al. (2010) concludono il loro contributo affermando che vi sono moltissimi fattori su diversi livelli che influenzano lo sviluppo di problemi di gioco tra i giovani, e che questi fattori non possono essere considerati singolarmente ma devono essere esaminati tenendo conto delle loro interconnessioni. Gli autori indicano che il comportamento di gioco dei giovani riflette gli attuali trend di sviluppo della società, e che perciò è in costante e rapido cambiamento. Per questo motivo, è necessario monitorare attentamente l'evoluzione di questo fenomeno e approfondire la conoscenza dei fattori di rischio tramite ulteriori sforzi di ricerca, soprattutto in questa fase di costante espansione dell'offerta di giochi d'azzardo. Il gioco tra i giovani costituisce perciò un'importante tematica di politica sociale.

3) Gli strumenti di misura

Gli strumenti di misura utilizzati per quantificare la prevalenza di persone con problemi di gioco tra la popolazione adulta sono stati ampiamente descritti da Bellringer et al. (2008), descrizione parzialmente ripresa nello studio del 2012 sul gioco d'azzardo nel Canton Ticino³. Qui di seguito vengono invece brevemente presentati gli strumenti di misura utilizzati per diagnosticare i problemi di gioco tra i giovani (O'Neil et al. 2003; Volberg et al. 2010; Stinchfield 2010):

- **South Oaks Gambling Screen Revised for Adolescents (SOGS-RA)**. Sviluppato da Winters et al. (1993b) specialmente per gli "older adolescents" (15-18 anni), il SOGS-RA è una versione del SOGS (Lesieur and Blume 1987) adattata in modo da poter identificare in maniera più accurata gli adolescenti con problemi di gioco. Il SOGS-RA è composto da 16 items che includono diversi indicatori (monetari e non) del gioco d'azzardo problematico; 12 di questi items servono a calcolare il punteggio utile per individuare i problemi di gioco tra gli adolescenti. Nonostante sia stato criticato per alcuni suoi aspetti, il SOGS-RA è uno degli strumenti di misura maggiormente utilizzati per il rilevamento dei problemi di gioco tra gli adolescenti (Rossen 2001; Volberg et al. 2010).
- **The Diagnostic Statistical Manual-IV-Multiple-Response-Adapted for Juveniles (DSM-IV-MR-J)**. Sviluppato da Fisher (2000) specialmente per gli adolescenti di età compresa tra 11 e 16 anni, il DSM-IV-MR-J è una variazione del DSM-IV-MR adattata per meglio depistare i problemi di gioco tra i giovani. Inizialmente, questo strumento era composto da 12 items con due opzioni di risposta (cioè "sì" o "no"), mentre in una successiva versione gli items sono stati ridotti a 9 e le opzioni di risposta della maggior parte degli stessi sono state ampliate ("mai", "una o due volte", "a volte" e "spesso"). Il DSM-IV-MR-J è, insieme al SOGS-RA, lo strumento ad oggi maggiormente utilizzato negli studi di prevalenza tra gli adolescenti (Volberg et al. 2010).

Oltre al SOGS-RA e al DSM-IV-MR-J, altri due strumenti, cioè il Massachusetts Gambling Screen (MAGS) e il Canadian Adolescent Gambling Inventory (CAGI), vengono utilizzati per il rilevamento dei problemi di gioco tra i giovani (Stinchfield 2010); tuttavia, questi due strumenti sono molto meno utilizzati rispetto ai due precedentemente presentati⁴. Stinchfield (2010) indica che la ricerca sul gioco d'azzardo tra i giovani è appena agli inizi, e che molto deve essere ancora fatto per irrobustire e validare gli strumenti di screening dei problemi di gioco tra gli adolescenti.

³ Lisi A., & Soldini E. (2013). *Il gioco d'azzardo in Ticino – Analisi delle abitudini di gioco a livello cantonale*. Studio svolto dal DSAS della SUPSI su mandato del Fondo gioco patologico del Dipartimento dell'educazione, della cultura e dello sport (DECS), Bellinzona. (<http://www4.ti.ch/fileadmin/DECS/SA/UAFLS/giocopatologico/RapportoSUPSI-Aprile2013.pdf>).

⁴ Il MAGS è stato creato negli anni '90, ciò che indica che il suo scarso utilizzo dipende dalla scelta dei ricercatori che hanno svolto gli studi riguardanti i problemi di gioco tra gli adolescenti. Invece, il CAGI è molto più recente (costruito tra il 2003 e il 2010), ed è possibile che venga largamente adottato negli studi futuri.

4) La prevalenza dei problemi di gioco tra i giovani

Benché la ricerca riguardante i problemi di gioco tra i giovani sia agli inizi (Stinchfield 2010), parecchi studi sull'argomento sono già stati svolti. Volberg et al. (2010) presentano un ampio contributo sulla prevalenza dei problemi di gioco tra i giovani a livello internazionale che viene riassunto qui di seguito.

4.1) La situazione negli Stati Uniti d'America

Gli studi di prevalenza svolti tra i giovani negli Stati Uniti d'America vengono suddivisi da Volberg et al. (2010) in tre periodi distinti, cioè 1984-1989, 1990-1999 e 2000-2009.

4.1.1) Studi svolti nel periodo 1984-1990 (early period)

Durante il periodo 1984-1989, contraddistinto dall'aumento del numero di lotterie statali, sono stati svolti 6 studi di prevalenza dei problemi di gioco tra i giovani in California (2), Connecticut, New Jersey e Virginia (2). Tutti questi studi sono stati svolti intervistando i ragazzi di età compresa tra 14 e 18 anni nelle scuole (classroom); molto probabilmente, i campioni di ragazzi intervistati non erano rappresentativi né delle loro scuole né della popolazione di adolescenti dei loro Stati. Le dimensioni dei campioni sono piuttosto variabili, e vanno da 147 ragazzi in Virginia a 843 ragazzi in California. Gli strumenti utilizzati sono il Gamblers Anonymous 20 Questions (GA-20) in 4 casi, mentre in uno studio è stato preferito il SOGS e in un altro il PGSI.

La proporzione di adolescenti che hanno giocato durante l'anno precedente l'indagine è risultata molto variabile, essendo compresa tra il 20% e l'86% a seconda dello studio, mentre la percentuale di adolescenti con problemi di gioco è disponibile solo per 4 studi (2 studi californiani, Connecticut e New Jersey) ed è compresa tra il 4% e il 5.7%.

4.1.2) Studi svolti nel periodo 1990-1999 (middle period)

Durante il periodo 1990-1999, che coincide con una rapida espansione dei giochi da Casinò dovuta all'entrata in vigore dell'Indian Gaming Regulatory Act del 1988, c'è stata una rapida crescita del numero e della qualità degli studi di prevalenza riguardanti gli adolescenti. Infatti, si registrano 12 studi svolti in Georgia, New York, Oregon, Texas (2), Washington (2) Louisiana, Vermont e Minnesota (3).

Di questi 12 studi, 7 sono stati svolti somministrando telefonicamente il SOGS-RA a un campione di adolescenti di età compresa tra 13 e 17 anni; la dimensione del campione varia tra 924 e 3'079 casi a seconda dello studio. La percentuale di adolescenti che hanno giocato d'azzardo durante l'anno precedente l'indagine è risultata abbastanza simile nei vari studi, attestandosi tra il 52% e il 75%, mentre la proporzione di adolescenti con problemi di gioco si è invece dimostrata un po' più variabile, passando dallo 0.9% di Washington al 5% del Texas. Tuttavia, togliendo il caso piuttosto anomalo dell'inchiesta texana del 1992 e riferendosi unicamente alla più recente inchiesta svolta in Texas nel 1995, l'intervallo riguardante la proporzione di adolescenti con problemi di gioco si dimezza, passando da 0.9%-5% a 0.9%-2.8%.

Gli altri 5 studi sono invece stati svolti nelle classi scolastiche, intervistando campioni molto numerosi (tra 11'736 e 78'564 unità a seconda dello studio) di studenti di età compresa tra 11/12 e 17/18 anni (6th-12th grade). Tranne nel caso dell'indagine svolta in Louisiana, negli altri quattro studi non è stato utilizzato il SOGS-

RA, bensì un “single item screen” o un “2-items screen”. Nelle scuole della Louisiana e del Vermont, la proporzione di adolescenti che hanno giocato d'azzardo nei 12 mesi precedenti l'indagine varia tra il 53% e l'86%, e la proporzione di studenti con problemi di gioco è compresa tra il 5.8% e il 7%. Invece, nei tre studi riguardanti il Minnesota i risultati sono divisi secondo il genere. La proporzione di studenti che hanno giocato nei 12 mesi precedenti l'inchiesta è compresa tra il 70% e l'86%, e la percentuale con problemi di gioco varia tra il 2.3% e il 2.9%; invece, tra le studentesse si registra una percentuale più bassa di partecipazione al gioco (38%-63%), così come una proporzione minore (0.4%-0.7%) di ragazze con problemi di gioco.

4.1.3) Studi svolti nel periodo 2000-2009 (present period)

Il primo decennio del nuovo millennio è stato caratterizzato da un cambiamento della strategia di raccolta dei dati riguardanti il gioco d'azzardo e i problemi di gioco tra gli adolescenti, che ha fatto diminuire il numero delle inchieste costruite appositamente per questo scopo. Si contano comunque quattro indagini specifiche.

Tre di queste inchieste (Nevada, Oregon e un'inchiesta a livello nazionale) sono state svolte intervistando telefonicamente dei campioni di adolescenti di età compresa tra 12 e 21 anni, campioni di dimensione variabile compresa tra 1'004 e 2'274 casi. Gli strumenti utilizzati sono il SOGS-RA e il DSM-IV-MR-J in Nevada e in Oregon, e il SOGS-RA e il DIS a livello nazionale. La partecipazione al gioco durante l'anno precedente l'indagine è compresa tra il 46% dell'Oregon e il 67% a livello nazionale, mentre la proporzione di adolescenti con problemi di gioco varia tra l'1.3% e l'1.9%.

La quarta indagine è stata svolta nelle scuole di New York nel 2006 somministrando il DSM-IV-MR-J a un campione di 5'844 studenti. La partecipazione al gioco durante l'anno precedente è risultata pari al 72%, mentre la proporzione di studenti con problemi di gioco è pari al 3%.

4.2) La situazione in Canada

In Canada sono stati svolti numerosi studi sul gioco d'azzardo tra gli adolescenti; tuttavia, solo poche inchieste rappresentative della popolazione adolescente sono state completate. Infatti, nella maggior parte delle indagini sono stati intervistati dei campioni di convenienza di adolescenti nelle scuole oppure tra i giovani che vivono vicino ai grandi centri cittadini. Ciononostante, questi studi sono risultati utili a comprendere le abitudini e i problemi legati al gioco d'azzardo tra gli adolescenti.

Anche per il Canada, Volberg et al. (2010) hanno suddiviso le indagini in due periodi distinti, cioè 1988-1995 e 1998-2009.

4.2.1) Studi svolti nel periodo 1988-1995 (early investigations)

Tra il 1988 e il 1995 si registrano 5 studi mirati ad indagare le abitudini e i problemi di gioco tra gli adolescenti canadesi; due di questi riguardano l'Ontario, uno l'Alberta, uno il Quebec e uno la Nuova Scozia. Le inchieste sono state svolte via telefono in un caso e nelle scuole in due casi, mentre nei due casi restanti non è nota la modalità d'indagine. La numerosità dei campioni di adolescenti intervistati varia tra 300 e 1'612 unità, e l'età dei ragazzi è compresa tra 12 e 19 anni. Lo strumento di misura utilizzato è il SOGS (o il SOGS-RA) in quattro casi, allorché in Quebec è stato utilizzato il PGSI.

La proporzione di adolescenti canadesi che hanno giocato durante l'anno precedente l'indagine risulta compresa tra il 60% e il 90%, mentre la percentuale di adolescenti con problemi di gioco è piuttosto variabile ed è compresa tra il 3% e l'8.1%.

4.2.2) Studi svolti nel periodo 1998-2009 (recent period)

Durante il periodo 1998-2009 si contano 11 studi in territorio canadese; uno di questi riguarda l'intero paese, uno la Columbia Britannica, due l'Alberta, uno la provincia del Saskatchewan, tre il Manitoba, uno l'Ontario, uno il Quebec e uno tutte le Provincie Atlantiche canadesi.

L'inchiesta riguardante l'intero paese è stata svolta somministrando, tramite interviste face-to-face, il CPGI/PGSI a 5'666 giovani di età compresa tra 15 e 24 anni. I risultati hanno mostrato una proporzione di giovani giocatori negli ultimi 12 mesi pari al 61%, e una percentuale di giovani con problemi di gioco che si attesta al 2.2%.

La maggior parte degli altri studi (8 su 10) sono stati svolti nelle scuole intervistando i ragazzi di età compresa tra 12 e 20 anni. Le dimensioni dei campioni intervistati sono piuttosto variabili, e vanno dai 454 casi della Columbia Britannica ai 13'549 delle Provincie Atlantiche; gli strumenti utilizzati sono il SOGS-RA e il DSM-IV-MR-J. La proporzione di giovani che hanno giocato durante l'anno precedente l'indagine è alquanto variabile e va dal 33% registrato in Ontario al 90% della Columbia Britannica, mentre la proporzione di giovani con problemi di gioco è compresa tra il 2% e il 5%.

Soltanto 2 studi riguardanti la provincia canadese del Manitoba sono stati svolti telefonicamente, somministrando il SOGS-RA a un campione di adolescenti. Il primo studio del 1999 è stato realizzato intervistando 1'000 adolescenti tra i 12 e i 17 anni, mentre il secondo è del 2002/2003 e concerne 410 adolescenti tra i 15 e i 20 anni. Entrambi gli studi danno gli stessi risultati, e cioè una partecipazione al gioco d'azzardo durante l'anno precedente l'indagine pari al 78% e una percentuale di ragazzi con problemi di gioco del 3%.

4.3) La situazione in Europa

La ricerca riguardante le abitudini e i problemi di gioco tra gli adolescenti è piuttosto scarsa in Europa. Questo genere di ricerca è maggiormente sviluppato in Gran Bretagna e nei paesi nordici; infatti, su 24 studi realizzati in Europa tra il 1996 e il 2009, 10 concernono i paesi nordici (Danimarca, Finlandia, Norvegia, Svezia e Islanda) e 6 riguardano la Gran Bretagna. I restanti 8 studi sono stati svolti in Belgio, Estonia, Germania, Italia, Lituania, Romania, Slovacchia e Spagna. Perciò, conviene presentare i risultati degli studi europei dividendoli in tre categorie, ovvero paesi nordici, Gran Bretagna e altri paesi.

4.3.1) Studi realizzati nei paesi nordici

Tra il 1997 e il 2007, nei paesi nordici sono stati svolti 10 studi riguardanti le abitudini e i problemi di gioco tra gli adolescenti; uno concerne la Danimarca, uno la Finlandia, quattro l'Islanda (tutti studi basati su campioni regionali e non nazionali), tre la Norvegia e uno la Svezia.

Quattro di queste ricerche (Danimarca, Finlandia, una delle tre inchieste in Norvegia e Svezia) sono state realizzate telefonicamente e/o via posta somministrando il SOGS-RA, il DSM-IV-MR-J o il NODS a un campione di

adolescenti di età compresa tra 12 e 18 anni; la dimensione del campione intervistato è compresa tra i 1'000 casi dell'indagine svedese e i 5'000 di quella finlandese. La proporzione di adolescenti che hanno giocato durante i 12 mesi precedenti l'inchiesta è compresa tra il 51% e l'82%, mentre la percentuale di adolescenti con problemi di gioco varia dallo 0.8% al 2.3%.

Le restanti 6 indagini (quattro islandesi e due norvegesi) sono state svolte nelle scuole, somministrando il DSM-IV-MR-J, il SOGS-RA oppure il Lie/Bet screen combinato con una domanda sul chasing a un campione di studenti di età compresa tra 13 e 19 anni; la dimensione dei campioni di studenti censiti varia dai 750 casi dell'inchiesta islandese del 2003 ai 20'703 casi dell'inchiesta norvegese del 2004. La proporzione di adolescenti che hanno giocato durante l'anno precedente l'indagine risulta compresa tra il 57% e il 78%, mentre la percentuale di adolescenti con problemi di gioco varia tra l'1.9% e il 3.2%.

4.3.2) Studi realizzati in Gran Bretagna

Tra il 1996 e il 2009, in Gran Bretagna sono stati realizzati 6 studi concernenti le abitudini e i problemi di gioco tra gli adolescenti. Queste ricerche sono state svolte nelle scuole sempre con le medesime modalità, e cioè somministrando il DSM-IV-MR-J a un campione di studenti di età compresa tra 12 e 15 anni; la dimensione dei campioni di studenti intervistati è racchiusa tra 3'724 e 11'581 casi a seconda dello studio considerato.

La proporzione di partecipanti al gioco d'azzardo durante l'anno precedente varia tra il 54% e il 75%, mentre la proporzione di studenti con problemi di gioco è compresa tra il 3.5% e il 5.6%⁵.

4.3.3) Studi realizzati negli altri paesi europei

Tra il 2001 e il 2007 sono stati condotti 8 studi in Belgio, Germania, Estonia, Italia, Lituania, Romania, Slovacchia e Spagna.

La grande maggioranza di queste ricerche (6 su 8: Belgio, Italia, Lituania, Romania, Slovacchia e Spagna) è stata realizzata nelle scuole, somministrando il SOGS-RA, il DSM-IV-MR-J, il GA-20 oppure altri strumenti non specificati a un campione di studenti di età compresa generalmente tra 11 e 20 anni. La dimensione dei campioni di studenti censiti è estremamente variabile, e va dai 500 casi dello studio rumeno ai 38'357 di quello belga. La partecipazione dei giovani al gioco d'azzardo non è calcolata considerando unicamente gli ultimi 12 mesi, bensì considerando il gioco durante la vita: la percentuale di adolescenti che hanno giocato d'azzardo durante la vita va dal 27.5% in Slovacchia all'83% in Lituania. La proporzione di giovani con problemi di gioco risulta invece compresa tra il 4% e il 7%⁶.

Un solo studio, quello estone, è stato svolto telefonicamente somministrando il SOGS a un campione di 2'005 persone di età compresa tra 15 e 74 anni. La percentuale di giocatori nella vita è pari al 75%, mentre la

⁵ L'ultima inchiesta svolta in Gran Bretagna fornisce un tasso di adolescenti con problemi di gioco pari al 2%; tuttavia, questo dato non è direttamente comparabile con quelli degli altri studi, poiché prende in considerazione anche le casistiche che denotano delle risposte incomplete riguardanti le domande sui problemi di gioco (casistiche che in precedenza non erano considerate nel computo del tasso di adolescenti con problemi di gioco).

⁶ Lo studio spagnolo presenta due percentuali di adolescenti con problemi di gioco, cioè il 4.6% (SOGS-RA) e lo 0.8% (DSM-IV-MR-J). È stato scelto di non considerare lo 0.8% poiché decisamente diverso dalle percentuali riportate negli altri studi (calcolate anche tramite il DSM-IV-MR-J).

proporzione di persone con problemi di gioco nella vita si attesta al 3.4%. Benché lo studio concerna tutta la popolazione e non soltanto i giovani, gli autori (Laansoo and Niit 2009) sottolineano che gli intervistati più giovani hanno maggiore tendenza a giocare e ad essere classificati come probabili giocatori patologici.

Infine, c'è uno studio per il quale non vengono riportate le modalità di svolgimento, cioè quello realizzato in Germania nel 2003. In questo studio, il DSM-IV-MR-J è stato somministrato a 5'000 adolescenti di età compresa tra 13 e 19 anni. La proporzione di giocatori durante gli ultimi 12 mesi si attesta al 62%, mentre la percentuale di adolescenti con problemi di gioco è pari al 3%.

4.4) La situazione in Oceania

Tra il 1997 e il 2008 sono state realizzate 9 ricerche sulle abitudini e sui problemi di gioco tra gli adolescenti in Australia e Nuova Zelanda; uno studio concerne il Territorio della Capitale Australiana, tre l'Australia Meridionale, tre lo Stato australiano di Victoria e due la Nuova Zelanda.

La quasi totalità di questi studi (7 su 8: Territorio della Capitale Australiana, due studi in Australia Meridionale, i tre studi di Victoria e i due neozelandesi) è stata svolta nelle scuole, somministrando il DSM-IV-MR-J o il SOGS a un campione di studenti di età generalmente compresa tra 14 e 25 anni. La dimensione dei campioni di studenti censiti varia tra 505 e 2'699 casi. La proporzione di giovani che hanno giocato durante l'anno precedente l'indagine va dal 41% all'89% (quest'ultimo dato è relativo al gioco nella vita), mentre la proporzione di giovani con problemi di gioco è compresa tra il 2.4% e il 4.4%⁷.

Un solo studio, cioè uno dei tre studi riguardanti l'Australia Meridionale, è stato realizzato somministrando telefonicamente il DSM-IV-MR-J a un campione di 605 giovani. La proporzione di giovani giocatori durante l'anno precedente l'indagine si attesta al 43%, mentre la percentuale di giovani con problemi di gioco è pari all'1%.

4.5) La situazione in Svizzera

In Svizzera si contano ad oggi due recenti contributi riguardanti il comportamento di gioco tra i giovani.

Il primo (Luder et al. 2010) è basato sui dati dell'Indagine sulla salute in Svizzera (ISS) del 2007, un'inchiesta rappresentativa della popolazione residente in Svizzera di età uguale o superiore a 15 anni. Esaminando un campione di 1'116 giovani di età compresa tra 15 e 24 anni, gli autori hanno riscontrato che nel 2007 il 48.3% di essi ha giocato durante l'anno precedente l'indagine, e che il 13.5% ha giocato in maniera regolare (cioè almeno una volta alla settimana); i giovani che hanno giocato durante l'anno precedente l'inchiesta sono generalmente più "vecchi" e più probabilmente maschi rispetto ai non giocatori. Inoltre, è stato evidenziato come i giovani giocatori regolari possano essere differenziati dai giovani giocatori occasionali (coloro che giocano meno di una volta alla settimana) sulla base del comportamento di gioco. Infine, Luder et al. (2010) hanno constatato che, rispetto ai non giocatori, i giovani giocatori occasionali hanno maggiori probabilità di essere anche "binge drinkers" occasionali, e che i giovani giocatori regolari sono maggiormente propensi ad essere fumatori regolari.

⁷ Uno dei due studi neozelandesi fornisce una proporzione di giovani con problemi di gioco pari al 13.0%; è stato deciso di omettere questo dato dalla presentazione dei risultati, poiché un'indagine molto simile svolta 7 anni dopo con lo stesso strumento ha prodotto una percentuale che si attesta al 3.8%.

Il secondo contributo (Tozzi et al. 2013) è invece basato su un'indagine svolta nel 2011 intervistando 1'102 studenti di 7 scuole del Canton Neuchâtel frequentanti il primo o il secondo anno di educazione post-obbligatoria; l'età dei ragazzi che hanno partecipato all'inchiesta varia tra 15 e 20 anni. Gli autori hanno rilevato che il 37.5% dei ragazzi ha giocato almeno una volta per denaro durante l'anno precedente l'indagine, oltre ad aver appurato che, secondo il SOGS-RA, il 5.5% degli intervistati è classificabile nelle due categorie di giocatori con problemi di gioco ("Giocatori a rischio" e "Giocatori problematici"). La partecipazione al gioco d'azzardo risulta associata al sesso maschile, all'età più "avanzata", all'origine svizzera, alla formazione professionale e all'abuso di alcol. Anche il fatto di avere problemi di gioco è legato al sesso maschile, all'età più "avanzata" e all'abuso di alcol, ma in questo caso gli autori hanno riscontrato anche un'associazione con l'uso problematico di internet e con il fatto di non vivere con entrambi i genitori.

4.6) La situazione in generale

La panoramica degli studi riguardanti il comportamento e i problemi di gioco tra gli adolescenti ha chiaramente evidenziato che la modalità principalmente impiegata sinora è quella delle interviste nelle scuole. Questa modalità d'inchiesta ha un chiaro vantaggio economico; infatti, nelle scuole è possibile intervistare campioni molto numerosi di adolescenti a costi decisamente inferiori rispetto a un'indagine telefonica o postale della stessa entità rappresentativa della popolazione adolescente residente. Il fatto di poter disporre di campioni molto grandi è particolarmente utile per verificare in modo robusto i legami tra i problemi di gioco e le caratteristiche personali, familiari o gli altri comportamenti a rischio (Volberg et al. 2010). Questa modalità d'indagine ha però il difetto di essere spesso non rappresentativa della popolazione adolescente residente, ciò che può portare a sovra o sottostime sistematiche dei parametri legati al gioco d'azzardo.

Il contributo di Volberg et al. (2010) ha altresì messo in luce che il SOGS-RA e il DSM-IV-MR-J sono di gran lunga gli strumenti maggiormente utilizzati, ciò che conferisce loro il vantaggio della maggiore comparabilità dei risultati. Tuttavia, questi strumenti sono anche stati criticati, poiché, essendo versioni riadattate di strumenti per gli adulti, non è chiaro se siano effettivamente validi per diagnosticare i problemi di gioco anche tra gli adolescenti.

Alla luce degli elementi presentati qui sopra, il futuro lavoro di ricerca in questo campo avrà principalmente il compito di verificare l'impatto delle diverse metodologie d'indagine sui tassi di prevalenza e di controllare l'efficacia del SOGS-RA e del DSM-IV-MR-J, oltre all'importante questione della considerazione del carattere longitudinale del fenomeno.

5) L'inchiesta presso i giovani residenti nel Canton Ticino

5.1) Caratteristiche e rappresentatività del campione intervistato

L'inchiesta presso i giovani residenti in Ticino è stata svolta intervistando telefonicamente 404 persone di età compresa tra 14 e 25 anni. Le interviste sono state condotte, utilizzando un questionario strutturato (vedi Allegato 1), dal Laboratorio di metodologia e statistica del DSAS (LABStat) con il supporto del sistema CATI (Computer Assisted Telephone Interviewing). Parte dei dati è stata raccolta tra il 27 marzo e il 7 maggio 2012 nell'ambito dello svolgimento dell'inchiesta sul gioco d'azzardo in Ticino presso la popolazione generale⁸; più precisamente, sono stati intervistati 38 ragazzi tra i 14 e i 17 anni e 82 giovani tra i 18 e i 25 anni. In seguito, quando è stata ufficializzata la decisione di svolgere un approfondimento sui giovani, è stato condotto un sovracampionamento per le due fasce d'età d'interesse, in modo che entrambi i gruppi raggiungessero una numerosità pari a circa 200 unità⁹. Perciò, tra il 15 aprile e il 7 maggio del 2013 sono stati intervistati altri 163 ragazzi tra i 14 e i 17 anni e altri 121 giovani tra i 18 e i 25 anni. La scelta di effettuare il sovracampionamento per disporre di circa 200 osservazioni è dovuta a due motivi: il primo corrisponde alla necessità di avere un numero sufficiente di osservazioni per indagare i comportamenti di gioco di entrambi i gruppi, mentre il secondo è legato all'opportunità di comparare questi comportamenti con quelli del gruppo dei giovani tra i 18 e i 25 anni intervistati nei Casinò, gruppo composto da 212 persone.

La prossima tabella presenta le caratteristiche personali dei giovani intervistati messe a confronto con quelle riguardanti la popolazione ticinese di età compresa tra i 14 e i 25 anni.

⁸ Lisi A., & Soldini E. (2013). *Il gioco d'azzardo in Ticino – Analisi delle abitudini di gioco a livello cantonale*. Studio svolto dal DSAS della SUPSI su mandato del Fondo gioco patologico del Dipartimento dell'educazione, della cultura e dello sport (DECS), Bellinzona. (<http://www4.ti.ch/fileadmin/DECS/SA/UAFLS/giocopatologico/RapportoSUPSI-Aprile2013.pdf>).

⁹ In totale, sono stati intervistati 201 ragazzi tra 14 e 17 anni e 203 giovani tra 18 e 25 anni.

Tabella 1: Caratteristiche degli intervistati messe a confronto con quelle della popolazione ticinese di età compresa tra i 14 e i 25 anni

Criteria di confronto	Inchiesta LABStat	Popolazione	Differenza
Genere			
Uomini	49.8%	51.0%	- 1.2%
Donne	50.2%	49.0%	+1.2%
Nazionalità			
Svizzera	77.7%	77.7%	+0.0%
Straniera	15.1%	22.3%	- 7.2%
Doppia nazionalità	7.2%	-	-
Stato civile			
Celibe/nubile	95.8%	96.6%	- 0.8%
Coniugato/a	4.0%	3.3%	+0.7%
Separato/a, Divorziato/a	0.2%	0.1%	+0.1%
Regione			
Tre Valli	6.4%	8.7%	- 2.3%
Locarnese e Vallemaggia	17.8%	20.2%	- 2.4%
Bellinzonese	18.8%	14.0%	+4.8%
Luganese	41.6%	41.1%	+0.5%
Mendrisiotto	15.4%	16.0%	- 0.6%

Fonti: Statistica della popolazione e delle economie domestiche (STATPOP, 2011).

È necessario indicare che la ripartizione percentuale della popolazione secondo la regione comprende tutte le persone ticinesi e non soltanto quelle di età compresa tra 14 e 25 anni.

I dati presentati mostrano come il campione intervistato sia ben rappresentativo della popolazione ticinese di età compresa tra 14 e 25 anni secondo gli aspetti considerati.

La tabella seguente illustra il livello formativo e la condizione occupazionale degli intervistati.

Tabella 2: Livello formativo e condizione occupazionale degli intervistati

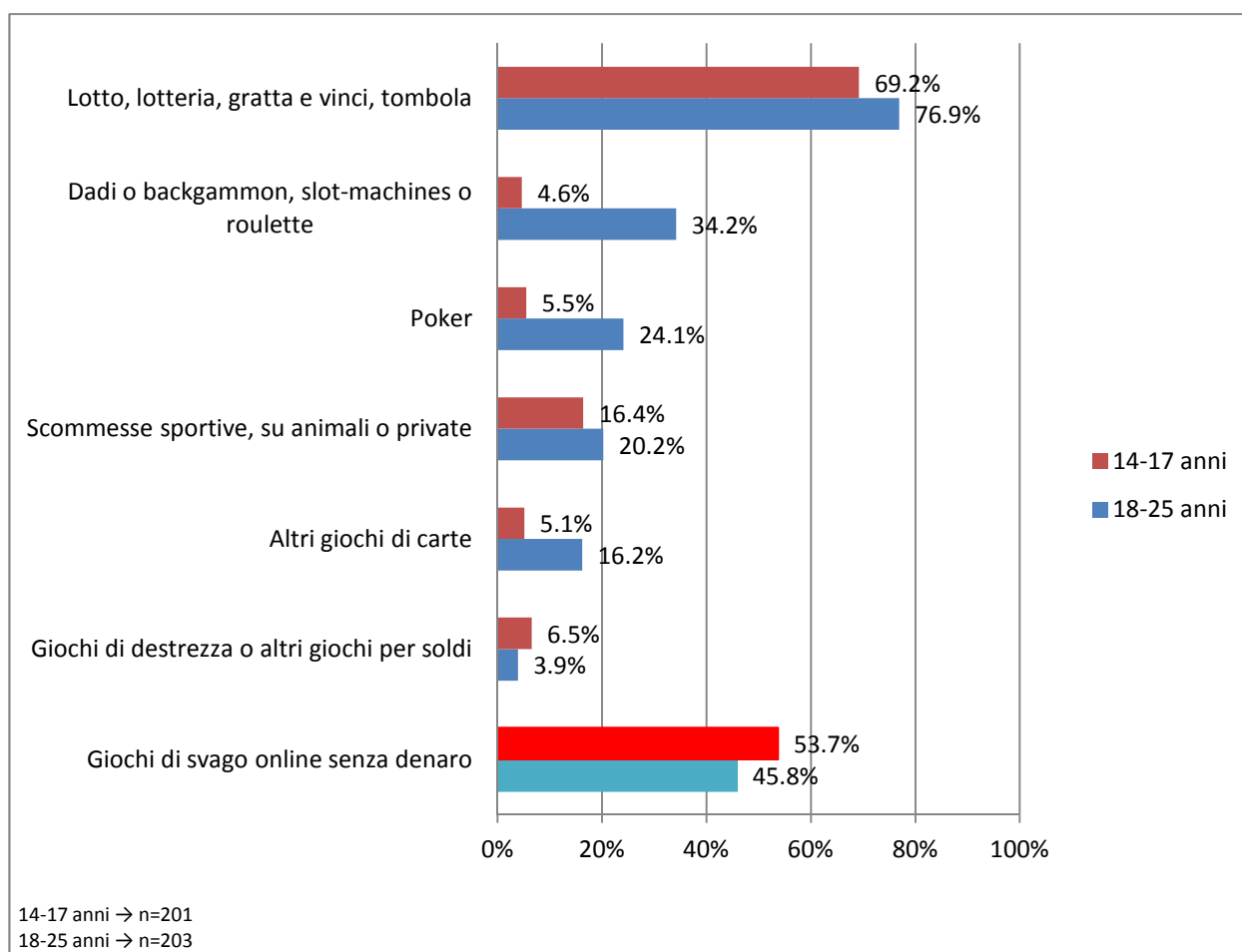
Caratteristiche	Inchiesta LABStat
Livello di formazione	
Nessuna form./ Scuola dell'obbligo	59.4%
Grado secondario II (form. professionale)	22.5%
Grado secondario II (form. generale)	11.6%
Grado terziario (Formazione prof. sup., SUP e Università)	5.9%
Altre formazioni complete (non svizzere)	0.3%
Non risponde	0.3%
Condizione occupazionale	
Studenti	73.3%
Apprendisti	7.4%
Occupati	13.4%
Disoccupati o inattivi	5.9%

Le strutture percentuali presentate sono da considerare transitorie, in quanto la grande maggioranza delle persone intervistate è ancora in formazione; infatti, quasi il 60% dei giovani censiti indica un livello formativo primario (nessuna formazione o scuola dell'obbligo) contro il 17% riscontrato nella popolazione generale.

5.2) Abitudini di gioco

La grande maggioranza dei giovani intervistati (14-17 anni → 74.1%; 18-25 anni → 85.7%) ha affermato di aver giocato almeno una volta nella vita per denaro.

Figura 1: A quali giochi per denaro ha partecipato almeno una volta durante la sua vita?



In entrambi i gruppi, la maggior parte degli intervistati ha giocato al lotto o altre lotterie, al gratta e vinci o a tombola per denaro almeno una volta durante la vita. Il 34.2% dei giovani maggiorenni¹⁰ afferma di aver già giocato a dadi, a backgammon, alle slot-machines o alla roulette per denaro, mentre il 24.1% ha già giocato a poker per denaro; per il gruppo dei minorenni queste percentuali sono nettamente inferiori, e si aggirano attorno al 5%. Le stesse considerazioni valgono per gli altri giochi di carte. Questo risultato non deve

¹⁰ L'espressione "giovani maggiorenni" viene utilizzata per identificare gli individui di età compresa tra 18 e 25 anni. Nel testo, questa espressione viene utilizzata in alternanza con "giovani adulti" per identificare lo stesso gruppo di persone.

sorprendere, in quanto questi giochi sono prevalentemente disponibili nei Casinò. Le scommesse sportive, su animali o private sono già state praticate dal 16.4% dei minorenni e dal 20.2% dei giovani maggiorenni, mentre per i giochi di destrezza o gli altri giochi per soldi le percentuali si attestano al 6.5% per i minorenni e al 3.9% per i giovani adulti. Circa la metà degli intervistati di entrambi i gruppi ha già praticato giochi di svago online senza scommettere denaro.

Durante gli ultimi 12 mesi, il 58.2% dei minorenni censiti ha giocato almeno una volta per denaro, mentre la percentuale per i giovani maggiorenni si attesta al 71.9%. Inoltre, il 48.3% dei minorenni, così come il 40.9% dei giovani adulti, ha praticato almeno una volta giochi di svago online senza scommettere denaro.

Tabella 3: Frequenza dei tipi di gioco

Tipo di gioco	Frequenza di gioco			
	Mai	Meno di una volta al mese	Da una a tre volte al mese	Una volta a settimana o più
14-17 anni				
Gratta e vinci	66.6%	26.4%	6.0%	1.0%
Lotterie con numeri	74.6%	21.4%	2.5%	1.5%
Tombola	80.1%	18.4%	0.5%	1.0%
Scommesse sportive	88.5%	5.5%	5.0%	1.0%
Scommesse private	92.5%	6.0%	0.5%	1.0%
Giochi di destrezza	94.0%	5.0%		1.0%
Poker	96.0%	3.5%		0.5%
Altri giochi di carte	97.0%	1.5%	1.0%	0.5%
Roulette	98.5%	1.0%		0.5%
Dadi o Backgammon	98.5%	1.0%		0.5%
Slot-machines	99.0%	0.5%		0.5%
Scommesse su animali	99.0%	0.5%		0.5%
Giochi online senza soldi	51.7%	26.9%	14.4%	7.0%
18-25 anni				
Gratta e vinci	57.6%	30.1%	7.9%	4.4%
Lotterie con numeri	63.0%	27.6%	7.9%	1.5%
Poker	82.3%	12.8%	3.4%	1.5%
Slot-machines	82.8%	12.8%	3.4%	1.0%
Roulette	83.3%	12.3%	4.4%	
Tombola	86.2%	11.3%	1.0%	1.5%
Altri giochi di carte	87.2%	10.8%	2.0%	
Scommesse sportive	87.7%	4.9%	5.9%	1.5%
Scommesse private	90.2%	6.4%	3.4%	
Dadi o Backgammon	94.1%	4.9%	0.5%	0.5%
Giochi di destrezza	97.0%	2.5%	0.5%	
Scommesse su animali	99.0%	0.5%	0.5%	
Giochi online senza soldi	59.1%	18.2%	12.3%	10.3%

I minorenni ticinesi intervistati giocano prevalentemente al gratta e vinci, alle lotterie con numeri e a tombola. Le scommesse sportive e private coinvolgono circa il 10% dei ragazzi, i giochi di destrezza il 6% e il poker e gli altri giochi di carte il 3-4%. Gli altri giochi proposti risultano invece poco praticati, ciò che non sorprende poiché sono

giochi principalmente disponibili nei Casinò. Il gioco tra i minorenni è prevalentemente saltuario; soltanto il gratta e vinci, le lotterie con numeri e le scommesse sportive contano percentuali significative (4-7%) di giocatori abbastanza regolari, cioè che giocano almeno una volta al mese.

I giochi più praticati dai giovani maggiorenni intervistati rimangono il gratta e vinci e le lotterie con numeri, ma subito dopo troviamo il poker, le slot-machines e la roulette, tre classici giochi da Casinò praticati dal 17-18% degli intervistati. Seguono poi la tombola, gli altri giochi di carte, le scommesse sportive e le scommesse private che interessano il 10-14% dei giovani adulti. Dadi, backgammon, i giochi di destrezza e le scommesse sugli animali sono invece poco o solo saltuariamente praticati. I giovani adulti giocano in maniera più regolare rispetto ai minorenni; infatti, troviamo un'importante percentuale (4.4%) di giocatori che giocano al gratta e vinci almeno una volta alla settimana, così come proporzioni che si aggirano attorno al 10-12% di giocatori abbastanza regolari (che giocano almeno una volta al mese) di gratta e vinci e di lotterie con numeri. Inoltre, si registrano percentuali significative di persone che giocano almeno una volta al mese a poker, alle slot-machines e alla roulette (4.5-5%) e che praticano scommesse sportive (7.4%).

I giocatori regolari, cioè coloro che giocano almeno una volta alla settimana, rappresentano il 4.0% dei minorenni e il 7.9% dei giovani adulti intervistati. Il confronto con la percentuale riscontrata tra la popolazione generale adulta¹¹ residente in Ticino (9.6%) mostra che il gioco regolare è più diffuso tra le persone adulte.

In entrambi i gruppi, poco meno della metà degli intervistati ha praticato giochi di svago online senza scommettere denaro durante l'ultimo anno, e il 10% circa lo ha fatto regolarmente (almeno una volta alla settimana).

La prossima tabella presenta le percentuali di giovani che hanno praticato un determinato gioco per denaro almeno una volta durante i 12 mesi precedenti l'indagine secondo la fascia d'età. Questa tabella vuole riassumere le differenze riguardanti il comportamento di gioco che sussistono tra i minorenni e i giovani maggiorenni.

Tabella 4: Confronto tra il comportamento di gioco dei minorenni e dei giovani maggiorenni

Tipo di gioco	Fascia d'età		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%

¹¹ L'espressione "popolazione generale adulta" viene utilizzata per identificare gli individui di età uguale o superiore a 18 anni. Nel testo, questa espressione viene utilizzata in alternanza con "popolazione generale maggiorenne" per identificare lo stesso gruppo di persone.

I dati esposti evidenziano delle differenze molto interessanti. Rispetto ai minorenni, i giovani maggiorenni contano percentuali decisamente superiori di persone che hanno giocato alle slot-machines, alla roulette e a poker (+15% circa), così come maggiori proporzioni di giocatori di gratta e vinci, lotterie con numeri e altri giochi di carte (+10% circa). Non si riscontrano invece differenze riguardanti le scommesse (sportive, private e su animali), mentre i giochi di destrezza, la tombola e, soprattutto, i giochi online senza scommettere denaro risultano attività ludiche maggiormente praticate tra i minorenni. Le diversità messe in luce indicano come il raggiungimento della maggiore età (ed il conseguente aumento delle possibilità di giocare d'azzardo) sembri modificare sostanzialmente le abitudini di gioco.

I luoghi dove vengono praticati i vari giochi d'azzardo sono presentati nella seguente tabella.

Tabella 5: Luoghi dove vengono praticati i giochi d'azzardo

Tipo di gioco	Luogo di gioco						
	Online/TV da solo	Online/TV con altra gente	A casa sua o di amici	Casinò	Chiosco, bar	Sala da gioco	Altrove
14-17 anni							
Gratta e vinci (n=67)	1 (1.5%)	1 (1.5%)	8 (11.9%)	1 (1.5%)	59 (88.1%)	1 (1.5%)	4 (5.6%)
Lotterie con numeri (n=51)	1 (2.0%)	2 (3.9%)	5 (9.8%)	1 (2.0%)	41 (80.4%)	4 (7.8%)	3 (5.9%)
Tombola (n=40)	1 (2.5%)	1 (2.5%)	9 (22.5%)	1 (2.5%)	5 (12.5%)	13 (32.5%)	18 (51.4%)
18-25 anni							
Gratta e vinci (n=86)	2 (2.3%)	0 (0.0%)	4 (4.7%)	1 (1.2%)	79 (91.9%)	2 (2.3%)	5 (5.8%)
Lotterie con numeri (n=75)	1 (1.3%)	0 (0.0%)	2 (2.7%)	4 (5.3%)	65 (86.7%)	4 (5.3%)	3 (4.0%)
Poker (n=36)	1 (2.8%)	3 (8.3%)	28 (77.8%)	5 (13.9%)	3 (8.3%)	0 (0.0%)	1 (2.8%)
Slot-machines (n=35)	0 (0.0%)	0 (0.0%)	0 (0.0%)	33 (94.3%)	2 (5.7%)	0 (0.0%)	0 (0.0%)
Roulette (n=34)	0 (0.0%)	0 (0.0%)	0 (0.0%)	33 (97.1%)	0 (0.0%)	1 (2.9%)	0 (0.0%)

La tabella presenta unicamente i dati relativi ai giochi praticati da almeno 30 persone. Per interpretare correttamente le informazioni vengono riportate le frequenze assolute oltre ai valori percentuali.

In entrambi i gruppi, lotterie con numeri e gratta e vinci sono prevalentemente giocati al chiosco o al bar. I minorenni 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 praticano il poker in prevalenza a casa con gli amici, mentre roulette e slot-machines sono giochi praticati quasi esclusivamente nei Casinò¹².

¹² Tre giovani maggiorenni intervistati hanno affermato di giocare o aver giocato alle slot-machines e alla roulette al chiosco, al bar o in una sala da gioco. Siccome in Svizzera è illegale giocare alla roulette o alle slot-machines al di fuori del Casinò, i tre giovani intervistati hanno, con ogni probabilità, praticato questi giochi all'estero.

Secondo i dati riportati nella tabella, il gioco online o alla TV non sembra molto popolare; questa considerazione sembra trovare conferma nella percentuale di minorenni che hanno giocato online o alla TV per denaro durante i 12 mesi precedenti l'indagine, cioè solo l'1% (2 persone su 201). Invece, tra i giovani adulti si riscontra una percentuale di persone che hanno giocato online o alla TV per denaro durante i 12 mesi precedenti l'inchiesta nettamente superiore, ovvero il 7.4%; più precisamente, questa proporzione ha una probabilità del 95% di situarsi tra il 3.8% e l'11%. Rapportando questi dati al numero totale di persone di età compresa tra 18 e 25 anni residenti in Ticino (28'275 persone secondo STATPOP 2011), possiamo affermare, con un livello di affidabilità pari al 95%, che nei 12 mesi precedenti l'inchiesta un numero di giovani adulti compreso tra 1'075 e 3'110 ha giocato su internet o alla televisione per denaro. Il confronto con la proporzione di giocatori online o alla TV riscontrata tra la popolazione generale maggiorenne residente in Ticino (3.3%) mostra che il gioco online o alla TV è maggiormente diffuso tra i giovani adulti (18-25 anni).

La prevalenza del gioco online o alla TV dei giovani adulti secondo la tipologia di gioco è indagata qui di seguito.

Tabella 6: Giochi praticati dai giovani adulti che hanno giocato online o alla TV almeno una volta nei dodici mesi precedenti l'indagine

Tipo di gioco	% di persone che hanno giocato online o alla TV	Stima del numero di persone che hanno giocato online o alla TV	Intervallo del numero di persone che hanno giocato online o alla TV (livello di affidabilità pari al 95%)	
			Minimo	Massimo
Lotterie con numeri, gratta e vinci e tombola	2.5%	696	84	1'301
Scommesse sportive, su animali e private	4.4%	1'244	452	2'064
Poker e altri giochi di carte	2.5%	696	84	1'301

Le percentuali riportate sono riferite al totale dei giovani adulti intervistati (n = 203).

Le stime presentate indicano che i giochi online o alla TV maggiormente praticati dai giovani adulti sono le scommesse, mentre giochi di carte, lotterie con numeri, gratta e vinci e tombola sono meno gettonati.

Tabella 7: Casinò frequentati dai giovani adulti negli ultimi 12 mesi

Casinò	Percentuale di giovani adulti (18-25 anni)
Casinò di Lugano	33.5%
Casinò Locarno	14.8%
Casinò di Campione d'Italia	11.8%
Casinò di Mendrisio	4.9%
Un Casinò online o alla TV	1.0%
Un altro Casinò	4.4%

In totale, durante i 12 mesi precedenti l'indagine il 52.2% dei giovani maggiorenni intervistati ha frequentato uno o più Casinò almeno una volta; più precisamente, questa proporzione ha una probabilità del 95% di situarsi

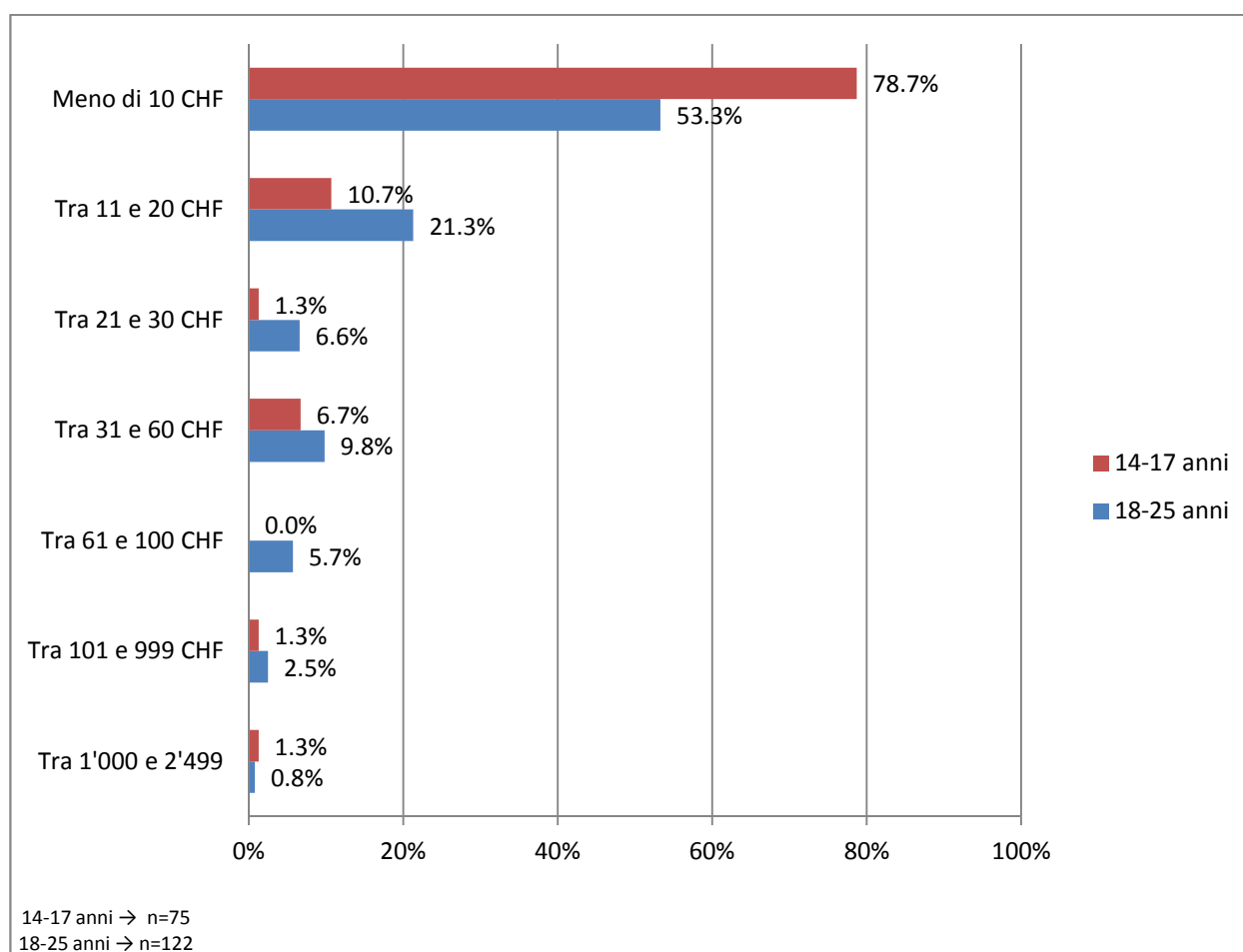
tra il 45.3% e il 59.1%. Rapportando questi dati al numero totale di persone di età compresa tra 18 e 25 anni residenti in Ticino (28'275 persone secondo STATPOP 2011), possiamo affermare, con un livello di affidabilità pari al 95%, che nei 12 mesi precedenti l'inchiesta un numero di giovani adulti compreso tra 12'808 e 16'711 ha frequentato almeno una volta un Casinò.

Il Casinò maggiormente frequentato dai giovani adulti è stato quello di Lugano, seguito da Locarno, Campione d'Italia e Mendrisio. Poche persone hanno giocato a un Casinò online o alla TV, mentre il 4.4% ha asserito di aver giocato in un altro Casinò al di fuori del territorio ticinese.

5.3) Somme spese mensilmente per il gioco

La distribuzione delle somme spese mensilmente per il gioco è esposta nella prossima figura.

Figura 2: Somme spese mensilmente per il gioco



Le somme spese mensilmente per il gioco risultano piuttosto contenute per entrambi i gruppi; infatti, il 90.7% dei minorenni e l'81.2% dei giovani maggiorenni spendono al massimo 30 franchi al mese.

In media¹³, i giocatori minorenni dichiarano una spesa pari a circa 40 franchi al mese, mentre per i giovani maggiorenni si registrano 44 franchi mensili; in entrambi i gruppi si nota un minimo inferiore a 10 franchi e un massimo superiore a 1'000 franchi.

La media delle spese mensili dovute al gioco per persona (comprendente giocatori e non giocatori) per la popolazione minorenne (14-17 anni) residente in Ticino si attesta a circa 15 franchi al mese, mentre per i giovani maggiorenni la cifra è pari a circa 27 franchi al mese. Secondo STATPOP (2011), in Ticino risiedono circa 13'364 minorenni tra i 14 e i 17 anni e 28'275 giovani tra i 18 e i 25 anni. Utilizzando queste informazioni è possibile stimare¹⁴ le cifre medie mensili consacrate al gioco dai due gruppi d'interesse; i minorenni di età compresa tra 14 e 17 anni consacrano mediamente al gioco una cifra pari a 200'460 franchi mensili (cioè 2'405'520 franchi all'anno), mentre i giovani maggiorenni spendono mediamente 763'425 franchi al mese per il gioco (ovvero 9'161'100 franchi ogni anno). Come abbiamo avuto modo di constatare durante le analisi dell'indagine svolta presso la popolazione generale residente in Ticino¹⁵, le cifre presentate sono probabilmente delle sottostime delle cifre reali; per ovviare a questo problema, sono state ricalcolate le spese medie mensili tramite l'utilizzo dei limiti superiori delle classi di spesa. Ricalcolando i valori otteniamo una cifra pari a circa 23 franchi mensili per i minorenni e a circa 42 franchi mensili per i giovani adulti; di conseguenza la spesa media mensile totale per i minorenni si attesta a 307'372 franchi (3'688'464 franchi all'anno), allorché per i giovani maggiorenni la stima è pari a 1'187'550 franchi al mese (14'250'600 franchi ogni anno).

5.4) Le vincite e le perdite massime in un giorno

Soltanto 43 giocatori tra i 14 e i 25 anni hanno indicato le cifre massime vinte e perse in un solo giorno (10 minorenni e 33 maggiorenni); queste informazioni sono illustrate nella seguente tabella.

¹³ Siccome i dati sono stati raccolti in forma aggregata, la spesa media è stata calcolata ponderando i centri delle classi di spesa mensile secondo la loro frequenza percentuale. Il valore ottenuto rappresenta dunque un'approssimazione.

¹⁴ Le stime presentate si basano su dei valori medi approssimati; esse non possono perciò essere considerate particolarmente affidabili. Il loro scopo non è la stima di un valore preciso, bensì la presentazione di cifre di massima riguardanti le spese per il gioco.

¹⁵ Lisi A., & Soldini E. (2013). *Il gioco d'azzardo in Ticino – Analisi delle abitudini di gioco a livello cantonale*. Studio svolto dal DSAS della SUPSI su mandato del Fondo gioco patologico del Dipartimento dell'educazione, della cultura e dello sport (DECS), Bellinzona. (<http://www4.ti.ch/fileadmin/DECS/SA/UAFSL/giocopatologico/RapportoSUPSI-Aprile2013.pdf>).

Tabella 8: Vincite e perdite massime in un solo giorno

Cifra massima vinta e persa in un solo giorno	14-17 anni (n=10)	18-25 anni (n=33)
Cifra massima vinta		
Al massimo 5 franchi	0	0
Da 6 a 20 franchi	2	2
Da 21 a 100 franchi	4	9
Da 101 a 1'000 franchi	4	15
Da 1'001 a 10'000 franchi	0	7
Più di 10'000 franchi	0	0
Cifra massima persa		
Al massimo 5 franchi	4	3
Da 6 a 20 franchi	3	8
Da 21 a 100 franchi	2	10
Da 101 a 1'000 franchi	0	11
Da 1'001 a 10'000 franchi	0	1
Più di 10'000 franchi	1	0

Nella tabella vengono riportate unicamente le frequenze assolute a causa del limitato numero di casi a disposizione; in una simile circostanza non avrebbe senso presentare i valori percentuali.

I 10 minorenni considerati affermano di aver vinto fino a 1'000 franchi in un solo giorno, mentre le perdite dichiarate sono inferiori e, tranne in un caso estremo, arrivano fino a 100 franchi. I giovani maggiorenni dichiarano vincite leggermente più elevate in un solo giorno arrivando fino alla categoria "1'001-10'000 franchi", così come perdite più elevate arrivando a perdere, escludendo un caso estremo, fino a 1'000 franchi in un solo giorno.

5.5) La prevalenza attuale di giovani con problemi di gioco

La prevalenza attuale di problemi di gioco è stata stimata utilizzando due strumenti diversi per i minorenni e i maggiorenni. Per i giovani di età compresa tra 18 e 25 anni è stato utilizzato il South Oaks Gambling Screen (SOGS), strumento sviluppato per diagnosticare i problemi legati al gioco d'azzardo tra la popolazione generale adulta in un contesto clinico (Lesieur and Blume 1987). Il SOGS è composto da 20 items che includono diversi indicatori, monetari e non, del gioco d'azzardo problematico e patologico. Invece, per i ragazzi di età compresa tra 14 e 17 anni è stata utilizzata una versione rivisitata del SOGS, ovvero il South Oaks Gambling Screen Revised for Adolescents (SOGS-RA); questo strumento è composto da 16 items ed è stato sviluppato da Winters et al. (1993b) per il depistaggio dei problemi di gioco tra gli adolescenti.

Per ragioni di fattibilità e di tasso di risposta, le domande del SOGS e del SOGS-RA sono state poste a coloro che hanno giocato almeno una volta negli ultimi 12 mesi e che spendono almeno 20 franchi al mese per il gioco.

La prossima tabella illustra la distribuzione delle risposte positive dei giovani adulti alle domande utili a determinare la posizione sulla scala SOGS.

Tabella 9: Risposte positive agli items del SOGS per i giovani adulti (18-25 anni)

Items del SOGS	Risposte positive	
Quando gioca, quanto spesso torna a giocare un'altra volta per recuperare il denaro perso?	1.48%	
Ha mai affermato di aver vinto del denaro col gioco quando in realtà ne aveva perso?	2.46%	
Ritiene di avere o aver avuto problemi con il gioco d'azzardo?	1.48%	
Ha mai giocato più (denaro, tempo, frequentemente) di quanto avesse intenzione di giocare?	9.85%	
È mai stato criticato per il fatto che lei gioca d'azzardo?	2.96%	
Si è mai sentito in colpa per il suo modo di giocare d'azzardo o per quello che succede quando gioca?	2.47%	
Si è mai sentito come se avesse voglia di smettere di giocare d'azzardo, ma non riuscisse a farlo?	0.98%	
Ha mai nascosto ricevute di scommesse, biglietti della lotteria, denaro destinato al gioco o qualsiasi altra prova di gioco d'azzardo al coniuge o al compagno/a, ai figli o ad altre persone importanti nella sua vita?	0.98%	
(Ha mai avuto discussioni con le persone con cui vive a proposito di come gestisce il suo denaro?)	4.93%	
Le discussioni sul denaro riguardavano il fatto che lei gioca o giocava d'azzardo?	2.46%	
Ha mai chiesto in prestito denaro a qualcuno senza restituirlo a causa del gioco d'azzardo?	0.49%	
Ha mai sottratto tempo al lavoro o alla scuola a causa del gioco d'azzardo?	0.98%	
Se ha mai chiesto in prestito denaro per giocare d'azzardo o per pagare debiti di gioco, da chi o dove lo ha preso in prestito?	Dai soldi di famiglia.	0.00%
	Dal mio coniuge e/o compagno/a.	0.00%
	Da altri parenti.	0.49%
	Da banche o agenzie di credito.	0.00%
	Tramite carte di credito.	0.00%
	Dagli usurai (strozzini).	0.00%
	Vendendo azioni, obbligazioni o altri titoli.	0.00%
	Vendendo proprietà personali o di famiglia.	0.00%
Emettendo assegni scoperti (a vuoto) o andando in rosso sul conto corrente.	0.00%	

È necessario sottolineare che la domanda “Ha mai avuto discussioni con le persone con cui vive a proposito di come gestisce il suo denaro?” non è utilizzata per calcolare il punteggio sulla scala sintetica del SOGS; tuttavia, questa domanda rappresenta il filtro per la domanda successiva, perciò è utile esporre entrambi i risultati.

Le percentuali esibite indicano che in generale il gioco d'azzardo comporta pochi problemi per i giovani adulti residenti in Ticino. Le percentuali di risposte positive risultano comunque leggermente superiori rispetto a quelle riscontrate nella popolazione generale maggiorenne residente in Ticino.

Le distribuzioni dei punteggi riassuntivi sulla scala del SOGS per i giovani adulti ticinesi e per la popolazione generale adulta residente in Ticino sono oggetto della prossima tabella.

Tabella 10: Distribuzioni dei punteggi sulla scala del SOGS per i giovani adulti ticinesi e per la popolazione generale adulta residente in Ticino

Punteggio SOGS	Giovani adulti residenti in Ticino (18-25 anni)	Popolazione generale adulta residente in Ticino
0-2	96.55%	98.96%
3-4	1.48%	0.52%
5 o più	1.97%	0.52%

Il 96.55% dei giovani adulti intervistati non presenta problemi di gioco (da 0 a 2 punti sulla scala SOGS), mentre l'1.48% rientra nella categoria dei giocatori problematici (3-4 punti SOGS) e il restante 1.97% rientra nella categoria dei probabili giocatori patologici (5 o più punti SOGS). Perciò, secondo il SOGS, il 3.45% dei giovani adulti residenti in Ticino presenta problemi di gioco; questa percentuale è superiore a quella riscontrata nella popolazione generale, pari all'1%. Perciò,

*la proporzione di giocatori problematici e probabili giocatori patologici nella popolazione dei giovani adulti (18-25 anni) residenti in Ticino è pari al 3.45%, ed ha una probabilità del 95% di situarsi tra lo 0.94% e il 5.96%.
Ciò significa che la prevalenza attuale del fenomeno interessa circa 975 giovani adulti (tra 266 e 1'685 giovani adulti con una probabilità del 95%).*

Questa cifra deve essere considerata come un indicatore di prevalenza attuale, visto che il SOGS è stato somministrato soltanto alle persone che hanno giocato negli ultimi 12 mesi e dato che solo una persona ha probabilmente avuto problemi di gioco unicamente in passato¹⁶.

Nella prossima tabella viene presentata la distribuzione delle risposte positive dei minorenni intervistati alle domande utili a determinare la posizione sulla scala SOGS-RA.

Tabella 11: Risposte positive agli items del SOGS-RA per i minorenni (14-17 anni)

Items del SOGS-RA	Risposte positive
Quando gioca, quanto spesso torna a giocare un'altra volta per recuperare il denaro perso?	0.50%
Ha mai affermato di aver vinto del denaro col gioco quando in realtà ne aveva perso?	1.99%
Giocare per soldi le ha mai causato problemi come litigi con famigliari e/o amici o problemi a scuola o al lavoro?	1.00%
Ha mai giocato più (denaro, tempo, frequentemente) di quanto avesse intenzione di giocare?	1.99%
È mai stato criticato per il fatto che lei gioca d'azzardo?	1.00%
Si è mai sentito in colpa per il suo modo di giocare d'azzardo o per quello che succede quando gioca?	1.99%
Si è mai sentito come se avesse voglia di smettere di giocare d'azzardo, ma non riuscisse a farlo?	1.00%
Ha mai nascosto ricevute di scommesse, biglietti della lotteria, denaro destinato al gioco o qualsiasi altra prova di gioco d'azzardo a famigliari, amici o ad altre persone importanti nella sua vita?	1.49%
Ha mai avuto discussioni con famigliari o amici riguardanti il denaro speso per il gioco d'azzardo?	0.50%
Ha mai chiesto in prestito denaro a qualcuno senza restituirlo a causa del gioco d'azzardo?	1.00%
Ha mai sottratto tempo al lavoro o alla scuola a causa del gioco d'azzardo?	0.50%
Ha mai preso in prestito soldi o rubato qualcosa per finanziare le sue attività di gioco d'azzardo?	1.00%

Anche tra gli adolescenti si riscontrano generalmente pochi problemi legati al gioco d'azzardo.

Prima di esporre i punteggi riassuntivi riguardanti la scala SOGS-RA, è utile presentare i criteri di classificazione utilizzati; infatti, la prevalenza di problemi di gioco tra gli adolescenti può essere calcolata utilizzando due diverse definizioni, una restrittiva (Winters et al. 1993b) e una più ampia (Poulin 2000). Le due definizioni sono presentate nella prossima tabella.

¹⁶ Per 11 dei 20 items necessari a determinare la posizione sulla scala SOGS, gli intervistati potevano rispondere "Sì", "Sì, in passato ma non ora" oppure "No". Una sola delle persone che hanno totalizzato un punteggio SOGS uguale o superiore a 3 non ha mai indicato l'opzione "Sì" per questi 11 items; ciò implica che probabilmente questa persona ha avuto problemi di gioco unicamente in passato.

Tabella 12: Definizioni utilizzate per determinare la prevalenza di problemi di gioco tra gli adolescenti

Categorie di classificazione	Definizione restrittiva (Narrow rates)	Definizione più ampia (Broad rates)
Nessun problema di gioco	0-1 punti sulla scala SOGS-RA	0 punti SOGS-RA e gioco <u>non</u> ogni giorno, oppure 1 punto SOGS-RA e gioco meno di una volta alla settimana.
Giocatore a rischio	2-3 punti sulla scala SOGS-RA	1 punto SOGS-RA e gioco almeno una volta alla settimana, oppure 2 punti SOGS-RA e gioco meno di una volta alla settimana.
Giocatore problematico	4 o più punti sulla scala SOGS-RA	2 punti SOGS-RA e gioco almeno una volta alla settimana, oppure 3 o più punti SOGS-RA, oppure gioco ogni giorno.

La definizione più restrittiva basa la propria classificazione unicamente sul punteggio riassuntivo del SOGS-RA, mentre la definizione più ampia modifica la classificazione tenendo conto anche della frequenza con cui si gioca d'azzardo.

Le distribuzioni dei punteggi riassuntivi sulla scala del SOGS-RA per i minorenni ticinesi sono presentate nella prossima tabella.

Tabella 13: Distribuzioni dei punteggi sulla scala del SOGS-RA per i minorenni ticinesi

Categorie di classificazione	Definizione restrittiva (Narrow rates)	Definizione più ampia (Broad rates)
Nessun problema di gioco	97.50%	96.51%
Giocatore a rischio	1.00%	1.00%
Giocatore problematico	1.50%	2.49%

Secondo la definizione restrittiva, il 97.5% dei minorenni ticinesi di età compresa tra 14 e 17 anni non presenta alcun problema di gioco, mentre l'1% rientra nella categoria dei giocatori a rischio e il restante 1.5% in quella dei giocatori problematici. Se consideriamo invece la definizione più ampia, la percentuale corrispondente alla categoria dei giocatori a rischio resta invariata all'1%, mentre quella riguardante la categoria dei giocatori problematici aumenta di circa un punto percentuale. La differenza tra i valori percentuali riscontrati è costituita da due adolescenti che vengono considerati senza problemi di gioco secondo la definizione restrittiva e giocatori a rischio secondo la definizione più ampia. Esaminando dettagliatamente le risposte fornite da questi due adolescenti, si scopre che giocano almeno una volta alla settimana e che hanno affermato alcune volte di aver vinto denaro col gioco quando in realtà ne avevano perso; siccome i due adolescenti in questione non sembrano presentare particolari problematiche legate al gioco d'azzardo, viene preferita la quantificazione della prevalenza dei problemi di gioco effettuata tramite la definizione restrittiva. Perciò,

la proporzione di giocatori a rischio e di giocatori problematici nella popolazione degli adolescenti di età compresa tra 14 e 17 anni residenti in Ticino è pari al 2.5%, ed ha una probabilità del 95% di situarsi tra lo 0.34% e il 4.66%. Ciò significa che la prevalenza attuale del fenomeno interessa circa 334 adolescenti di età compresa tra i 14 e i 17 anni (tra 46 e 623 con una probabilità del 95%).

Questa cifra deve essere considerata come un indicatore di prevalenza attuale, visto che il SOGS-RA è stato somministrato soltanto alle persone che hanno giocato negli ultimi 12 mesi e dato che solo una persona ha probabilmente avuto problemi di gioco unicamente in passato¹⁷.

Allo scopo di irrobustire la stima della prevalenza dei problemi di gioco tra i giovani residenti in Ticino, è utile considerare congiuntamente gli adolescenti minorenni e i giovani adulti. Dal momento che i problemi di gioco non sono diagnosticati con lo stesso metodo all'interno dei due gruppi, è opportuno prendere in considerazione unicamente la divisione tra giocatori con e senza problemi di gioco; 12 dei 404 giovani di età compresa tra 14 e 25 anni hanno, secondo il SOGS e il SOGS-RA (definizione restrittiva), problemi di gioco. Perciò,

la proporzione di persone con problemi di gioco nella popolazione dei giovani di età compresa tra 14 e 25 anni residenti in Ticino è pari al 2.97%, ed ha una probabilità del 95% di situarsi tra l'1.31% e il 4.63%. Ciò significa che la prevalenza attuale del fenomeno interessa circa 1'237 giovani di età compresa tra i 14 e i 25 anni (tra 546 e 1'928 con una probabilità del 95%).

Più precisamente, la proporzione di giocatori problematici e patologici riscontrata ha una probabilità del 99% di situarsi tra l'1.12% e il 5.82% ($\pm 2.35\%$). Quest'ultima stima è la più affidabile poiché è basata su 404 casi, mentre le due stime precedentemente esposte sono basate su 203 casi per i maggiorenni e 201 per i minorenni. Il confronto con la percentuale di persone con problemi di gioco tra la popolazione generale adulta residente in Ticino (1%) mostra come i problemi di gioco sembrano essere maggiormente presenti tra le persone di giovane età.

Sono state inoltre poste alcune ulteriori domande che sono in relazione con i problemi legati al gioco d'azzardo. Un giovane adulto, risultato un probabile giocatore patologico, ha dichiarato di aver chiesto aiuto al personale specializzato del Casinò per i suoi problemi di gioco, mentre un altro ha affermato di essere già stato escluso da un Casinò svizzero. Il gioco ha inoltre causato importanti problemi o contrarietà a tre giovani adulti risultati giocatori problematici o probabili giocatori patologici (interruzione di un'importante relazione affettiva o di amicizia, problemi finanziari e aumento del consumo di tabacco).

Un minorenne, giocatore problematico secondo il SOGS-RA, ha indicato di aver incontrato importanti problemi o contrarietà a causa del gioco (perdita di importanti opportunità di formazione, commissione di atti criminali e aumento del consumo di alcol) e di aver chiesto aiuto a un familiare, a un medico generico e a un sito web

¹⁷ Per 10 dei 12 items necessari a determinare la posizione sulla scala SOGS-RA, gli intervistati potevano rispondere "Sì", "Sì, in passato ma non ora" oppure "No". Una sola delle persone che hanno totalizzato un punteggio SOGS-RA uguale o superiore a 2 non ha mai indicato l'opzione "Sì" per questi 10 items; ciò implica che probabilmente questa persona ha avuto problemi di gioco unicamente in passato.

specializzato per i suoi problemi di gioco. Questo minorenne ha inoltre indicato che suo padre ha o ha avuto problemi di gioco, mentre un altro minorenne ha affermato che la madre ha o ha avuto problemi di gioco.

5.6) Il gioco e i problemi di gioco tra i giovani: un confronto internazionale

La panoramica degli studi sulle abitudini e i problemi di gioco tra i giovani presentata nel capitolo 4 ha mostrato come vi sia una forte eterogeneità a livello metodologico. Infatti, le modalità di realizzazione risultano piuttosto variabili a seconda dello studio considerato; si registrano spesso delle differenze riguardanti l'età degli adolescenti intervistati, lo strumento di misura o il metodo di somministrazione delle interviste (telefoniche/postali presso la popolazione oppure nelle scuole).

Per garantire un sufficiente grado di comparabilità, il confronto con i risultati dell'inchiesta 2012/2013 realizzata in Ticino deve riguardare unicamente gli studi che sono stati svolti con modalità simili; perciò, sono state considerate soltanto le ricerche realizzate telefonicamente o per via postale presso la popolazione di adolescenti di età compresa tra 14 e 25 anni, nelle quali la proporzione di giovani giocatori con problemi di gioco è stata stimata utilizzando il SOGS-RA. In totale, sono stati individuati 6 studi utili per il confronto; due riguardano il Texas (Wallisch 1993; Wallisch 1995), uno tutti gli Stati Uniti (Welte et al. 2008), uno la provincia canadese del Manitoba (Lemaire 2004), uno la Svezia (Rönnerberg et al. 1999) e uno la Svizzera (Luder et al. 2010). Il confronto dei risultati di queste ricerche con quelli della ricerca svolta in Ticino nel 2012/2013 è esposto nella seguente tabella.

Tabella 14: Confronto degli studi riguardanti il gioco e i problemi di gioco tra i giovani realizzati a livello internazionale con lo studio svolto in Ticino nel 2012/2013

Regione e anno dell'indagine	Fascia d'età e dimensione del campione	Prevalenza negli ultimi 12 mesi		Parametri dell'inchiesta ticinese 2012/2013		
		Gioco	Problemi di gioco	Fascia d'età e dimensione del campione	Prevalenza negli ultimi 12 mesi	
					Gioco	Problemi di gioco
Texas 1992	14-17 anni n=924	66.0%	5.0%	14-17 anni n=201	58.2%	2.5%
Texas 1995	14-17 anni n=3'079	67.0%	2.3%	14-17 anni n=201	58.2%	2.5%
USA 2005/2007	14-21 anni n=2'274	67.0%	1.3%	14-21 anni n=325	63.4%	3.1%
Manitoba 2002/2003	15-20 anni n=410	78.0%	3.0%	15-20 anni n=262	66.4%	3.4%
Svezia 1997	15-17 anni n=1'000	76.0%	0.9%	15-17 anni n=164	63.4%	3.0%
Svizzera 2007	15-24 anni n=1'116	48.3%	-	15-24 anni n=340	67.9%	3.5%

È importante sottolineare che nell'inchiesta ticinese 2012/2013 la percentuale di persone con problemi di gioco è stata stimata tramite il SOGS-RA per i minorenni e tramite il SOGS per i maggiorenni; inoltre, è utile indicare che nello studio realizzato in Svezia nel 1997 è stata utilizzata la versione svedese del SOGS-R e non il SOGS-RA.

Osservando la tabella si nota che i risultati riguardanti l'indagine ticinese del 2012/2013 sono stati adattati in modo che le fasce d'età combacino perfettamente con quelle dell'indagine di comparazione.

Per quanto riguarda la partecipazione al gioco durante i 12 mesi precedenti l'inchiesta, si nota una certa concordanza tra lo studio ticinese e quelli realizzati negli Stati Uniti (60-70%), mentre la proporzione di giovani giocatori stimata per il Ticino risulta leggermente inferiore a quelle riscontrate in Svezia e nella provincia canadese del Manitoba. Invece, l'inchiesta svizzera del 2007 rivela una proporzione di giovani giocatori pari al 48.3%, decisamente inferiore a quella riscontrata in Ticino che si attesta al 67.9% per la medesima fascia d'età.

La percentuale di giovani con problemi di gioco nel Canton Ticino è simile a quelle riscontrate in Texas nel 1995 e in Manitoba, mentre risulta leggermente superiore a quelle riguardanti gli Stati Uniti e la Svezia e leggermente inferiore a quella stimata in Texas nel 1992.

5.7) Il profilo dei giovani giocatori

È utile presentare brevemente il profilo dei giovani di età compresa tra 14 e 25 anni che hanno giocato per denaro nei 12 mesi precedenti l'inchiesta secondo le caratteristiche socio-demografiche e familiari rilevate. Le caratteristiche considerate sono il genere, l'età, la nazionalità, la regione di residenza, il tipo di famiglia in cui si vive, la condizione occupazionale, l'atteggiamento rispetto al fumo e la frequenza del consumo di bevande alcoliche.

Generalmente, si trovano delle relazioni assenti o piuttosto deboli tra le caratteristiche personali e familiari e il fatto di aver giocato o meno per denaro nei 12 mesi precedenti l'inchiesta.

È comunque possibile evidenziare due particolarità dei giovani giocatori. La proporzione di giocatori è superiore nel gruppo dei giovani adulti rispetto a quello dei minorenni (71.9% contro 58.2%: V di Cramer = 0.1438^{**})¹⁸, e si riscontrano maggiori proporzioni di giovani giocatori nel Bellinzonese e nella regione Tre Valli rispetto a Luganese, Mendrisiotto e, soprattutto, Locarnese e Vallemaggia (V di Cramer = 0.1628^{*}).

¹⁸ Gli asterischi riportati indicano il livello di significatività del test del χ^2 associato al V di Cramer: *** $\rightarrow p < 0.001$; ** $\rightarrow p < 0.01$; * $\rightarrow p < 0.05$.

6) L'inchiesta presso i giovani clienti dei Casinò ticinesi

6.1) Caratteristiche e rappresentatività del campione intervistato

I dati riguardanti i giovani avventori dei Casinò di età compresa tra 18 e 25 anni sono stati raccolti mediante l'indagine svolta tra il 4 luglio e il 17 agosto 2012 presso i tre Casinò ticinesi¹⁹. Sono state realizzate 600 interviste face to face ai clienti dei Casinò di Mendrisio, Locarno e Lugano; 12 di esse sono state solo parzialmente completate per mancanza di tempo. Delle 600 persone intervistate, 212 (35.3%) sono risultate di età compresa tra 18 e 25 anni.

Le interviste sono state condotte dal LABStat della SUPSI mediante questionario cartaceo standardizzato (vedi Allegato 2). 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). Le interviste sono state condotte all'entrata o all'uscita dei Casinò e non al loro interno, per non disturbare la clientela durante il gioco. La scelta dei soggetti da intervistare è avvenuta seguendo un passo di campionamento di 1 su 3 (in entrata e in uscita).

Nelle prossime tabelle vengono messe a confronto le caratteristiche dei giovani clienti dei Casinò intervistati con quelle dell'inchiesta riguardante la popolazione giovane di età compresa tra 18 e 25 anni residente in Ticino.

¹⁹ Lisi A., & Soldini E. (2013). *Il gioco d'azzardo in Ticino – Analisi delle abitudini di gioco a livello cantonale*. Studio svolto dal DSAS della SUPSI su mandato del Fondo gioco patologico del Dipartimento dell'educazione, della cultura e dello sport (DECS), Bellinzona. (<http://www4.ti.ch/fileadmin/DECS/SA/UAFLS/giocopatologico/RapportoSUPSI-Aprile2013.pdf>).

Tabella 15: Caratteristiche personali dei giovani clienti dei Casinò (18-25 anni) messe a confronto con quelle del campione di giovani adulti (18-25 anni) residenti in Ticino

Criteria di confronto	Giovani adulti residenti in Ticino (18-25 anni) (n=203)	Giovani clienti dei Casinò (18-25 anni) (n=212)	Giovani clienti dei Casinò residenti in Ticino (18-25 anni) (n=168)
Genere			
Uomini	47.8%	77.4%	76.8%
Donne	52.2%	22.6%	23.2%
Nazionalità			
Svizzera	80.3%	51.4%	64.3%
Straniera	5.9%	43.9%	29.7%
Doppia nazionalità	13.8%	4.7%	6.0%
Stato civile			
Celibe/nubile	92.1%	99.5%	100.0%
Coniugato/a	7.4%	0.5%	0.0%
Separato/a, Divorziato/a	0.5%	0.0%	0.0%
Livello di formazione			
Nessuna form./ Scuola dell'obbligo	28.1%	22.2%	22.0%
Grado secondario II (form. professionale)	41.4%	49.0%	53.6%
Grado secondario II (form. generale)	18.7%	18.0%	15.5%
Grado terziario (form. prof. sup., SUP e Uni.)	11.3%	9.4%	8.3%
Altre formazioni complete (non svizzere)	0.0%	1.4%	0.6%
Non risponde	0.5%	0.0%	0.0%
Condizione occupazionale			
Studenti	57.1%	34.0%	34.5%
Apprendisti	6.4%	14.1%	17.3%
Occupati	25.6%	45.3%	42.3%
Disoccupati o inattivi	10.9%	6.6%	5.9%
Regione			
Tre Valli	6.4%	1.9%	2.4%
Locarnese e Vallemaggia	19.7%	18.4%	23.2%
Bellinzonese	17.7%	14.6%	18.5%
Luganese	42.4%	39.6%	50.0%
Mendrisiotto	13.8%	4.7%	5.9%
Italia	-	14.6%	-

Rispetto alla popolazione dei giovani adulti residenti in Ticino, la clientela dei Casinò di età compresa tra 18 e 25 anni conta percentuali decisamente superiori di uomini (77.4% contro 47.8%) e di persone di nazionalità straniera (molto spesso nazionalità italiana → 43.9% contro 5.9%). Inoltre, si riscontrano maggiori percentuali di persone occupate e di apprendisti (59.4% contro 32%) e minori proporzioni di studenti (34% contro 57.1%) e di disoccupati e inattivi (6.6% contro 10.9%). Le strutture percentuali riguardanti il livello formativo sono simili, anche se tra i giovani clienti dei Casinò si nota una maggiore proporzione di persone con una formazione professionale secondaria (49% contro 41.4% nella popolazione giovane) combinata ad una minore percentuale di persone con un livello formativo primario (22.2% contro 28.1%).

Confrontando invece unicamente la clientela giovane dei Casinò residente in Ticino con la popolazione di età compresa tra 18 e 25 anni residente in Ticino si notano in generale le stesse differenze riscontrate per tutti i giovani clienti dei Casinò, ma vi sono anche alcune particolarità. Infatti, la sovra-rappresentazione delle persone di nazionalità italiana (cioè la grande maggioranza degli stranieri) è molto più contenuta, mentre si nota anche una sovra-rappresentazione delle persone residenti nel Luganese (50% contro 42.4%) a scapito dei residenti nella regione Tre Valli e nel Mendrisiotto.

Tabella 16: Caratteristiche famigliari dei giovani clienti dei Casinò (18-25 anni) messe a confronto con quelle del campione di giovani adulti (18-25 anni) residenti in Ticino

Criteria di confronto	Giovani adulti residenti in Ticino (18-25 anni) (n=203)	Giovani clienti dei Casinò (18-25 anni) (n=212)	Giovani clienti dei Casinò residenti in Ticino (18-25 anni) (n=168)
Struttura famigliare			
1 persona	6.5%	15.1%	14.9%
2 persone	9.8%	14.2%	11.3%
3 persone	30.0%	21.2%	22.6%
4 persone	40.4%	33.0%	33.9%
5 o più persone	13.3%	16.5%	17.3%
Reddito mensile famigliare			
Fino a 4'000 franchi	5.5%	13.2%	10.1%
4'001-6'000 franchi	13.4%	12.7%	11.3%
6'001-8'000 franchi	5.5%	9.4%	9.5%
Più di 8'000 franchi	10.9%	20.8%	24.4%
Nessuna risposta	64.7%	43.9%	44.7%

Tra i giovani clienti dei Casinò troviamo una maggiore proporzione di persone che vivono in una famiglia di piccole dimensioni (1 o 2 membri → 29.3% contro 16.3% nella popolazione giovane). Il confronto riguardante il reddito mensile famigliare è invece sconsigliabile, poiché la proporzione di non risposte riscontrata per la popolazione giovane residente in Ticino (64.7%) è decisamente superiore a quella riguardante i giovani clienti dei Casinò (43.9%). Valgono le medesime considerazioni per quanto riguarda il confronto con i giovani clienti residenti in Ticino.

6.2) Casinò frequentati dai giovani giocatori

La prossima tabella illustra i Casinò dove sono stati intervistati i clienti giovani.

Tabella 17: Casinò dove sono stati intervistati i clienti giovani (18-25 anni)

Casinò dove sono state somministrate le interviste	Giovani clienti dei Casinò	Giovani clienti dei Casinò residenti in Ticino
Mendrisio	32 (16.0%)	9 (4.5%)
Lugano	99 (49.5%)	87 (43.5%)
Locarno	81 (40.5%)	72 (36.0%)

Le percentuali riportate nella tabella indicano quante delle 200 interviste somministrate in ognuno dei tre Casinò considerati concernono clienti giovani (18-25 anni) e clienti giovani residenti in Ticino.

I dati indicano chiaramente che i giovani frequentano prevalentemente i Casinò di Lugano e Locarno; infatti, poco meno della metà delle interviste somministrate a Lugano e a Locarno concerne clienti giovani, mentre per Mendrisio la proporzione si attesta unicamente al 16%.

Tabella 18: Casinò frequentati dai giovani clienti (18-25 anni) secondo il Casinò dove sono stati intervistati

Casinò frequentati	Casinò di Mendrisio		Casinò di Lugano		Casinò di Locarno		Totale	
	n	%	n	%	n	%	n	%
Lugano	11	34.4%	99	100.0%	33	40.7%	143	67.5%
Locarno	0	0.0%	9	9.1%	81	100.0%	90	42.5%
Campione	17	53.1%	49	49.5%	22	27.2%	88	41.5%
Mendrisio	32	100.0%	15	15.2%	15	18.5%	62	29.3%
Altri	3	9.4%	5	5.1%	4	4.9%	12	5.7%
Casinò online	0	0.0%	0	0.0%	2	2.5%	2	0.9%

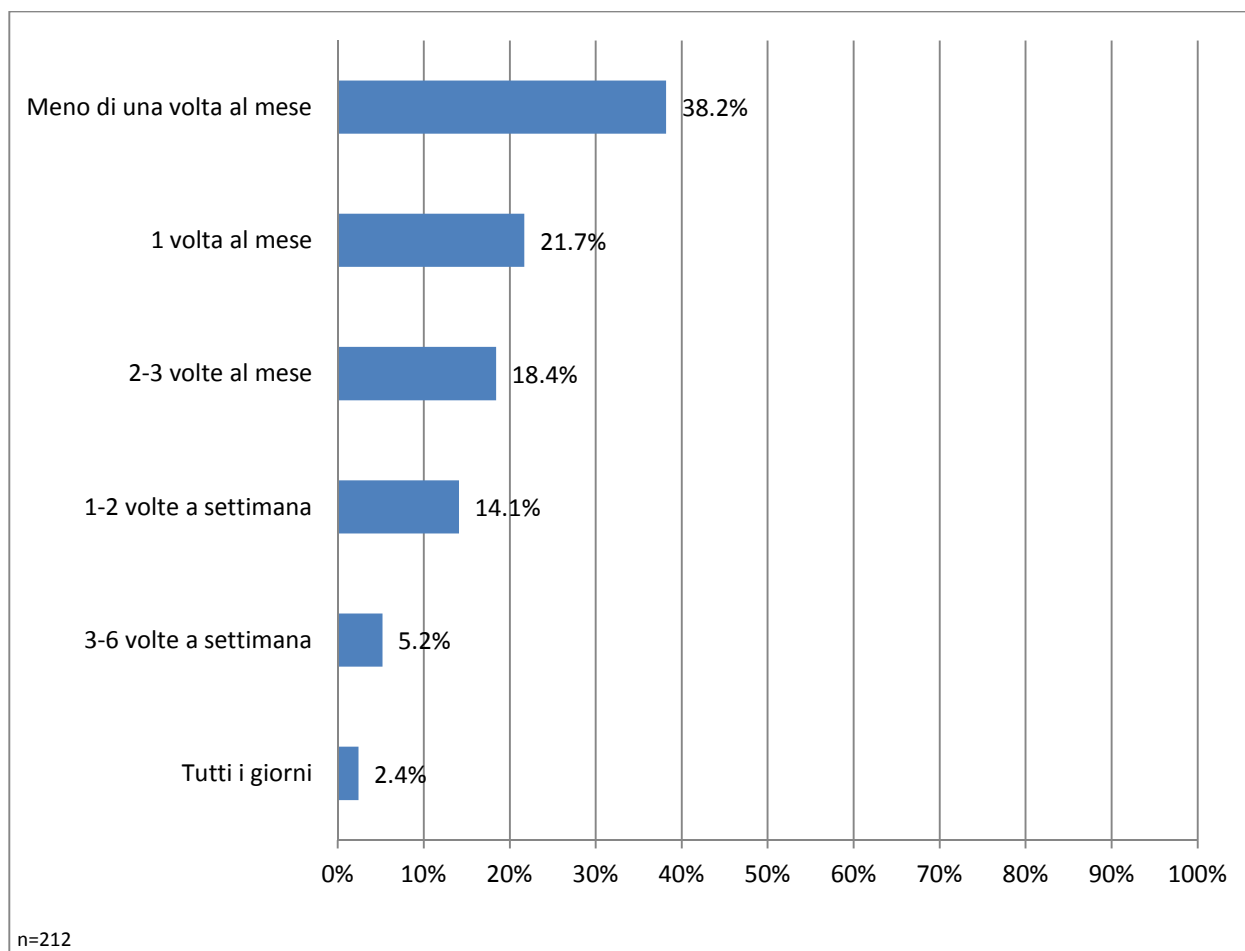
Più della metà dei giovani clienti intervistati ha frequentato il Casinò di Lugano, poco più del 40% ha frequentato i Casinò di Locarno e Campione d'Italia, mentre poco meno del 30% si è recato al Casinò di Mendrisio. Il 5.7% dei giovani ha affermato di aver frequentato anche altri Casinò oltre a quelli proposti, e questi sono i Casinò di Berna, Budapest (Ungheria), Sierre, Dublino (Irlanda), Ginevra, Leeuwarden (Olanda) e Rotterdam (Olanda).

E' interessante osservare come tra i giovani intervistati all'interno del Casinò di Mendrisio il 53.1% si è già recato anche Campione d'Italia e il 34.4% a Lugano, mentre tra coloro che sono stati intervistati a Lugano si passa dal 49.5% che è stato a Campione al 15.2% di Mendrisio; allontanandosi verso Locarno scendono al 27.2% i giovani che frequentano Campione. Questa distribuzione percentuale indica la tendenza della clientela a frequentare i Casinò geograficamente più vicini.

6.3) Frequenza delle visite al Casinò dei giovani giocatori

I giovani frequentatori regolari del Casinò, cioè coloro che vi si recano almeno una volta alla settimana, rappresentano poco più di un quinto degli intervistati (21.7%), mentre il 40% circa frequenta le sala da gioco da una a 3 volte al mese e il restante 38.2% meno di una volta al mese.

I giovani giocatori regolari si riscontrano soprattutto a Lugano (31.3%) rispetto a Mendrisio (18.8%) e, soprattutto, a Locarno (11.1%).

Figura 3: Frequenza delle visite al Casinò dei giovani tra 18 e 25 anni

6.3.1) Profilo dei giovani giocatori regolari nei Casinò

Confrontando le caratteristiche dei giovani giocatori regolari (che si recano al Casinò almeno una volta alla settimana) con quelle dei giovani adulti che non frequentano del tutto il Casinò (dati presi dall'inchiesta telefonica riguardante la popolazione giovane) si nota che tra i giovani clienti regolari dei Casinò vi è una percentuale decisamente maggiore di uomini (87% contro 42.3% tra i giovani adulti che non frequentano nessun Casinò) che vivono da soli (23.9% contro 9.3%), così come una proporzione superiore di persone di nazionalità straniera (molto spesso italiana → 56.5% contro 14.4%). Inoltre, i giovani clienti regolari dei Casinò hanno un livello formativo generale leggermente inferiore rispetto ai giovani tra 18 e 25 anni che non frequentano le sale da gioco (4.3% di persone con una formazione di livello terziario contro 14.4%) e denotano una proporzione indiscutibilmente superiore di apprendisti e persone occupate (67.4% contro 35.1%).

6.4) Giochi preferiti dai giovani giocatori

Prima di presentare i dati riguardanti i giochi praticati e i giochi preferiti dai giovani clienti è necessario sottolineare che queste domande non sono esplicitamente riferite al Casinò nel quale si è svolta l'intervista, bensì a tutti i possibili Casinò frequentati dalla persona intervistata.

I dati riguardanti i giochi praticati e preferiti dai giovani giocatori sono esposti nella prossima tabella.

Tabella 19: Giochi praticati e giochi preferiti dai giovani clienti dei Casinò

Giochi praticati	Giochi praticati		Giochi preferiti	
	n	%	n	%
Roulette	112	52.8%	89	48.1%
Slot-machines	84	39.6%	49	26.5%
Black-Jack	68	32.1%	55	29.7%
Poker	26	12.3%	22	11.9%
Video poker	6	2.8%	5	2.7%
Punto Banco	3	1.4%	2	1.1%
Altri giochi	35	16.5%	22	11.9%
Non gioco	29	13.7%	-	-
Nessun gioco in particolare	-	-	15	8.1%

Il gioco maggiormente praticato dai giovani clienti è di gran lunga la roulette, seguita dalle slot-machines e dal black-jack. Il poker è praticato da poco più del 10% dei giovani giocatori, mentre video poker e punto banco sono giochi davvero poco praticati. Il 16.5% della clientela giovane afferma di praticare anche un altro gioco all'interno del Casinò, cioè quello dei cavallini. Inoltre, il 13.7% dei clienti di età compresa tra 18 e 25 anni afferma di non giocare quando si reca al Casinò.

La situazione riguardante i giochi preferiti è molto simile a quella dei giochi praticati; è comunque utile sottolineare che l'8.1% dei giovani clienti che giocano ha asserito di non preferire nessun gioco in particolare.

6.5) Il gioco dei giovani clienti al di fuori dei Casinò

È stato chiesto ai giovani clienti quali fossero le loro abitudini di gioco per denaro al di fuori dei Casinò.

Fuori dai Casinò, gli avventori di età compresa tra 18 e 25 anni giocano prevalentemente al gratta e vinci, alle lotterie con numeri e a poker. Seguono poi le scommesse (sportive, private e su animali) e gli altri giochi di carte (black-jack, scopa, ...). La tombola risulta praticata, prevalentemente in modo saltuario, dal 10% circa dei giovani clienti intervistati, mentre dadi o backgammon e i giochi di destrezza sono scarsamente praticati.

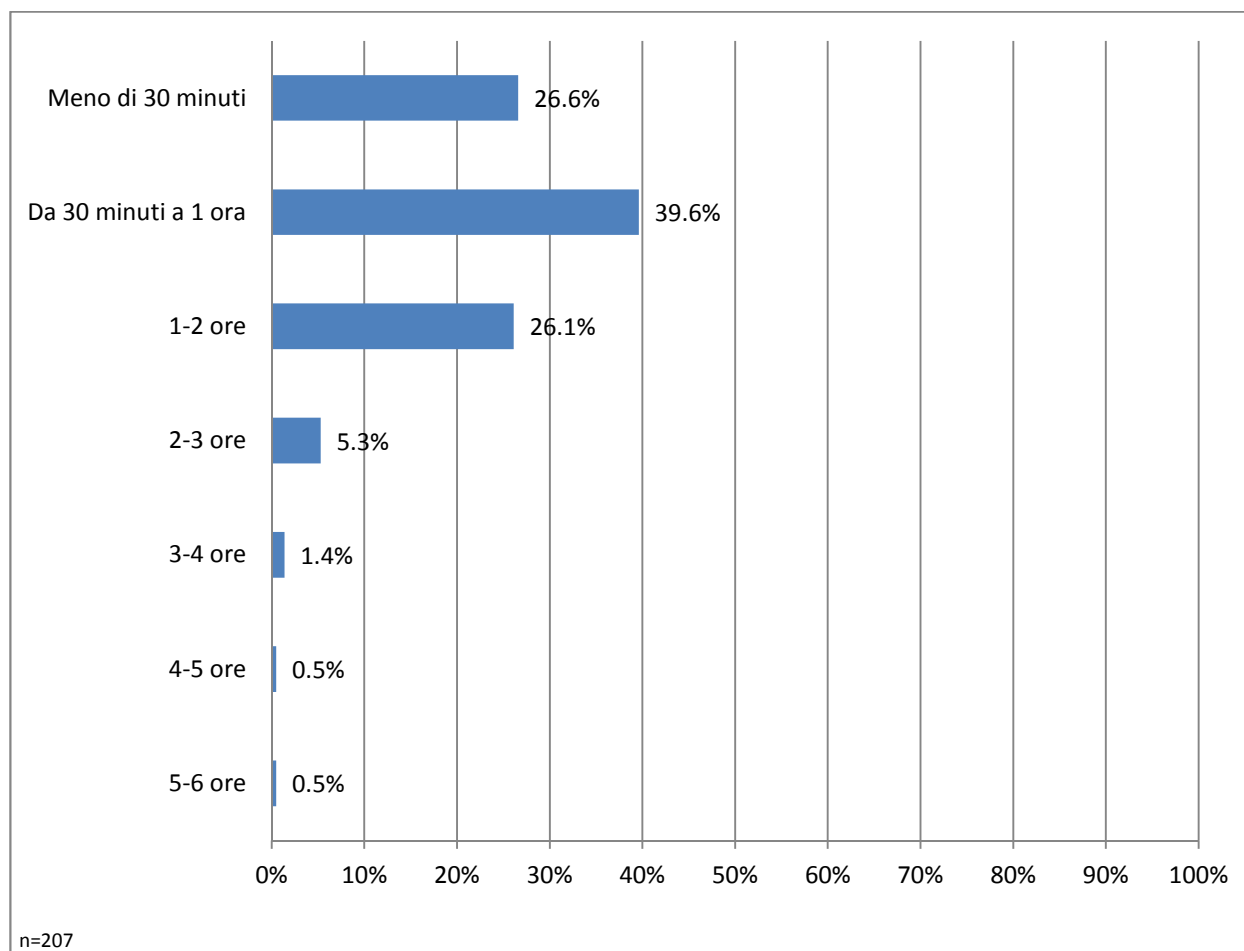
Sebbene la frequenza di gioco al di fuori dei Casinò registrata tra i clienti giovani sia nettamente superiore a quella riscontrata tra i giovani adulti residenti in Ticino, la classifica dei giochi maggiormente praticati è molto simile, con il gratta e vinci, le lotterie con numeri e il poker ad occupare le prime tre posizioni in entrambi i casi.

Tabella 20: Giochi praticati dai giovani clienti dei Casinò al di fuori delle sale da gioco

Tipo di gioco	Frequenza di gioco			
	Mai	Meno di una volta al mese	Da una a tre volte al mese	Una volta a settimana o più
Gratta e vinci	57.1%	17.4%	17.0%	8.5%
Lotterie con numeri	71.7%	12.7%	9.0%	6.6%
Poker	77.4%	7.5%	10.4%	4.7%
Scommesse sportive	83.5%	2.4%	6.6%	7.5%
Altri giochi di carte	84.4%	4.7%	7.1%	3.8%
Scommesse su animali	88.2%	3.8%	4.2%	3.8%
Scommesse private	89.6%	2.8%	4.7%	2.9%
Tombola	90.6%	6.1%	2.4%	0.9%
Dadi o Backgammon	94.3%	2.4%	1.9%	1.4%
Giochi di destrezza	97.2%	0.9%	0.5%	1.4%

6.6) Il tempo trascorso al Casinò dai giovani giocatori

La distribuzione del tempo trascorso dai giovani clienti all'interno del Casinò è presentata nella prossima figura.

Figura 4: Tempo trascorso all'interno del Casinò dai giovani tra i 18 e i 25 anni

Poco più di un quarto dei giovani intervistati si trattiene al massimo 30 minuti all'interno della sala da gioco, il 40% rimane da 30 a 60 minuti, mentre poco più del 25% trascorre da una a due ore nel Casinò. Pochi giovani si trattengono per più di due ore.

In media, il tempo trascorso dai giovani avventori nel Casinò è pari a 1 ora e 15 minuti, con un minimo di 5 minuti e un massimo di 3 ore. I giovani clienti di Mendrisio rimangono mediamente più a lungo nella sala da gioco (1 ora e 34 minuti) rispetto a quelli di Locarno (1 ora e 17 minuti) e Lugano (1 ora e 10 minuti).

6.7) Con chi vanno al Casinò i giovani giocatori?

La grande maggioranza dei giovani clienti intervistati si reca al Casinò con amici/colleghi, mentre alcuni vanno con il/la coniuge/partner e altri da soli. Perciò, i giovani avventori prediligono giocare in compagnia, indipendentemente dal Casinò considerato.

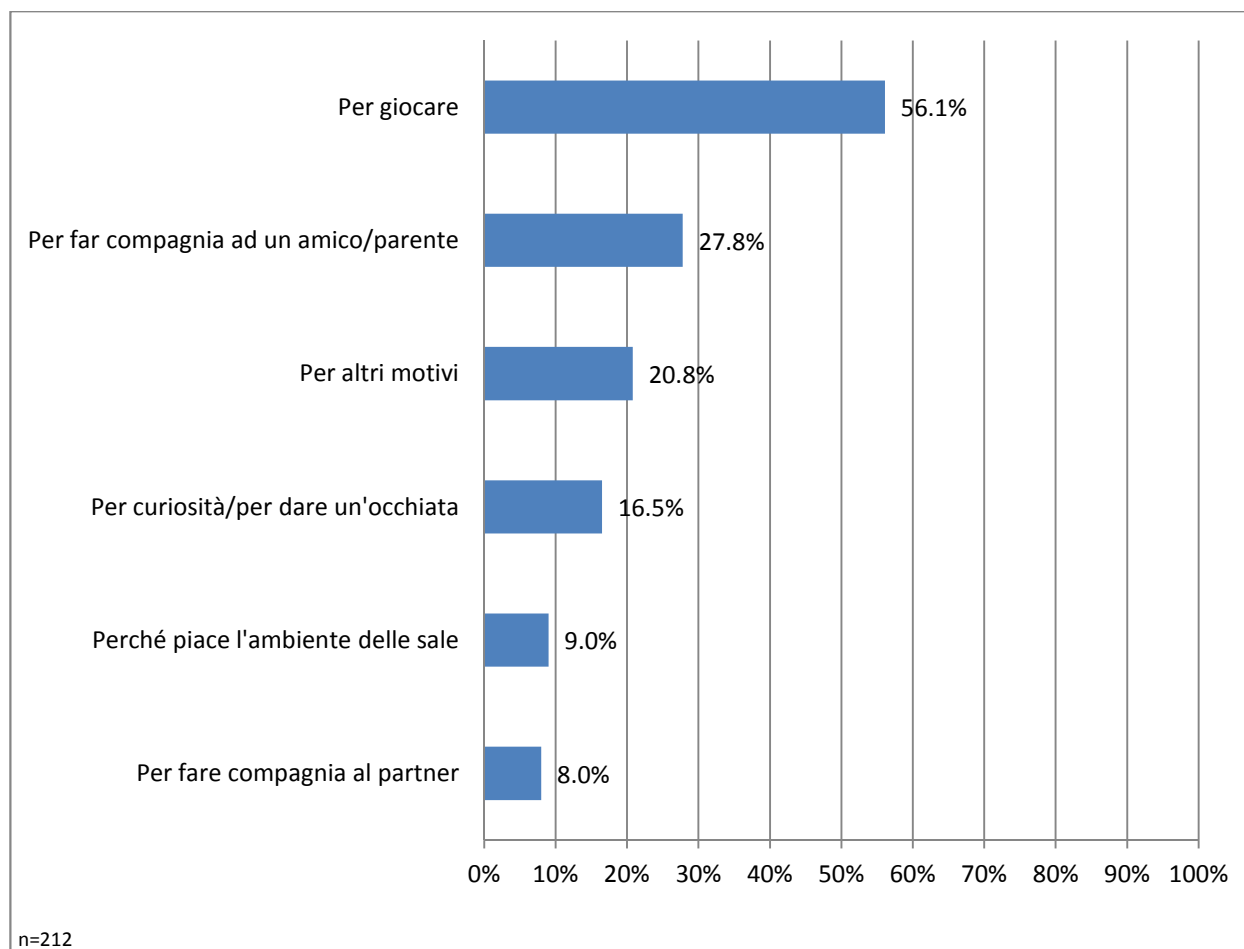
Tabella 21: Con chi si recano al Casinò i giovani clienti intervistati

Con chi si reca al Casinò?	Casinò di Mendrisio		Casinò di Lugano		Casinò di Locarno		Totale	
	n	%	n	%	n	%	n	%
Da solo	3	9.4%	12	12.1%	9	11.1%	24	11.3%
Con amici/colleghi	25	78.1%	97	98.0%	67	82.7%	189	89.2%
Con il /la coniuge/partner	6	18.8%	10	10.1%	15	18.5%	31	14.6%
Con altri membri della famiglia	1	3.1%	2	2.0%	2	2.5%	5	2.4%
Con altre persone	0	0.0%	1	1.0%	1	1.2%	2	0.9%

6.8) Perché i giovani giocatori si recano al Casinò?

La maggior parte dei giovani clienti si reca al Casinò per giocare, poco meno del 30% per fare compagnia a un amico o a un parente, mentre poco più di un quinto adduce altre motivazioni. Il 16.5% dei giovani avventori afferma di frequentare le sale da gioco per curiosità, mentre poco meno del 10% indica di gradirne l'ambiente o di andarci per fare compagnia al partner.

Le altre motivazioni indicate sono passare il tempo, sfogarsi, bere qualcosa e divertirsi.

Figura 5: Motivi per cui i giovani si recano al Casinò

6.9) Cosa piace del Casinò ai giovani giocatori?

La maggioranza dei giovani clienti dei Casinò gradisce la possibilità di vincere del denaro, mentre il 30% circa apprezza il gioco in se e l'ambiente/atmosfera delle sale da gioco. All'incirca un giovane cliente su cinque afferma di gradire il bar/ristorante, mentre il 10% circa asserisce di recarsi nelle sale da gioco per vedere gli altri giocatori. Pochi giovani vanno al Casinò per socializzare o per altri motivi, e pochissimi ci vanno per evadere dai problemi quotidiani.

Tabella 22: Aspetti del Casinò che piacciono ai giovani clienti intervistati

Cosa piace del Casinò?	Casinò di Mendrisio		Casinò di Lugano		Casinò di Locarno		Totale	
	n	%	n	%	n	%	n	%
Vincere soldi	22	68.8%	57	57.6%	51	63.0%	130	61.3%
Il gioco in sé	15	46.7%	28	28.3%	19	23.5%	62	29.3%
Ambiente/atmosfera	10	31.3%	40	40.4%	18	22.2%	68	32.1%
Vedere altri giocatori	3	9.4%	7	7.1%	11	13.6%	21	9.9%
Poter evadere dai problemi	1	3.1%	1	1.0%	1	1.2%	3	1.4%
Poter socializzare	3	9.4%	6	6.1%	5	6.2%	14	6.6%
Bar/ristorante	7	21.9%	19	19.2%	13	16.1%	39	18.4%
Altro	2	6.3%	4	4.0%	1	1.2%	7	3.3%

A conferma di quanto affermato sopra, la vincita e il denaro sono ciò che viene maggiormente ricercato nel gioco. La ricerca del piacere e del divertimento motiva il 26% dei giovani intervistati, mentre il 19.5% è a caccia di emozioni forti e rischio.

Tabella 23: Aspetti ricercati nel gioco dai giovani clienti intervistati

Che cosa cerca nel gioco?	Casinò di Mendrisio		Casinò di Lugano		Casinò di Locarno		Totale	
	n	%	n	%	n	%	n	%
La vincita, i soldi	17	58.6%	69	75.8%	52	80.0%	138	74.6%
Il piacere, il divertimento	9	31.0%	26	28.6%	13	20.0%	48	26.0%
L'emozione, il rischio	8	27.6%	14	15.4%	14	21.5%	36	19.5%
Il rilassamento	2	6.9%	1	1.1%	2	3.1%	5	2.7%
La competizione, la sfida	3	10.3%	5	5.5%	3	4.6%	11	6.0%
L'ambiente, la compagnia	2	6.9%	8	8.8%	6	9.2%	16	8.7%
Altro	1	3.5%	2	2.2%	0	0.0%	3	1.6%

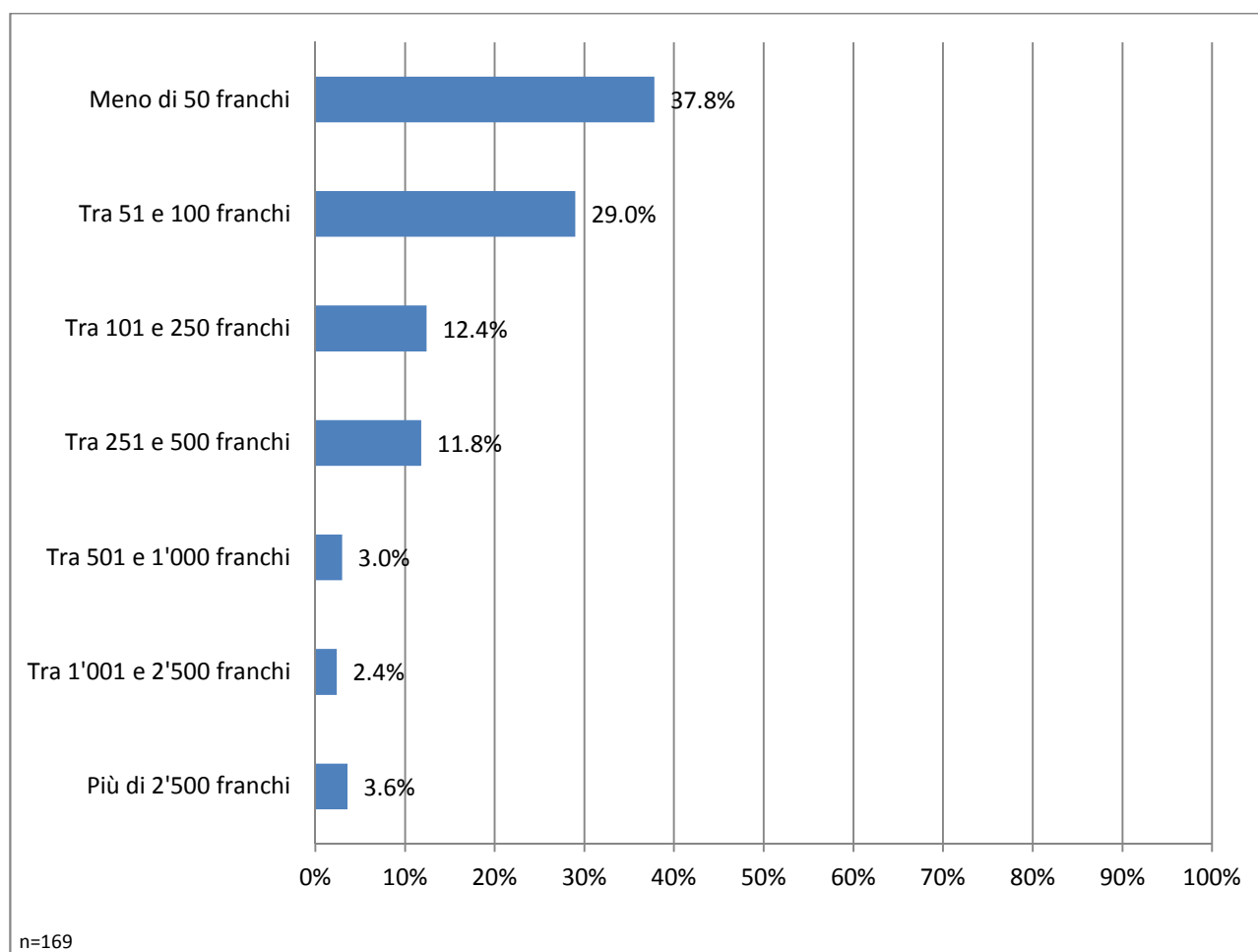
6.10) Il gioco e i soldi

Il tema del denaro è particolarmente delicato in questo contesto, ragion per cui bisogna interpretare i dati con precauzione.

6.10.1) Somme spese mensilmente per il gioco dai giovani giocatori

Quasi il 19% dei giovani clienti dichiara di non spendere nessuna somma di denaro per il gioco, mentre l'1.9% non risponde alla domanda. La distribuzione delle somme spese mensilmente per il gioco dai giovani giocatori è illustrata nella seguente figura.

Figura 6: Somme spese mensilmente per il gioco dai giovani giocatori



La maggior parte dei giovani clienti dei Casinò (66.8%) spende al massimo 100 franchi al mese per il gioco, mentre circa un quarto spende tra 100 e 500 franchi ogni mese e il 9% spende oltre 500 franchi mensili. Il 6% dei giovani giocatori censiti consacra oltre 1'000 franchi ogni mese al gioco, e il 3.6% più di 2'500.

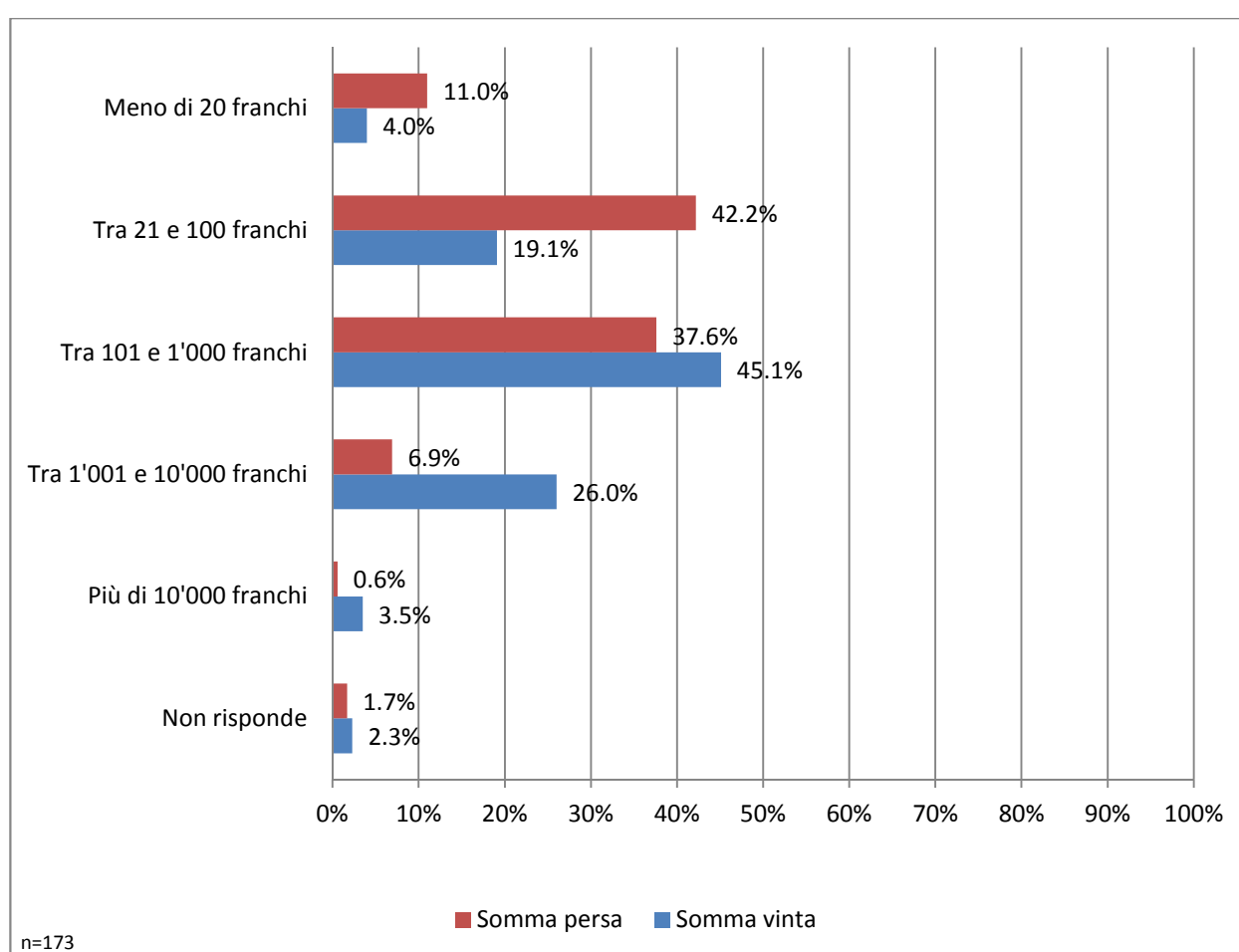
La spesa media mensile per il gioco ammonta a circa 317 franchi. Questa spesa media deve essere interpretata con cautela, poiché alcune risposte rappresentano dei casi estremi che inflazionano le stime globali: infatti, due giovani clienti dichiarano di spendere più di 2'500 franchi al mese per il gioco, mentre uno dichiara di spenderne più di 5'000. Per ovviare a questo inconveniente, è necessario fornire una seconda stima del valore centrale della distribuzione delle somme spese mensilmente per il gioco, cioè la mediana. Se la media è molto influenzata dai casi estremi, non è il caso per la mediana, che in un simile contesto rappresenta un valore centrale maggiormente

affidabile rispetto alla media. Considerando le 169 risposte disponibili per le stima, la somma mediana si attesta a circa 72 franchi mensili²⁰. I casi estremi hanno dunque un'importanza notevole.

6.10.2) Vincite e perdite massime dei giovani giocatori in un solo giorno

Nella prossima figura vengono comparate le cifre massime vinte e perse dai giovani giocatori in un solo giorno nella loro vita. Gran parte degli intervistati colloca la maggiore vincita tra 101 e 1'000 franchi e la maggiore perdita tra 21 e 100 franchi. Il 26% afferma di aver vinto tra 1'001 e 10'000 franchi, mentre la seconda categoria in ordine d'importanza per quanto concerne le perdite è "Tra 101 e 1'000 franchi".

Figura 7: Cifre massime vinte e perse dai giovani clienti dei Casinò in un solo giorno nella loro vita



È stato poi domandato ai giovani giocatori di indicare con quale gioco avessero realizzato la loro massima vincita e la loro massima perdita in un solo giorno. La roulette è il primo gioco che ha permesso di totalizzare le maggiori vincite e perdite in un solo giorno, mentre al secondo posto troviamo le slot-machines seguite dal black-jack e dal poker.

²⁰ Una mediana pari a 72 franchi mensili indica che la metà dei giovani clienti dei Casinò spende una cifra inferiore o uguale a 72 franchi al mese, mentre l'altra metà spende una cifra uguale o superiore a 72 franchi.

Tabella 24: Tipo di gioco con cui è stata ottenuta la massima vincita o perdita in un solo giorno

Tipo di gioco	Vincita max in un giorno		Perdita max in un giorno	
	n	%	n	%
Slot-machines	39	22.9%	35	20.6%
Video poker	1	0.6%	0	0.0%
Roulette	64	37.6%	79	46.5%
Black-jack	28	16.5%	21	12.4%
Poker	12	7.1%	14	8.2%
Punto Banco	1	0.6%	0	0.0%
Lotterie con numeri	1	0.6%	1	0.6%
Gratta e vinci	4	2.3%	2	1.2%
Tombola	0	0.0%	2	1.2%
Scommesse sportive	9	5.3%	3	1.8%
Scommesse private	0	0.0%	2	1.2%
Altri giochi	11	6.5%	11	6.5%

6.11) La prevalenza attuale di giovani giocatori problematici e patologici

Le domande del SOGS sono state poste a tutti i giovani (18-25 anni) intervistati nei tre Casinò di Locarno, Lugano e Mendrisio. La prossima tabella illustra la distribuzione delle risposte positive ai 20 items necessari a determinare la posizione sulla scala SOGS, sia per la popolazione generale tra 18 e 25 anni sia per i giovani clienti dei Casinò.

Tabella 25: Risposte positive agli items del SOGS (popolazione giovane e giovani clienti dei Casinò)

Items del SOGS	% risposte positive (popolazione 18-25 anni)	% risposte positive (clienti Casinò 18-25 anni)	
Quando gioca, quanto spesso torna a giocare un'altra volta per recuperare il denaro perso?	1.48%	4.72%	
Ha mai affermato di aver vinto del denaro col gioco quando in realtà ne aveva perso?	2.46%	5.66%	
Ritiene di avere o aver avuto problemi con il gioco d'azzardo?	1.48%	5.19%	
Ha mai giocato più (denaro, tempo, frequentemente) di quanto avesse intenzione di giocare?	9.85%	58.96%	
È mai stato criticato per il fatto che lei gioca d'azzardo?	2.96%	24.06%	
Si è mai sentito in colpa per il suo modo di giocare d'azzardo o per quello che succede quando gioca?	2.47%	16.51%	
Si è mai sentito come se avesse voglia di smettere di giocare d'azzardo, ma non riuscisse a farlo?	0.98%	9.90%	
Ha mai nascosto ricevute di scommesse, biglietti della lotteria, denaro destinato al gioco o qualsiasi altra prova di gioco d'azzardo al coniuge o al compagno/a, ai figli o ad altre persone importanti nella sua vita?	0.98%	8.96%	
(Ha mai avuto discussioni con le persone con cui vive a proposito di come gestisce il suo denaro?)	4.93%	23.58%	
Le discussioni sul denaro riguardavano il fatto che lei gioca o giocava d'azzardo?	2.46%	11.79%	
Ha mai chiesto in prestito denaro a qualcuno senza restituirlo a causa del gioco d'azzardo?	0.49%	1.42%	
Ha mai sottratto tempo al lavoro o alla scuola a causa del gioco d'azzardo?	0.98%	6.61%	
Se ha mai chiesto in prestito denaro per giocare d'azzardo o per pagare debiti di gioco, da chi o dove lo ha preso in prestito?	Dai soldi di famiglia.	0.00%	0.47%
	Dal mio coniuge e/o compagno/a.	0.00%	0.00%
	Da altri parenti.	0.49%	0.00%
	Da banche o agenzie di credito.	0.00%	0.00%
	Tramite carte di credito.	0.00%	0.00%
	Dagli usurai (strozzini).	0.00%	0.00%
	Vendendo azioni, obbligazioni o altri titoli.	0.00%	0.00%
	Vendendo proprietà personali o di famiglia.	0.00%	0.00%
	Emettendo assegni scoperti (a vuoto) o andando in rosso sul conto corrente.	0.00%	0.00%
	Altrove	0.00%	0.94%

È utile ricordare che la domanda "Ha mai avuto discussioni con le persone con cui vive a proposito di come gestisce il suo denaro?" non è utilizzata per calcolare il punteggio sulla scala sintetica del SOGS. Inoltre, è necessario evidenziare che le opzioni di risposta considerate positive per il primo item sono "Ogni volta che

perdo” e “La maggior parte delle volte che perdo”, per il secondo item sono “Alcune volte (meno della metà delle volte che perdo)” e “La maggior parte delle volte che perdo”, mentre per tutti gli altri items sono “Sì” e, se presente, “Sì, in passato ma non ora”.

Gli items utili a determinare la posizione sulla scala del SOGS a cui sono state date più risposte positive sono il fatto di aver giocato più di quanto si avesse intenzione di fare (58.96%), il fatto di essere stati criticati a causa del gioco d’azzardo (24.06%), il fatto di essersi sentiti in colpa per il modo di giocare d’azzardo o per quello che succede quando si gioca (16.51%) e il fatto di avere avuto discussioni sul denaro riguardanti il gioco d’azzardo (11.79%). Gli altri items contano minori percentuali di risposte positive; in particolare, solo una piccola parte dei clienti intervistati (1.42%) ha chiesto in prestito denaro per giocare d’azzardo senza riuscire a restituirlo.

Le distribuzioni dei punteggi riassuntivi sulla scala del SOGS per la popolazione dei giovani adulti e per la giovane clientela dei Casinò sono oggetto della seguente tabella.

Tabella 26: Distribuzioni dei punteggi sulla scala del SOGS per la popolazione dei giovani adulti e per la giovane clientela dei Casinò (18-25 anni)

Punteggio SOGS	Giovani adulti residenti in Ticino (18-25 anni)	Giovani clienti dei Casinò (18-25 anni)
0-2	96.55%	77.8%
3-4	1.48%	16.0%
5 o più	1.97%	6.2%

I dati esposti mostrano che il 77.8% dei giovani clienti dei tre Casinò non ha nessun problema di gioco (da 0 a 2 punti sulla scala SOGS), mentre il 16.0% rientra nella categoria dei giocatori problematici (3-4 punti SOGS) e il restante 6.2% cade nella categoria dei probabili giocatori patologici (5 o più punti SOGS). Perciò, troviamo che:

la proporzione di giocatori problematici e probabili giocatori patologici tra la giovane clientela dei Casinò (18-25 anni) risulta pari al 22.2%, ed ha una probabilità del 95% di situarsi tra 16.6% e 27.8%.

Nel Casinò di Mendrisio è stata riscontrata una percentuale superiore di giovani giocatori problematici e patologici (31.3%) rispetto a Lugano (21.2%) e Locarno (19.8%).

A causa del limitato numero di giovani clienti risultati probabili giocatori patologici (13 su 212), non è stato possibile verificare in modo statisticamente robusto se questi giovani probabili giocatori patologici abbiano fornito una percentuale di risposte positive ai vari items del SOGS significativamente superiore rispetto ai clienti senza problemi di gioco. Tuttavia, l’esame delle risposte ai vari items ha mostrato che i giovani probabili giocatori patologici hanno una tendenza nettamente maggiore a rispondere in modo positivo rispetto ai giovani clienti senza problemi di gioco; ciò suggerisce che le tematiche affrontate dal SOGS sembrano essere utili a diagnosticare i problemi di gioco tra i giovani avventori dei Casinò.

6.11.1) Problemi di gioco tra i parenti dei giovani giocatori

Soltanto pochi giovani clienti intervistati hanno asserito che qualche loro parente ha o ha avuto problemi di gioco.

Tabella 27: Problemi di gioco tra i parenti dei giovani clienti dei Casinò

Famigliare	% risposte positive
Padre	2.3%
Madre	0.6%
Fratello/Sorella	0.6%
Altri famigliari	4.1%

6.11.2) Gioco e autodefinizione dei giovani clienti dei Casinò

È stato chiesto ai giovani avventori dei Casinò di autodefinire la propria attività di gioco d'azzardo; i risultati sono poi stati incrociati con la classificazione scaturita dal SOGS e vengono esposti nella prossima tabella.

Tabella 28: Incrocio tra la classificazione SOGS e l'autodefinizione dei giovani clienti dei Casinò

Autodefinizione	n	%	Classificazione secondo il SOGS					
			Non problematici		Problematici		Patologici	
			n	%	n	%	n	%
Problematico	0	0.0%	-	-	-	-	-	-
Professionista	6	3.5%	2	33.3%	2	33.3%	2	33.3%
Serio	6	3.5%	1	16.7%	2	33.3%	3	50.0%
Regolare	12	6.9%	2	16.7%	6	50.0%	4	33.3%
Occasionale	84	48.6%	57	67.9%	23	27.4%	4	4.7%
Raro	53	30.6%	48	90.6%	4	7.5%	1	1.9%
Altro	1	0.5%	1	-	-	-	-	-
Non giocatore	16	9.3%	15	93.8%	1	6.2%	0	0.0%

I giovani avventori dei Casinò ticinesi si definiscono nella grande maggioranza dei casi (79.2%) giocatori rari o occasionali, mentre pochi si definiscono giocatori regolari (6.9%), seri (3.5%) o professionisti (3.5%). Il 9.3% dei giovani clienti si classifica come non giocatore.

L'80% dei giovani clienti che si sono definiti giocatori regolari, seri o professionisti (19 su 24) rientra nella categoria delle persone con problemi di gioco, mentre la stragrande maggioranza di coloro che si sono definiti giocatori rari o non giocatori non ha, secondo il SOGS, problemi di gioco. Si nota però anche che il 32.1% dei clienti che si sono autodefiniti "giocatori occasionali" rientra nelle categorie delle persone con problemi di gioco (il 4.7% addirittura nella categoria dei probabili giocatori patologici), così come il 9.4% dei giocatori "rari" e un "non giocatore".

6.12) Il profilo dei giovani giocatori problematici e patologici

I giovani clienti dei Casinò sono stati divisi in due gruppi: quello dei giocatori senza problemi di gioco (77.8%) e quello dei giocatori che, secondo il SOGS, hanno problemi di gioco (22.2%). Le caratteristiche personali e familiari, così come l'atteggiamento rispetto al fumo e il consumo di alcol, di questi due gruppi sono state messe a confronto.

Tabella 29: Profilo dei giovani clienti dei Casinò secondo il punteggio del SOGS: caratteristiche personali

Caratteristiche personali	Giovani clienti problematici e patologici (n=47)	Giovani clienti non problematici (n=165)	Forza della relazione (V di Cramer)
Genere			
Uomini	23.8%	76.2%	0.0717
Donne	16.7%	83.3%	
Nazionalità			
Svizzera	21.8%	78.2%	0.0221
Italiana	22.1%	77.9%	
Altra nazionalità	25.0%	75.0%	
Livello di formazione			
Nessuna form./ Scuola dell'obbligo	14.9%	85.1%	0.0987
Grado secondario II (form. professionale)	25.0%	75.0%	
Grado secondario II (form. generale)	23.7%	76.3%	
Grado terziario (Form. prof. sup., SUP e Uni.)	20.0%	80.0%	
Condizione occupazionale			
Studenti	16.7%	83.3%	0.1279
Apprendisti	16.7%	83.3%	
Occupati	27.1%	72.9%	
Disoccupati o inattivi	28.6%	71.4%	
Regione			
Tre Valli	25.0%	75.0%	0.1703
Locarnese e Vallemaggia	20.5%	79.5%	
Bellinzonese	25.8%	74.2%	
Luganese	15.5%	84.5%	
Mendrisiotto	20.0%	80.0%	
Italia	34.1%	65.9%	

*** → $p < 0.001$ ** → $p < 0.01$ * → $p < 0.05$

Globalmente, si notano delle relazioni deboli o addirittura assenti; ciò significa che i giovani con problemi di gioco non sembrano essere contraddistinti da un profilo ben definito rispetto agli altri clienti. Si riscontrano comunque alcune peculiarità che vale la pena di evidenziare. Infatti, si osservano delle proporzioni di giovani con problemi di gioco leggermente più elevate tra gli occupati e i disoccupati/inattivi rispetto a apprendisti e studenti, così come si constata una proporzione superiore di giovani giocatori con problemi tra le persone residenti in Italia.

Tabella 30: Profilo dei giovani clienti dei Casinò secondo il punteggio del SOGS: caratteristiche famigliari

Caratteristiche famigliari	Giovani clienti problematici e patologici (n=47)	Giovani clienti non problematici (n=165)	Forza della relazione (V di Cramer)
Struttura famigliare			
Persona sola	34.4%	65.6%	0.1359
Coppia senza figli	27.8%	72.2%	
Coppia con figli	19.5%	80.5%	
Famiglia monoparentale	18.2%	81.8%	
Reddito mensile famigliare			
Fino a 4'000 franchi	32.1%	67.9%	0.1300
4'001-6'000 franchi	29.6%	70.4%	
6'001-8'000 franchi	15.0%	85.0%	
Più di 8'000 franchi	25.0%	75.0%	

*** → $p < 0.001$ ** → $p < 0.01$ * → $p < 0.05$

Tabella 31: Atteggiamento rispetto al fumo e al consumo di alcol dei giovani clienti dei Casinò secondo il punteggio del SOGS

Fumo e alcol	Giovani clienti problematici e patologici (n=47)	Giovani clienti non problematici (n=165)	Forza della relazione (V di Cramer)
Atteggiamento rispetto al fumo			
Fumatori regolari	27.6%	72.4%	0.1784
Fumatori regolari in passato, ma non ora	8.3%	91.7%	
Fumatori occasionali	7.7%	92.3%	
Non fumatori	15.1%	84.9%	
Consumo di alcol			
Almeno 3 volte a settimana	34.0%	66.0%	0.1744
1-2 volte a settimana	16.8%	83.2%	
1-3 volte al mese	17.4%	82.6%	
Meno di 1 volta al mese, eccezionalmente o mai	21.4%	78.6%	

*** → $p < 0.001$ ** → $p < 0.01$ * → $p < 0.05$

Anche per quanto riguarda le caratteristiche famigliari e l'atteggiamento rispetto al fumo e al consumo di alcol, non si notano relazioni significative; tuttavia, anche qui emergono delle particolarità che è utile mettere in evidenza. In effetti, le famiglie senza figli sono contraddistinte da maggiori percentuali di giovani con problemi di gioco, così come la categoria dei fumatori regolari e quella dei consumatori regolari di alcol (che bevono almeno 3 volte alla settimana).

Per cercare di definire in modo più efficace il profilo dei giovani giocatori problematici e patologici maggiorenni riscontrati nelle due inchieste è utile confrontare le loro caratteristiche con quelle della popolazione generale tra 18 e 25 anni senza problemi di gioco.

Tabella 32: Caratteristiche personali dei giovani maggiorenni con problemi di gioco messe a confronto con quelle del campione di giovani adulti (18-25 anni) senza problemi di gioco residenti in Ticino

Caratteristiche personali	Giovani maggiorenni (18-25 anni) senza problemi di gioco (n=196)	Giovani giocatori problematici e patologici maggiorenni (n=54)	Giovani giocatori problematici e patologici maggiorenni residenti in Ticino (n=39)	Forza della relazione (V di Cramer)	
				1	2
Genere					
Uomini	46.4%	83.3%	87.2%	0.30***	0.30***
Donne	53.6%	16.7%	12.8%		
Nazionalità					
Svizzera	85.7%	61.1%	84.6%	0.28***	0.03
Italiana	8.7%	31.5%	7.7%		
Altra nazionalità	5.6%	7.4%	7.7%		
Livello di formazione					
Nessuna/Scuola obbligo	29.2%	13.2%	7.7%	0.20*	0.30***
Grado secondario II prof.	39.5%	62.3%	76.9%		
Grado secondario II gen.	19.5%	17.0%	15.4%		
Grado terziario	11.8%	7.5%	0.0%		
Condizione occupazionale					
Studenti	57.1%	29.6%	30.7%	0.25**	0.20*
Apprendisti	6.6%	9.3%	10.3%		
Occupati	25.5%	51.8%	46.2%		
Disoccupati o inattivi	10.7%	9.3%	12.8%		
Regione					
Tre Valli	6.1%	3.7%	5.1%	0.50***	0.14
Locarnese e Vallemaggia	19.9%	16.7%	23.1%		
Bellinzonese	16.8%	20.3%	28.2%		
Luganese	42.9%	27.8%	38.5%		
Mendrisiotto	14.3%	3.7%	5.1%		
Italia	0.0%	27.8%	0.0%		

*** → $p < 0.001$ ** → $p < 0.01$ * → $p < 0.05$

Il profilo dei giovani maggiorenni con problemi di gioco è nettamente distinto da quello riguardante la popolazione generale dei giovani adulti senza problemi di gioco. Infatti, tra i giovani giocatori problematici e probabilmente patologici si riscontrano percentuali nettamente superiori di uomini (83.3% contro 46.4% nella popolazione generale dei giovani adulti senza problemi di gioco) e di persone di nazionalità italiana (31.5% contro 8.7%), così come proporzioni indiscutibilmente maggiori di persone con un livello formativo secondario di tipo professionale (62.3% contro 39.5%) e di persone occupate (51.8% contro 25.5%) rispetto agli studenti. Inoltre, i giovani giocatori con problemi di gioco sono spesso residenti in Italia.

Considerando unicamente i giovani giocatori con problemi residenti in Ticino, si notano all'incirca le stesse relazioni riscontrate per il totale dei giovani giocatori problematici e probabilmente patologici; tuttavia, non appaiono più le relazioni riguardanti la nazionalità italiana e la residenza in Italia.

Tabella 33: Caratteristiche famigliari dei giovani maggiorenni con problemi di gioco messe a confronto con quelle del campione di giovani adulti (18-25 anni) senza problemi di gioco residenti in Ticino

Caratteristiche famigliari	Giovani maggiorenni (18-25 anni) senza problemi di gioco (n=196)	Giovani giocatori problematici e patologici maggiorenni (n=54)	Giovani giocatori problematici e patologici maggiorenni residenti in Ticino (n=39)	Forza della relazione (V di Cramer)	
				1	2
Struttura famigliare					
Persona sola	6.6%	22.2%	25.6%	0.25**	0.28**
Coppia senza figli	6.1%	9.3%	0.0%		
Coppia con figli	65.3%	51.8%	51.3%		
Famiglia monoparentale	12.8%	14.8%	20.5%		
Altro tipo di famiglia	9.2%	1.9%	2.6%		
Reddito mensile famigliare²¹					
Fino a 4'000 franchi	16.7%	25.0%	20.0%	0.16	0.25
4'001-6'000 franchi	36.4%	30.6%	24.0%		
6'001-8'000 franchi	16.7%	8.3%	4.0%		
Più di 8'000 franchi	30.3%	36.1%	52.0%		

*** → $p < 0.001$ ** → $p < 0.01$ * → $p < 0.05$

Tabella 34: Abitudini riguardanti il fumo e il consumo di alcol dei giovani maggiorenni con problemi di gioco messe a confronto con quelle del campione di giovani adulti (18-25 anni) senza problemi di gioco residenti in Ticino

Fumo e alcol	Giovani maggiorenni (18-25 anni) senza problemi di gioco (n=196)	Giovani giocatori problematici e patologici maggiorenni (n=54)	Giovani giocatori problematici e patologici maggiorenni residenti in Ticino (n=39)	Forza della relazione (V di Cramer)	
				1	2
Atteggiamento rispetto al fumo					
Fumatori regolari	34.7%	75.9%	74.3%	0.35***	0.30***
Regolari in passato, ora no	8.8%	3.7%	2.6%		
Fumatori occasionali	10.9%	1.9%	2.6%		
Non fumatori	45.6%	18.5%	20.5%		
Consumo di alcol					
Almeno 3 volte a sett.	8.3%	37.7%	36.8%	0.36***	0.34***
1-2 volte a settimana	40.4%	35.9%	39.5%		
1-3 volte al mese	24.4%	7.5%	5.3%		
Meno di 1 volta al mese	26.9%	18.9%	18.4%		

*** → $p < 0.001$ ** → $p < 0.01$ * → $p < 0.05$

²¹ Il reddito mensile lordo famigliare è stato indicato unicamente da 66 giovani senza problemi di gioco, da 36 giovani con problemi di gioco e da 25 giovani con problemi di gioco residenti in Ticino; visto il ridotto numero di casi, le strutture percentuali devono essere interpretate con cautela.

Il confronto riguardante le caratteristiche famigliari e gli atteggiamenti rispetto a fumo e alcol rivela che, rispetto ai giovani adulti senza problemi di gioco, i giovani giocatori problematici e probabilmente patologici sono più spesso persone sole (22.2% contro 6.6%), fumatori regolari (75.9% contro 34.7%) e consumatori regolari di alcol (almeno 3 volte alla settimana → 37.7% contro 8.3%). Il confronto limitato ai soli giovani con problemi di gioco residenti in Ticino conferma le relazioni riscontrate per il totale dei giovani giocatori con problemi.

6.13) I comportamenti di gioco dei giovani giocatori problematici e patologici

Oltre alle differenze riguardanti le caratteristiche personali, famigliari e gli atteggiamenti rispetto a fumo e alcol, i giovani giocatori problematici e probabilmente patologici si distinguono per il loro comportamento di gioco.

6.13.1) Somme spese mensilmente per il gioco

I giovani clienti dei Casinò che, secondo il SOGS, non hanno problemi di gioco spendono mediamente 133 franchi al mese per il gioco, mentre i giovani avventori problematici o probabilmente patologici spendono mediamente 808 franchi mensili per il gioco. Le cifre medie presentate (soprattutto quella riguardante i giovani con problemi di gioco) sono gonfiate dai casi estremi; dunque, conviene calcolare i valori mediani per individuare il valore centrale corretto delle due distribuzioni. La mediana per i giovani clienti senza problemi di gioco è pari a 58 franchi mensili, mentre quella per i giovani avventori con problemi di gioco si attesta a 184 franchi mensili; utilizzando questi dati, possiamo constatare che i giovani clienti con problemi di gioco spendono circa tre volte di più rispetto a quelli senza problemi di gioco.

La prossima tabella espone le categorie di spesa mensile per il gioco secondo la classificazione SOGS.

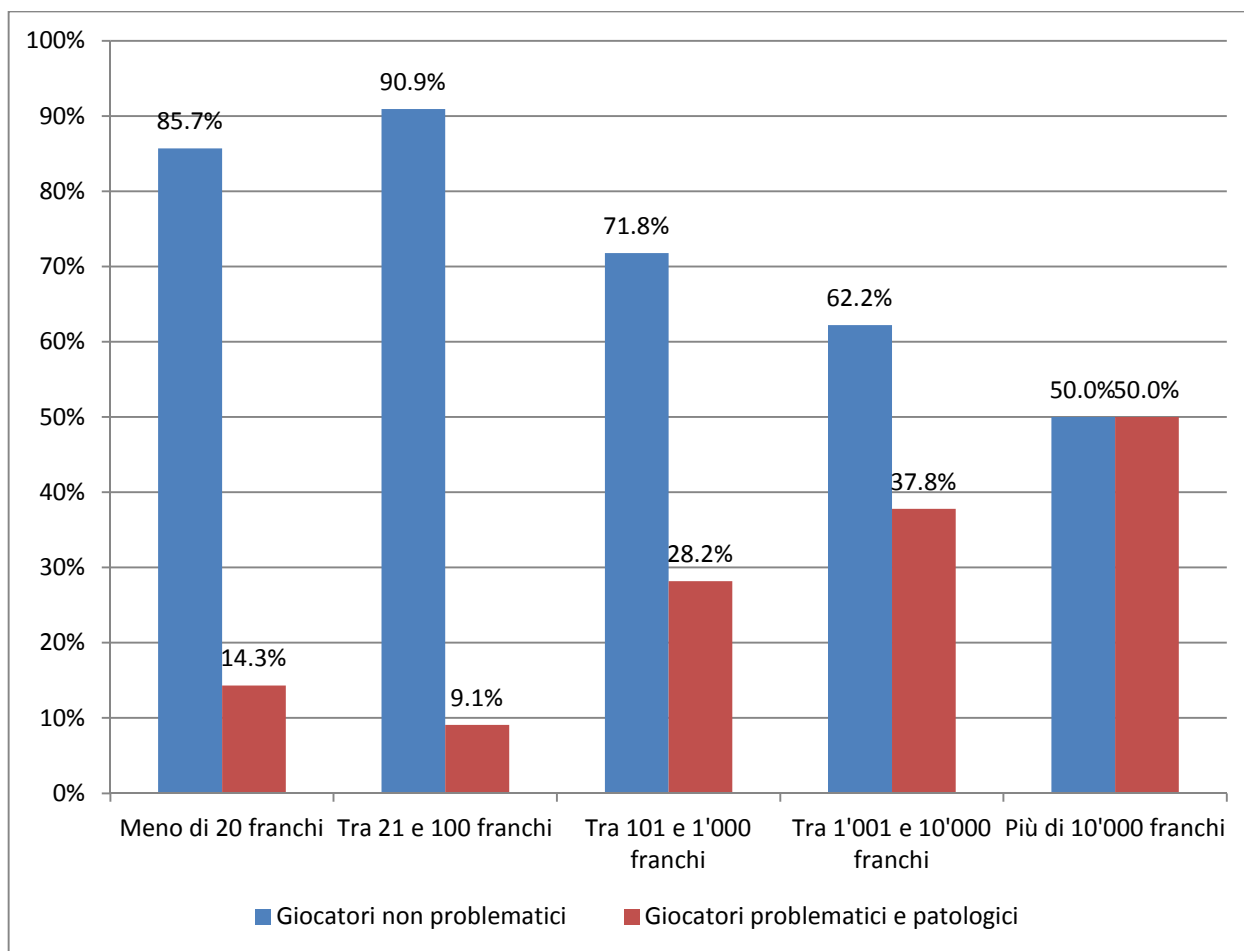
Tabella 35: Spesa mensile per il gioco dei giovani clienti dei Casinò secondo il punteggio del SOGS

Cifra spesa ogni mese per il gioco	Classificazione SOGS	
	Clienti non problematici	Clienti problematici e patologici
Meno di 50 franchi	87.5%	12.5%
Tra 51 e 100 franchi	79.6%	20.4%
Tra 101 e 250 franchi	57.1%	42.9%
Tra 251 e 500 franchi	55.0%	45.0%
Tra 501 e 2'500 franchi	55.5%	44.5%
Oltre 2'500 franchi	0.0%	100.0%

La proporzione di giovani clienti problematici e probabilmente patologici aumenta costantemente all'aumentare della categoria di spesa, passando dal 12.5% per le cifre inferiori a 50 franchi al mese al 100% per le cifre superiori a 2'500 franchi mensili.

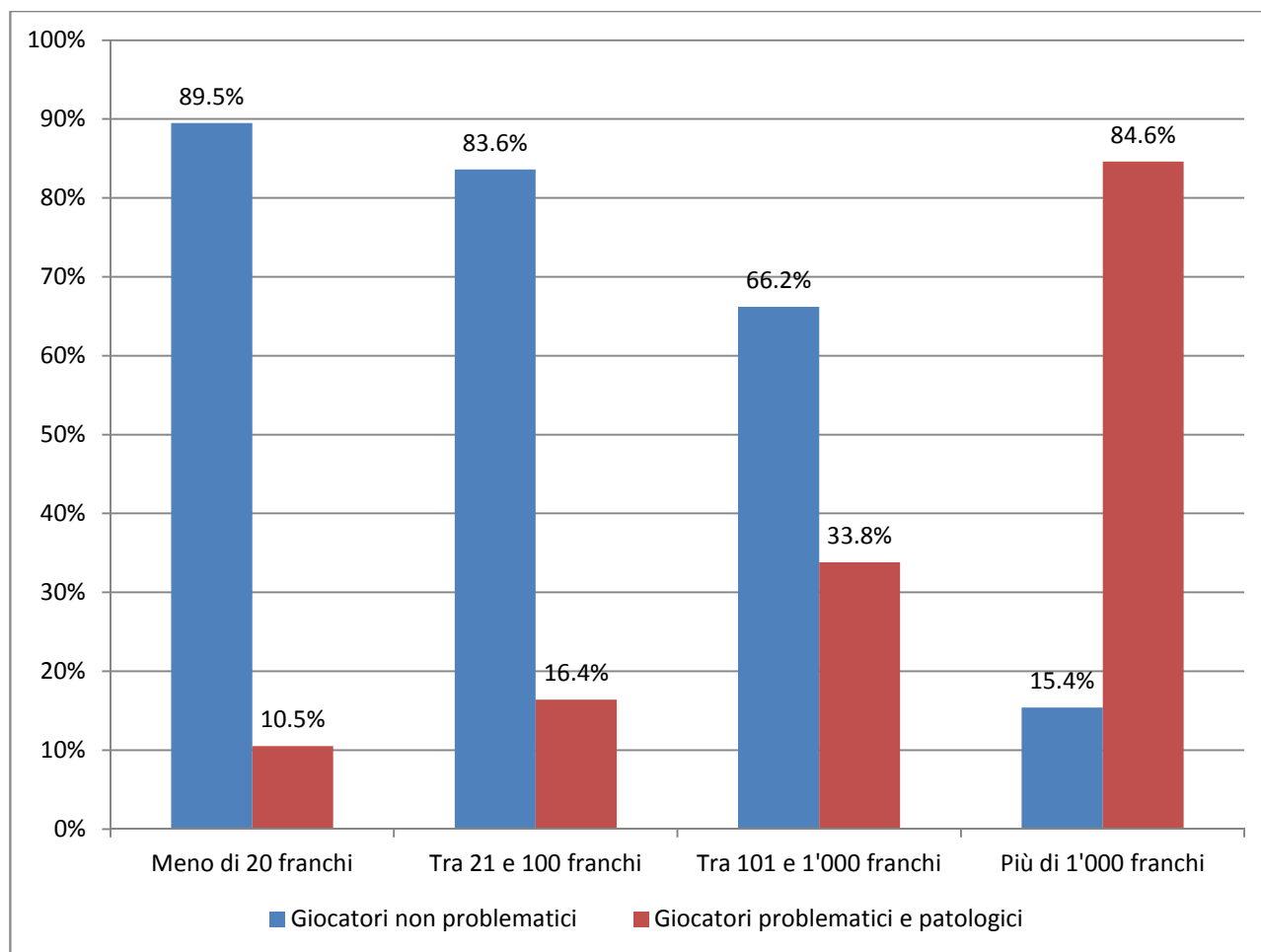
6.13.2) Problemi di gioco e vincite e perdite massime

I giovani clienti dei Casinò problematici e probabilmente patologici indicano generalmente di aver vinto in un solo giorno cifre maggiormente elevate rispetto ai giovani avventori senza problemi di gioco; la figura presentata qui di seguito lo conferma, mostrando come la percentuale di giovani clienti con problemi di gioco aumenti al crescere della categoria di vincita massima indicata.

Figura 8: Vincita massima in un solo giorno per i giovani clienti dei Casinò secondo il punteggio del SOGS

	Meno di 20 fr.	21-100 fr.	101-1'000 fr.	1'001-10'000 fr.	Oltre 10'000 fr.
Giocatori non problematici	6 (85.7%)	30 (90.9%)	56 (71.8%)	28 (62.2%)	3 (50.0%)
Giocatori problematici e patologici	1 (14.3%)	3 (9.1%)	22 (28.2%)	17 (37.8%)	3 (50.0%)

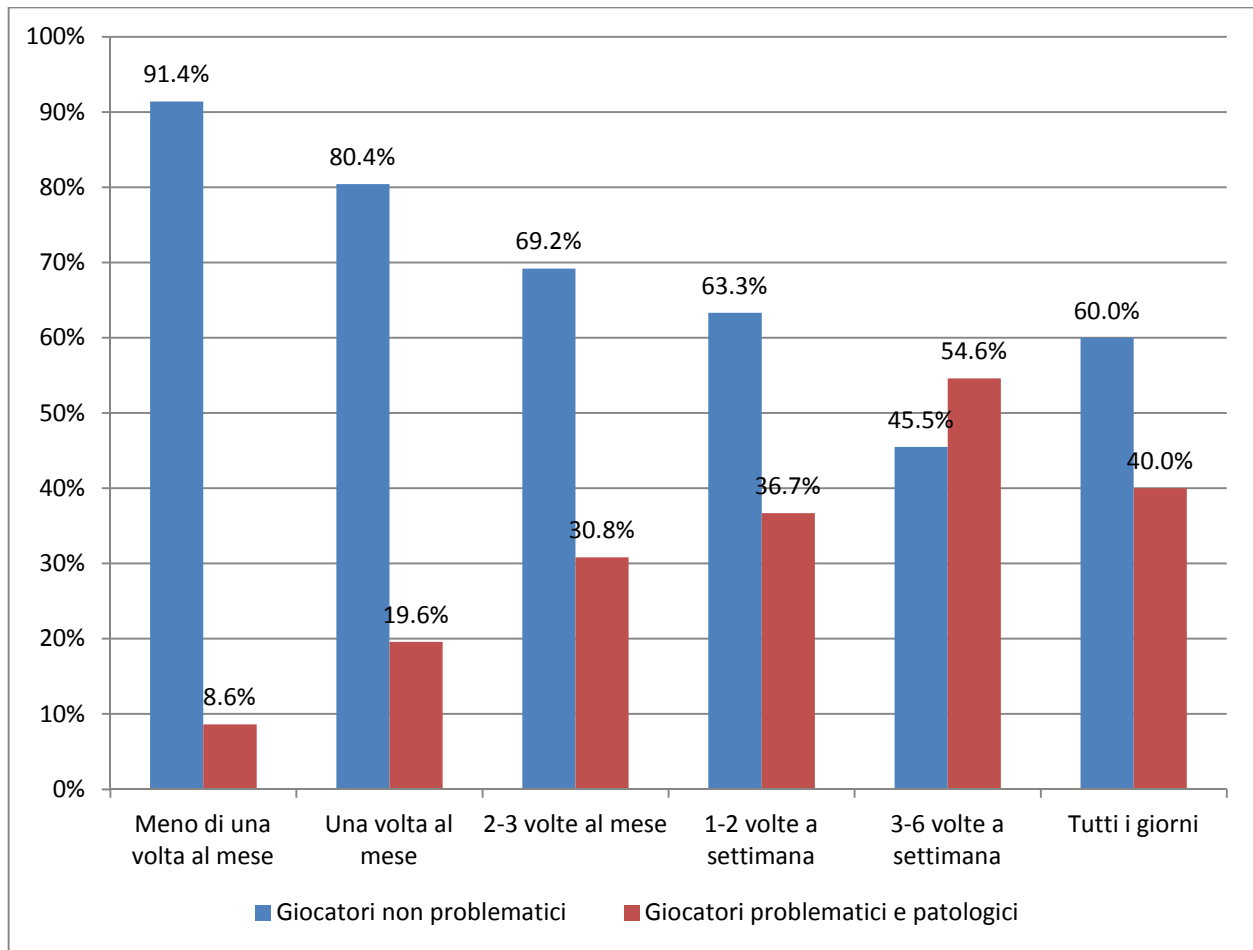
La relazione tra la perdita massima in un solo giorno e i problemi di gioco tra i giovani clienti dei Casinò è molto forte; infatti, la proporzione di giovani clienti problematici e probabilmente patologici cresce continuamente all'aumentare della categoria di perdita massima indicata, fino ad esplodere quando la perdita massima in un solo giorno supera i 1'000 franchi.

Figura 9: Perdita massima in un solo giorno per i giovani clienti dei Casinò secondo il punteggio del SOGS

	Meno di 20 fr.	21-100 fr.	101-1'000 fr.	Oltre 1'000 fr.
Giocatori non problematici	17 (89.5%)	61 (83.6%)	43 (66.2%)	2 (15.4%)
Giocatori problematici e patologici	2 (10.5%)	12 (16.4%)	22 (33.8%)	11 (84.6%)

6.13.3) Problemi di gioco e frequenza e durata delle visite al Casinò

Pure la frequenza di visita al Casinò è legata ai problemi di gioco. Infatti, la prossima figura indica che la proporzione di giovani clienti con problemi di gioco tende ad aumentare al crescere della frequenza di visita al Casinò.

Figura 10: Frequenza di visita al Casinò secondo il punteggio del SOGS

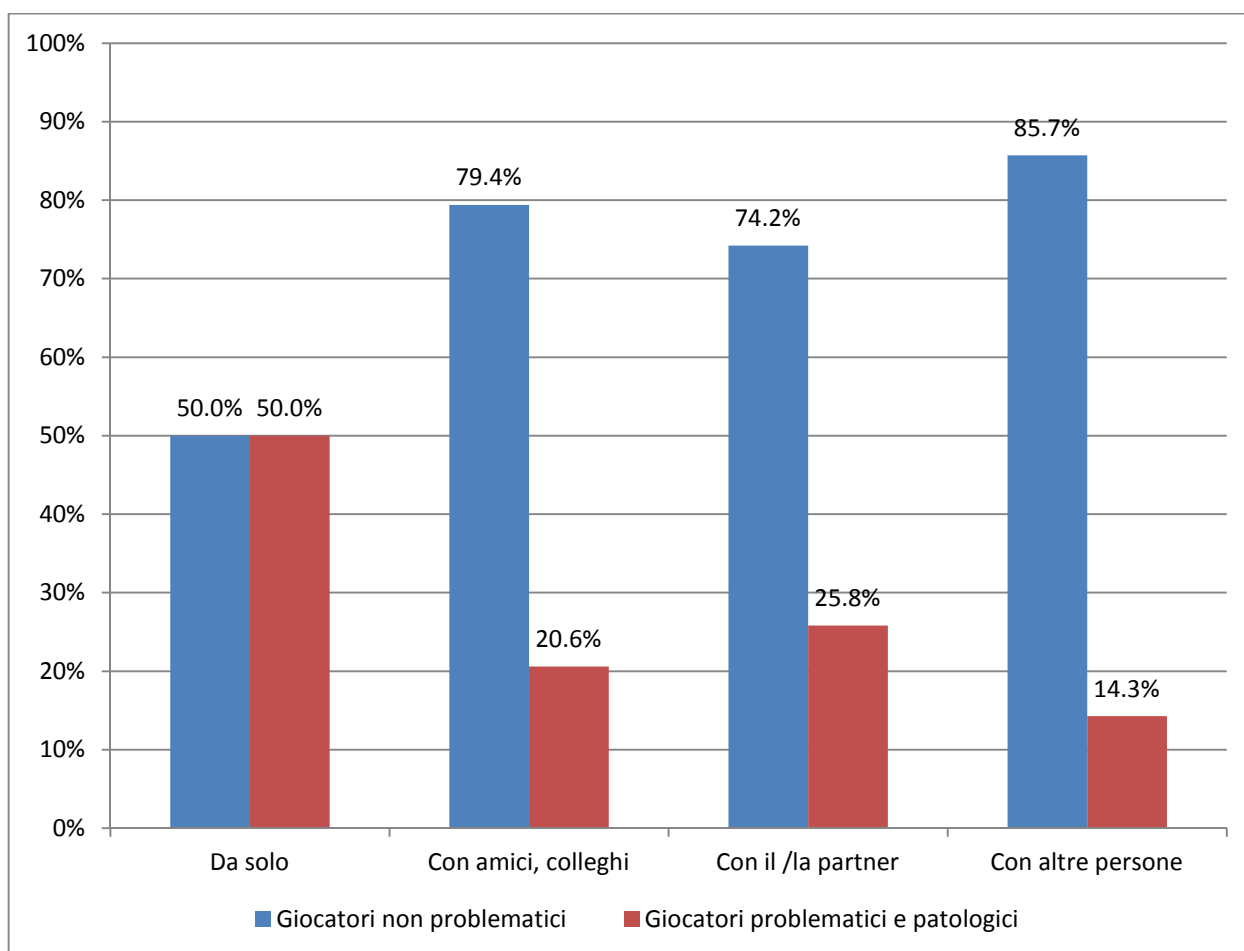
	Meno di una volta al mese	Una volta al mese	2-3 volte al mese	1-2 volte a settimana	3-6 volte a settimana	Tutti i giorni
Clienti non problematici	74 (91.4%)	37 (80.4%)	27 (69.2%)	19 (63.3%)	5 (45.5%)	3 (60.0%)
Clienti problematici e patologici	7 (8.6%)	9 (19.6%)	12 (30.8%)	11 (36.7%)	6 (54.5%)	2 (40.0%)

Anche la durata delle visite al Casinò è associata ai problemi di gioco. I giovani clienti senza problemi di gioco trascorrono mediamente 1 ora e 9 minuti all'interno del Casinò, mentre per i giovani giocatori con problemi di gioco la durata media della visita è pari a 1 ora e 38 minuti. La distribuzione del tempo trascorso al Casinò è però asimmetrica: perciò, è necessario calcolare i valori mediani per avere un'informazione più affidabile. Le mediane si attestano a 60 minuti per i giovani giocatori senza problemi di gioco e a 90 minuti per i giovani giocatori classificati come problematici o probabilmente patologici.

6.13.4) Problemi di gioco e compagnia al Casinò

Tra i giovani che si recano al Casinò in compagnia, la proporzione di clienti problematici e probabilmente patologici si attesta al massimo al 26%; invece, nel gruppo dei giovani clienti che si recano al Casinò da soli si constata una proporzione di giovani con problemi di gioco pari al 50%.

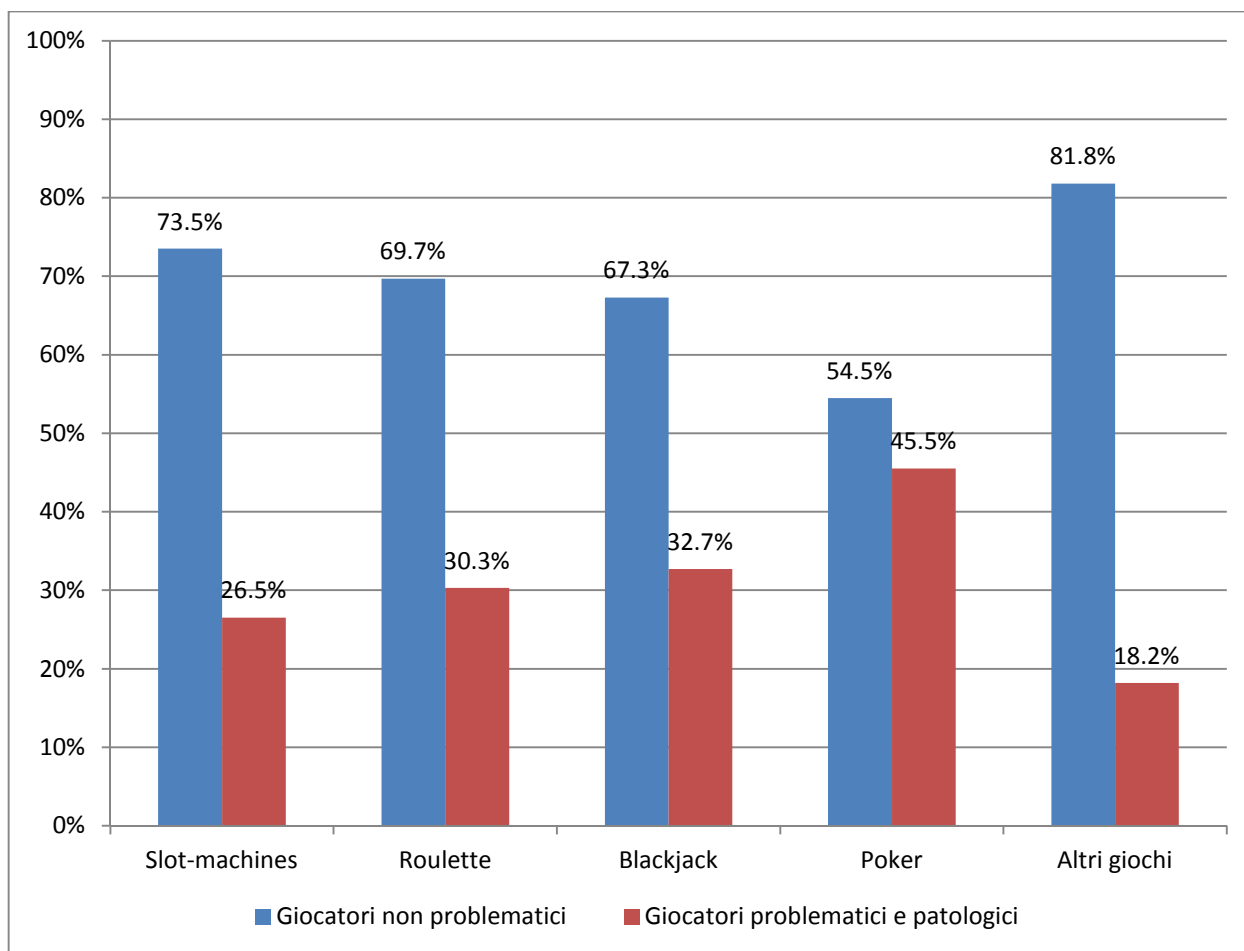
Figura 11: Con chi si recano al Casinò i giovani giocatori secondo il punteggio del SOGS



	Da solo	Con amici, colleghi	Con il/la partner	Con altre persone
Clienti non problematici	12 (50.0%)	150 (79.4%)	23 (74.2%)	6 (85.7%)
Clienti problematici e patologici	12 (50.0%)	39 (20.6%)	8 (25.8%)	1 (14.3%)

6.13.5) Problemi di gioco e giochi preferiti

La figura presentata qui di seguito indica che la maggiore proporzione di giovani clienti problematici e probabilmente patologici si riscontra tra gli estimatori del poker.

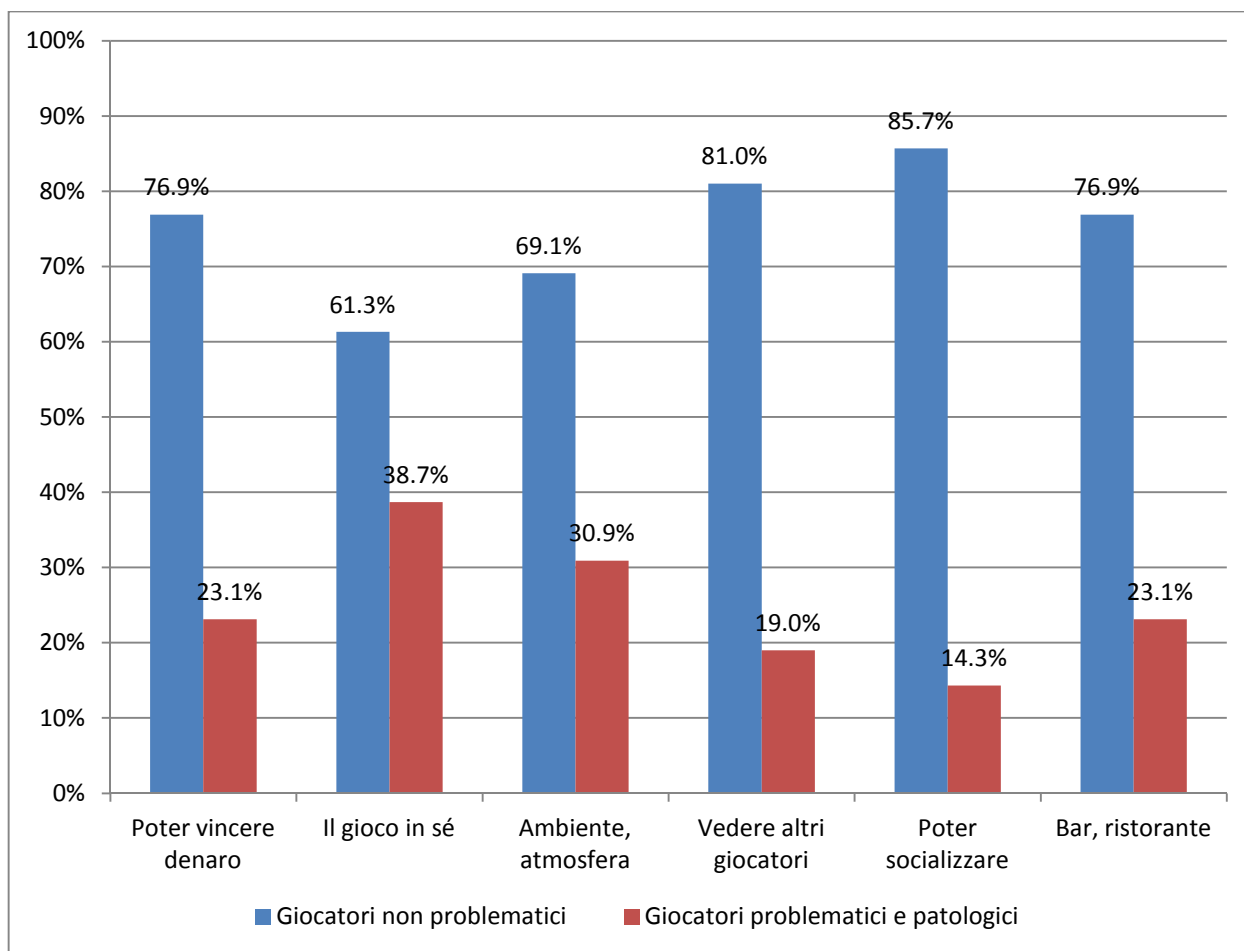
Figura 12: Giochi preferiti dai giovani clienti dei Casinò secondo il punteggio del SOGS

	Slot-machines	Roulette	Black-jack	Poker	Altri giochi
Clients non problematici	36 (73.5%)	62 (69.7%)	37 (67.3%)	12 (54.5%)	18 (81.8%)
Clients problematici e patologici	13 (26.5%)	27 (30.3%)	18 (32.7%)	10 (45.5%)	4 (18.2%)

6.13.6) Problemi di gioco e cosa piace del gioco

La figura esposta qui sotto mostra che le maggiori proporzioni di giovani clienti classificati come problematici e probabilmente patologici si riscontrano tra coloro che gradiscono prevalentemente il gioco in sé e l'ambiente e l'atmosfera delle sale da gioco. È necessario sottolineare che soltanto 3 giovani clienti su 212 hanno affermato di frequentare le sale da gioco per evadere dai problemi quotidiani, elemento che invece contraddistingue il profilo del cliente con problemi di gioco se si considerano tutti gli avventori dei Casinò e non soltanto i giovani tra 18 e 25 anni.

Figura 13: Cosa piace del gioco ai giovani clienti dei Casinò secondo il punteggio del SOGS



	Poter vincere denaro	Il gioco in sé	L'ambiente, l'atmosfera	Vedere gli altri giocatori	Poter socializzare	Il bar, il ristorante
Clienti non problematici	100 (76.9%)	38 (61.3%)	47 (69.1%)	17 (81.0%)	12 (85.7%)	30 (76.9%)
Clienti problematici e patologici	30 (23.1%)	24 (38.7%)	21 (30.9%)	4 (19.0%)	2 (14.3%)	9 (23.1%)

6.13.7) Sintesi dei comportamenti di gioco dei giovani giocatori problematici e patologici

I risultati presentati hanno mostrato come i comportamenti di gioco permettano di distinguere i giovani clienti dei Casinò con problemi di gioco da quelli senza problemi di gioco meglio delle caratteristiche socio-demografiche e familiari.

I giovani clienti classificati come problematici e probabilmente patologici si distinguono perché:

- 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 di più degli altri giovani clienti,
- si recano più sovente da soli al Casinò,
- tendono a prediligere il gioco del poker,
- motivano la frequentazione delle sale da gioco dichiarando di gradire il gioco in sé e l'ambiente e l'atmosfera delle sale da gioco.

I comportamenti di gioco dei giovani clienti problematici e probabilmente patologici sono simili a quelli che contraddistinguono la clientela generale con problemi di gioco. Tuttavia, vi sono due piccole differenze che è utile mettere in evidenza. Infatti, i giovani clienti con problemi di gioco tendono a prediligere il poker, mentre non è il caso per la clientela generale con problemi di gioco. Inoltre, i giovani giocatori problematici e probabilmente patologici dichiarano di recarsi al Casinò soprattutto perché apprezzano il gioco in sé e l'ambiente/atmosfera che si respira nelle sale da gioco, mentre la motivazione dichiarata dalla clientela generale con problemi di gioco è prevalentemente la possibilità di poter evadere dai problemi quotidiani.

6.14) Conseguenze negative e aspetti positivi del gioco

Il gioco d'azzardo può avere conseguenze negative sulla vita dei giovani clienti dei Casinò; infatti, il 5.2% ha avuto delle difficoltà nel dormire e l'1.4% dichiara di essere stato disattento al benessere della propria famiglia, mentre nessun giovane cliente pensa che la sua reputazione sia stata compromessa a causa del gioco.

Tabella 36: Conseguenze negative del gioco sui giovani giocatori secondo il punteggio del SOGS

Conseguenze negative del gioco	Giovani clienti non problematici		Giovani clienti problematici e patologici	
	n	%	n	%
Disattenzione al benessere della famiglia	1	0.8%	2	4.3%
Difficoltà nel dormire	4	3.2%	7	14.9%

La tabella esposta indica come le conseguenze negative del gioco vengano subite maggiormente dai giovani clienti con problemi di gioco rispetto agli altri.

Vi sono però anche degli aspetti positivi legati al gioco d'azzardo. In effetti, la grande maggioranza dei giovani clienti dei Casinò (61.3%) pensa che il gioco d'azzardo sia fonte di divertimento, mentre il 43.4% afferma di aver potuto comprare qualcosa che desiderava grazie ad una vincita al gioco.

7) Conclusioni

7.1) Le abitudini di gioco dei giovani (14-25 anni) residenti in Ticino

La grande maggioranza dei giovani intervistati (14-17 anni → 74.1%; 18-25 anni → 85.7%) ha affermato di aver giocato almeno una volta nella vita per soldi. I giovani minorenni hanno già giocato prevalentemente a lotterie con numeri, gratta e vinci o tombola (69.2%), oltre ad aver già praticato scommesse sportive, su animali o private (16.4%). Anche i giovani maggiorenni hanno già giocato principalmente a lotterie con numeri, gratta e vinci o tombola (76.9%), ma oltre a ciò hanno già giocato anche a dadi/backgammon, slot-machines o roulette (34.2%), poker (24.1%) e altri giochi di carte (16.2%), oltre ad aver già praticato scommesse sportive, su animali o private (20.2%). Circa la metà dei minorenni (53.7%) e dei giovani maggiorenni (45.8%) ha già praticato giochi di svago online senza scommettere denaro.

Durante i 12 mesi precedenti l'indagine, il 58.2% dei minorenni ha giocato almeno una volta per denaro, percentuale che sale al 71.9% nel caso dei giovani maggiorenni. I giochi praticati dai minorenni sono soprattutto il gratta e vinci, le lotterie con numeri e la tombola, seguiti dalle scommesse sportive e private (praticate dal 10% circa dei minorenni censiti) e dai giochi di destrezza (6%). Anche tra i giovani maggiorenni i giochi maggiormente praticati sono il gratta e vinci e le lotterie con numeri, ma questi sono seguiti dai giochi da Casinò (roulette, slot-machines e poker; giochi praticati dal 16-18% dei giovani adulti intervistati) e dalla tombola e dagli altri giochi di carte (13-14%), mentre le scommesse sportive e private rimangono praticate dal 10% circa dei giovani maggiorenni e gli altri giochi sono poco praticati. La proporzione di giocatori regolari, cioè coloro che giocano almeno una volta alla settimana, si attesta al 4% tra i minorenni e al 7.9% tra i giovani maggiorenni. In entrambi i gruppi (minorenni e giovani maggiorenni), poco meno della metà degli intervistati ha praticato giochi di svago online senza scommettere denaro durante i 12 mesi precedenti l'indagine, e il 10% circa lo ha fatto regolarmente.

Lotterie con numeri e gratta e vinci vengono praticati soprattutto nei loro luoghi tradizionali, cioè al chiosco, al bar o nelle stazioni di servizio. I minorenni affermano di giocare a tombola prevalentemente in occasione di eventi, quali ad esempio le feste campestri o di paese, i carnevali e gli eventi parrocchiali e di società sportive, oltre a giocare nelle sale da gioco o a casa con gli amici. I giovani adulti giocano a poker principalmente a casa con gli amici, mentre i giochi da Casinò (roulette e slot-machines) sono praticati quasi esclusivamente al Casinò.

Durante i 12 mesi precedenti l'indagine, solo l'1% dei minorenni censiti (2 su 201) ha giocato per denaro alla TV o su internet, mentre tra i giovani maggiorenni si riscontra un percentuale nettamente superiore, cioè il 7.4%. Più precisamente, si può affermare, con un livello di affidabilità pari al 95%, che questo fenomeno coinvolge un numero di giovani tra 18 e 25 anni compreso tra 1'075 e 3'110. Il gioco su internet o alla TV dei giovani maggiorenni ticinesi consiste principalmente nel praticare scommesse sportive, su animali o private (4.4%), mentre lotterie con numeri, gratta e vinci o tombola (2.5%), così come poker e altri giochi di carte (2.5%), sono giochi un po' meno gettonati.

Le somme di denaro spese per il gioco sono generalmente contenute (il 90.7% dei minorenni e l'81.2% dei giovani adulti che hanno giocato almeno una volta negli ultimi 12 mesi spende al massimo 30 franchi al mese).

7.2) Le abitudini di gioco dei giovani (18-25 anni) clienti dei Casinò ticinesi

Il 21.7% dei clienti di età compresa tra 18 e 25 anni frequenta i Casinò ticinesi regolarmente e vi si reca almeno una volta alla settimana (2.4% tutti i giorni, 5.2% 3-6 volte alla settimana, 14.1% 1-2 volte alla settimana), il 40% circa frequenta le sale da gioco da una a tre volte al mese, mentre il restante 38.2% frequenta il Casinò occasionalmente. I giovani giocatori regolari si riscontrano soprattutto a Lugano (31.3%) rispetto a Mendrisio (18.8%) e a Locarno (11.1%). Il 26.6% della clientela giovane rimane nelle sale da gioco al massimo per 30 minuti, il 65.7% trascorre da 30 minuti a 2 ore nel Casinò, mentre il 7.7% si trattiene per più di due ore.

Il gioco più in voga tra i giovani giocatori e di gran lunga la roulette, praticata da circa metà della clientela; seguono le slot-machines (39.6%), il black-jack (32.1%), il poker (12.3%), il video-poker (2.8%) e il punto banco (1.4%). Percentuali simili di giovani clienti (15% circa) praticano altri giochi o non giocano.

Globalmente il 67.5% dei giovani clienti intervistati ha frequentato il Casinò di Lugano (il 34.4% dei giovani clienti di Mendrisio e il 40.7% dei giovani clienti di Locarno), il 42.5% ha frequentato il Casinò di Locarno (il 9.1% dei giovani clienti di Lugano, ma nessun giovane cliente di Mendrisio) e il 29.3% ha frequentato il Casinò di Mendrisio (il 15.2% dei giovani clienti di Lugano e il 18.5% dei giovani clienti di Locarno). Il 53.1% dei giovani clienti intervistati a Mendrisio, così come il 49.5% di quelli intervistati a Lugano, ha frequentato anche il Casinò di Campione d'Italia, percentuale che scende al 27.2% per la clientela giovane di Locarno. Il 5.7% dei giovani clienti ha affermato di aver frequentato anche altre sale da gioco, cioè i Casinò di Berna, Budapest, Sierre, Dublino, Ginevra, Leeuwarden e Rotterdam.

Il 66.8% dei giovani clienti che consacrano somme di denaro al gioco (80% circa di quelli intervistati) ha affermato di spendere al massimo 100 franchi al mese per il gioco, il 25% circa spende tra 101 e 500 franchi mensili e il 9% spende più di 500 franchi ogni mese. Il 30% circa dei giovani giocatori afferma di aver vinto più di 1'000 franchi in un solo giorno (3.5% più di 10'000), mentre il 7.5% asserisce di aver perso più di 1'000 franchi in un solo giorno (0.6% più di 10'000).

7.3) I problemi di gioco tra i giovani (popolazione e Casinò)

Il 97.5% della popolazione minorenni di età compresa tra 14 e 17 anni residente in Ticino non sembra presentare alcun problema di gioco (0-1 punti sulla scala sintetica SOGS-RA), l'1% viene classificato come giocatore a rischio (2-3 punti SOGS-RA) e il restante 1.5% viene classificato come giocatore problematico (4 o più punti SOGS-RA). La prevalenza attuale di giovani tra i 14 e i 17 anni con problemi di gioco residenti in Ticino si attesta dunque al 2.5%, ed ha una probabilità del 95% di situarsi tra 0.34% e 4.66%; ciò implica che il fenomeno interessa un numero di adolescenti stimato attorno a 334 e compreso tra 43 e 623. Inoltre, il 96.55% dei giovani adulti (18-25 anni) residenti in Ticino non presenta problemi di gioco (0-2 punti SOGS), l'1.48% risulta giocatore problematico (3-4 punti SOGS) e il restante 1.97% è classificabile nella categoria dei probabili giocatori patologici (5 o più punti SOGS). La prevalenza attuale di persone tra i 18 e i 25 anni con problemi di gioco residenti in Ticino è pari al 3.45%, ed ha una probabilità del 95% di situarsi tra lo 0.94% e il 5.96%; perciò, si stima che il fenomeno interessi circa 975 giovani maggiorenni (tra 266 e 1'685). In totale, il **2.97% dei giovani di età compresa tra 14 e 25 anni residenti in Ticino ha, secondo il SOGS-RA e il SOGS, problemi di gioco;** questa proporzione ha una probabilità del 95% di situarsi tra l'**1.31%** e il **4.63%**, ciò che indica che il fenomeno

riguarda circa **1'237 giovani ticinesi di età compresa tra 14 e 25 anni** (tra **546 e 1'928** con una probabilità del 95%).

I principali problemi legati al gioco segnalati dai giovani clienti dei Casinò sono il fatto di aver giocato più di quanto si avesse intenzione di giocare (59%), il fatto di aver subito critiche a causa del gioco (24.1%), il fatto di essersi sentiti in colpa per il proprio modo di giocare d'azzardo o per quello che succede quando si gioca (16.5%) e il fatto di aver avuto discussioni sul denaro riguardanti il gioco d'azzardo (11.8%). Inoltre, è emerso che il 5.2% dei giovani clienti ha avuto delle difficoltà nel dormire a causa del gioco d'azzardo, mentre l'1.4% afferma di essere stato disattento al benessere della propria famiglia.

Il 77.8% dei clienti di età compresa tra 18 e 25 anni intervistati nei Casinò ticinesi non presenta problemi di gioco, il 16.0% viene classificato come giocatore problematico e il restante 6.2% come probabile giocatore patologico. Perciò, la proporzione di giocatori problematici e patologici tra la giovane clientela dei Casinò è stimata al 22.2%, ed ha una probabilità del 95% di situarsi tra 16.6% e 27.8%. Nel Casinò di Mendrisio si riscontra una percentuale di giovani giocatori classificati come problematici e probabilmente patologici superiore (31.3%) rispetto a Lugano (21.2%) e a Locarno (19.8%).

I giovani clienti dei Casinò con problemi di gioco sono contraddistinti da comportamenti di gioco diversi rispetto al resto della giovane clientela dei Casinò. In effetti, i giovani giocatori problematici e probabilmente patologici si distinguono perché:

- 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 spesso da soli al Casinò,
- tendo a prediligere il gioco del poker,
- motivano la frequentazione delle sale da gioco dichiarando di gradire il gioco in sé e l'ambiente e l'atmosfera delle sale da gioco.

7.4) I profili dei vari tipi di giovane giocatore

I dati raccolti tramite l'indagine hanno permesso di evidenziare le caratteristiche delle diverse tipologie di giovane giocatore. Le caratteristiche prese in considerazione sono quelle socio-demografiche e familiari, oltre all'atteggiamento rispetto al fumo e al consumo di alcol e di farmaci.

- **Il profilo dei giovani giocatori.** In generale, si riscontrano relazioni piuttosto deboli (o addirittura assenti) tra le caratteristiche considerate e il fatto di aver giocato o meno per denaro nei 12 mesi precedenti l'indagine. Ciononostante, si possono evidenziare alcune peculiarità dei giovani giocatori; infatti, la percentuale di giovani giocatori è superiore nel gruppo dei giovani adulti (18-25 anni) rispetto a quello dei minorenni (14-17 anni), e si riscontrano maggiori proporzioni di giovani giocatori nel Bellinzonese e nella regione Tre Valli rispetto a Luganese, Mendrisiotto e Locarnese e Vallemaggia.

- **Il profilo dei giovani clienti dei Casinò.** Rispetto alla popolazione dei giovani adulti residenti in Ticino, la clientela dei Casinò di età compresa tra 18 e 25 anni conta percentuali decisamente maggiori di uomini e di persone di nazionalità straniera (molto spesso italiana) che vivono più spesso in famiglie di piccole dimensioni (fino a 2 membri), oltre a maggiori proporzioni di persone occupate e di apprendisti rispetto a studenti e disoccupati/inattivi. Inoltre, i giovani clienti dei Casinò denotano una maggiore proporzione di persone con una formazione professionale secondaria combinata ad una minore percentuale di persone con un livello formativo primario.

Considerando unicamente i giovani clienti residenti in Ticino si notano all'incirca le stesse differenze riscontrate per tutta la giovane clientela dei Casinò, ma con alcune peculiarità. Infatti, la sovrarappresentazione della clientela italiana è molto più contenuta, mentre si nota anche una sovrarappresentazione delle persone residenti nel Luganese a scapito dei residenti nella regione Tre Valli e nel Mendrisiotto.

- **Il profilo dei giocatori regolari nei Casinò.** Confrontando le caratteristiche dei giovani giocatori regolari (che si recano al Casinò almeno una volta alla settimana) con quelle dei giovani adulti che non frequentano i Casinò, si riscontra un profilo simile a quello relativo alla giovane clientela del Casinò. Si nota però anche che i giovani clienti regolari dei Casinò hanno un livello formativo generale leggermente inferiore rispetto ai giovani tra 18 e 25 anni che non frequentano le sale da gioco.
- **Il profilo dei giovani giocatori con problemi di gioco.** Confrontando le caratteristiche dei giovani maggiorenni con problemi di gioco con quelle della popolazione generale dei giovani adulti senza problemi di gioco (considerando entrambe le inchieste effettuate, cioè quella presso la popolazione dei giovani adulti e quella presso i Casinò) si nota una netta distinzione. Tra i giovani adulti con problemi di gioco si notano proporzioni decisamente superiori di uomini che vivono da soli e di persone di nazionalità italiana, così come proporzioni indubbiamente maggiori di persone con un livello formativo secondario di tipo professionale e di persone occupate rispetto agli studenti. Inoltre, i giovani giocatori con problemi di gioco sono più sovente fumatori regolari e consumatori regolari di alcol (almeno tre volte alla settimana), e spesso risiedono in Italia.

Considerando unicamente i giovani giocatori con problemi di gioco residenti in Ticino si notano grossomodo le stesse relazioni riscontrate per il totale dei giovani giocatori problematici e probabilmente patologici; tuttavia, non appaiono più le relazioni riguardanti la nazionalità italiana e la residenza in Italia.

I profili esposti sono simili a quelli riguardanti i giovani clienti dei Casinò.

7.5) Il confronto tra le abitudini di gioco dei giovani e quelle della popolazione generale

Se si considera l'inchiesta riguardante la popolazione, si nota che le abitudini di gioco degli adolescenti di età compresa tra 14 e 17 anni residenti in Ticino sono simili a quelle della popolazione generale maggiorenni; infatti, circa il 60% degli intervistati di entrambi i gruppi ha giocato per denaro nei 12 mesi precedenti

l'indagine, e i giochi preferiti sono i medesimi, cioè lotterie con numeri, gratta e vinci e tombola²². Inoltre, si nota una percentuale molto contenuta (1% tra gli adolescenti e 3.3% nella popolazione generale maggiorenne) di giocatori online o alla TV in entrambi i gruppi. L'unica differenza di rilievo concerne la proporzione di giocatori regolari (che giocano almeno una volta alla settimana); in effetti, tra gli adolescenti minorenni si registra il 4% di giocatori regolari contro il 9.6% nella popolazione generale adulta.

Il confronto tra le abitudini di gioco dei giovani di età compresa tra 18 e 25 anni residenti in Ticino e quelle della popolazione generale maggiorenne mette in luce maggiori differenze rispetto al confronto con gli adolescenti minorenni. Infatti, i giovani maggiorenni ticinesi contano una proporzione superiore di giocatori durante i 12 mesi precedenti l'indagine (71.9%) rispetto alla popolazione generale adulta (60%), e (anche se i due giochi maggiormente praticati rimangono gratta e vinci e lotterie con numeri) si notano percentuali decisamente superiori di giovani adulti che praticano i giochi da Casinò, cioè roulette, slot-machines, poker e altri giochi di carte (13-18% contro 3-6% nella popolazione generale maggiorenne). Questo risultato è confermato dall'enorme differenza riguardante la frequentazione di uno o più casinò durante i 12 mesi precedenti l'inchiesta: il 52.2% dei giovani adulti ha frequentato uno o più Casinò durante il periodo considerato, mentre la percentuale è pari al 14.3% nella popolazione generale adulta. Inoltre, i giovani adulti denotano una proporzione di giocatori online o alla TV (7.4%) nettamente superiore rispetto a quella riscontrata tra la popolazione generale (3.3%), mentre la percentuale di giocatori regolari risulta simile (7.9% contro 9.6%).

Non si riscontrano differenze significative riguardanti i luoghi di gioco e le somme spese mensilmente per il gioco, che sono generalmente piuttosto contenute.

Per quanto riguarda i Casinò, è utile confrontare le abitudini di gioco dei giovani clienti (18-25 anni) con quelle della clientela generale. Le abitudini di gioco dei giovani clienti sono simili a quelle della clientela generale, anche se i giovani clienti sono frequentatori un po' meno assidui, spendono meno e praticano maggiormente il black-jack (39.6% contro 18% tra la clientela generale) e meno le slot-machines (39.6% contro 50.4%).

La prevalenza attuale di giovani di età compresa tra 14 e 25 anni con problemi di gioco in Ticino si aggira attorno al 3% (2.5% per i minorenni, 3.45% per i giovani adulti, 2.97% per i ragazzi tra 14 e 25 anni), mentre la prevalenza attuale riscontrata tra la popolazione generale maggiorenne si attesta all'1%. Questi dati mostrano come, coerentemente con la letteratura sul tema, i problemi di gioco sembrano essere maggiormente presenti tra la popolazione giovane. Invece, se consideriamo i dati riguardanti i Casinò, non vi è praticamente differenza tra la prevalenza di giocatori problematici e probabilmente patologici in generale (22.5%) e tra i clienti giovani (22.2%). Tuttavia, il profilo dei giovani clienti con problemi di gioco è leggermente differente rispetto a quello generale dei clienti problematici e probabilmente patologici. Infatti, i giovani clienti con problemi di gioco tendono a prediligere il gioco del poker e a motivare la frequentazione delle sale da gioco dichiarando di gradire il gioco in sé e l'atmosfera delle sale da gioco, mentre la clientela generale con problemi di gioco non mostra preferenze per alcun gioco in particolare e motiva la frequentazione del Casinò soprattutto per il fatto di poter evadere dai problemi quotidiani.

²² Bisogna comunque sottolineare che il 10% circa degli adolescenti minorenni ha dichiarato di praticare scommesse sportive e/o private, proporzione superiore rispetto a quella registrata nella popolazione generale adulta (1-3% circa).

7.6) Il confronto con la letteratura sul tema

La prevalenza attuale di giovani giocatori (14-25 anni) con problemi di gioco ottenuta tramite l'inchiesta presso la popolazione è pari al 2.97%. Sebbene siano stati svolti parecchi studi a livello internazionale, la comparazione dei risultati è piuttosto delicata a causa della forte eterogeneità metodologica che li contraddistingue; il confronto con studi simili ha comunque mostrato che il parametro ottenuto è coerente con gli altri. Il confronto con la prevalenza attuale stimata per la popolazione generale adulta (1%) indica come, conformemente a quanto riscontrato in letteratura, i problemi di gioco sembrano avere una maggiore incidenza sulla popolazione giovane. La prevalenza attuale di giovani giocatori con problemi di gioco nei Casinò ticinesi è complessivamente pari al 22.2%; questo dato non è confrontabile con i risultati degli altri (pochi) studi effettuati a causa di differenze nei metodi di campionamento e di analisi.

I profili dei giovani giocatori con problemi di gioco sono conformi a quelli presentati in letteratura. Il fattore di rischio socio-demografico ben consolidato, cioè il sesso maschile, compare anche nel presente studio, oltre alle ben consolidate associazioni con il fatto di fumare regolarmente e di consumare regolarmente alcolici.

Le abitudini di gioco dei giovani con problemi di gioco (maggior frequenza di gioco, maggior durata delle visite alle case da gioco, cifre più elevate spese per il gioco, maggiori somme massime vinte e perse in un solo giorno, tendenza a recarsi da soli al Casinò) riscontrate in questo studio trovano piena conferma nella letteratura.

7.7) Considerazioni finali

L'indagine effettuata ha permesso di ottenere importanti informazioni sulle abitudini di gioco dei giovani residenti in Ticino e dei giovani frequentatori dei Casinò ticinesi, che possono tradursi in raccomandazioni per delle strategie preventive e per l'evoluzione della ricerca in quest'ambito.

L'indagine ha evidenziato che i giovani con problemi di gioco adottano comportamenti di gioco differenti rispetto agli altri giovani, ma a livello di caratteristiche socio-demografiche e familiari è stata riscontrata uniformità tra i giovani con problemi di gioco e i giovani clienti dei Casinò. Questo risultato indica che, con ogni probabilità, i giovani a rischio di incorrere in problemi di gioco tendono generalmente a frequentare le case da gioco (autoselezione dei profili di rischio già riscontrata per la popolazione generale maggiorenne); tale tendenza è confermata dall'enorme differenza percentuale tra la prevalenza di problemi di gioco nella popolazione giovane e la prevalenza di problemi di gioco tra i giovani clienti dei Casinò. Perciò, viene confermato il fatto che il maggiore lavoro di monitoraggio e prevenzione debba essere svolto all'interno dei Casinò.

Le indagini hanno messo in luce un fattore fondamentale, cioè il cambiamento delle abitudini di gioco dei giovani che raggiungono la maggiore età. Le abitudini di gioco dei minorenni di età compresa tra 14 e 17 anni sono piuttosto differenti da quelle dei giovani adulti (18-25 anni); infatti, tra i giovani adulti si riscontrano maggiori proporzioni di giocatori (71.9% contro 58.2% tra gli adolescenti minorenni), di giocatori regolari (7.9% contro 4%) e, soprattutto, di giocatori online o alla TV (7.4% contro 1%). Inoltre, sebbene i due giochi maggiormente praticati rimangano il gratta e vinci e le lotterie con numeri, il raggiungimento della maggiore età porta a un significativo incremento della pratica dei giochi da Casinò e della frequentazione degli stessi, frequentazione ben superiore anche rispetto alla popolazione generale maggiorenne (52.2% di giovani adulti frequentatori delle sale da gioco contro il 14.3% nella popolazione generale maggiorenne). Questi risultati indicano che bisogna prestare

particolare attenzione alla transizione alla maggiore età, poiché sembra che l'ampliamento delle possibilità di gioco che ne consegue abbia un impatto significativo sulle abitudini di gioco dei giovani. Il monitoraggio delle abitudini di gioco dei giovani di età compresa tra 14-25 anni è molto importante anche per un altro motivo, cioè la maggiore incidenza (riscontrata nella presente ricerca e confermata in letteratura) dei problemi di gioco sulla popolazione giovane. Inoltre, il dato riguardante il forte incremento del gioco su internet legato al passaggio alla maggiore età è una tematica estremamente importante che necessita di essere approfondita. Le considerazioni esposte confermano la bontà della potenziale strategia preventiva già precedentemente proposta nell'ambito dell'inchiesta riguardante la popolazione generale maggiorenne, ovvero l'istituzione di un programma di sensibilizzazione a livello di scuola media o di liceo/formazione professionale che abbia lo scopo di cercare di rendere i giovani potenzialmente a rischio consapevoli delle conseguenze legate alla dipendenza da gioco d'azzardo prima che possano avere accesso ai Casinò e (legalmente parlando) al gioco per soldi su internet.

L'ultimo fattore fondamentale da considerare è l'aspetto dinamico del fenomeno. In effetti, rappresentando una fotografia attuale della situazione, il presente studio non permette di capire se il cambiamento delle abitudini di gioco legato al raggiungimento della maggiore età (aumento della proporzione di giocatori, del gioco regolare, del gioco su internet, ...) sia permanente oppure transitorio. Il confronto con i parametri riguardanti la popolazione generale adulta sembra indicare che il grande aumento della pratica dei giochi da Casinò e il grande incremento del gioco su internet siano fenomeni riconducibili alla fascia dei giovani adulti (quindi piuttosto transitori), mentre l'aumento della proporzione di giocatori regolari risulta invece confermato anche nella popolazione generale; tuttavia, queste argomentazioni non possono essere considerate conclusive senza lo svolgimento di un'analisi longitudinale delle abitudini di gioco.

In conclusione, è utile fornire due suggerimenti per il futuro orientamento delle ricerche in questo campo:

- allo scopo di verificare il carattere transitorio o permanente dei cambiamenti delle abitudini di gioco legati al raggiungimento della maggiore età è necessario condurre degli studi longitudinali, cioè studi che indaghino a intervalli regolari le variazioni del comportamento di gioco d'azzardo di un campione di persone seguito per un periodo sufficientemente lungo dopo il raggiungimento della maggiore età.
- vista la sempre crescente importanza del gioco d'azzardo su internet, potrebbe risultare utile svolgere un approfondimento di studio in questo ambito, prestando particolare attenzione ai giovani e alle dinamiche che seguono il raggiungimento della maggiore età.

8) Bibliografia

Abbott, M. W. (2006). Do EGMs and Problem Gambling Go Together Like a Horse and Carriage? *Gambling Research*, 18(1), 7-38.

Abbott, M. W., & Clarke, D. (2007). Prospective Problem Gambling Research: Contribution and Potential. *International Gambling Studies*, 7(1), 123-144.

Abbott, M. W., & Volberg, R. A. (2000). *Taking the Pulse on Gambling and Problem Gambling in New Zealand: Phase One of the 1999 National Prevalence Survey*. Wellington: Department of Internal Affairs & Statistics New Zealand.

Barnes, G. M., Welte, J. W., Hoffman, J. H., & Dintcheff, B. A. (1999). Gambling and alcohol use among youth: influences of demographic, socialization, and individual factors. *Addict behav*, 24(6), 749-767.

Bellringer, M., Abbott, M. W., Volberg, R. A., Garrett, N., & Coombes, R. (2008). *Problem Gambling Assessment and Screening Instruments*. Gambling Research Centre, Auckland University of Technology.

Bondolfi, G., Oisek, C., & Ferrero, F. (2000). Prevalence estimates of pathological gambling in Switzerland. *Acta Psychiatrica Scandinavica*, 101(6), 473-475.

Carlton, P. L., & Manowitz, P. (1992). Behavioral restraint and symptoms of attention deficit disorder in alcoholics and pathological gamblers. *Neuropsychology*, 25(1), 44-48.

Carlton, P. L., Manowitz, P., McBride, H., Nora, R., Swartzburg, M., & Goldstein, L. (1987). Attention deficit disorder and pathological disorder. *J Clin Psychiatry*, 48(12), 487-488.

Crockford, D. N., & el-Guebay, N. (1998). Psychiatric comorbidity in pathological gambling: a critical review. *Can J Psychiatry*, 43, 43-50.

Delfabbro, P., Lahn, J., & Grabosky, P. (2005). *Adolescent Gambling in the ACT*. Canberra, ACT, Australian National University Centre for Gambling Research.

Delfabbro, P., Lahn, J., & Grabosky, P. (2006). Psychosocial correlates of problem gambling in Australian students. *Aust NZ J Psychiatry*, 40(6-7), 587-595.

Derevensky, J. L., Gupta, R., & Winters, K. (2003). Prevalence rates of youth gambling problems: are the current rates inflated? *Journal of Gambling Studies*, 19, 405-425.

Derevensky, J., Sklar, A., Gupta, R., & Messerlian, C. (2010). An empirical study examining the impact of gambling advertisements on adolescents gambling attitudes and behaviors. *Int J Ment Health Addiction*, 8, 21-34.

Dickson, L. M., Derevensky, J. L., & Gupta, R. (2008). Youth gambling problems: examining risk and protective factors. *Int Gambl Stud*, 8(1), 25-47.

- Felsher, J. R., Derevensky, J. L., & Gupta, R. (2010). Young Adults with Gambling Problems: The Impact of Childhood Maltreatment. *Int J Ment Health Addiction*, 8, 545-556.
- Fisher, S. (1993). Gambling and Pathological gambling in adolescents. *Journal of Gambling Studies*, 9, 277-288.
- Fisher, S. (2000). Developing the DSM-IV Criteria to Identify Adolescent Problem Gambling in Non-Clinical Populations. *Journal of Gambling Studies*, 16 (2/3), 253-273.
- Gillespie, M., Derevensky, J. L., & Gupta, R. (2007). The utility of outcome expectancies in the prediction of adolescents gambling behavior. *Journal of Gambling Issues*, 19, 69-85.
- Griffiths, M. (1995). *Adolescents Gambling*. Routledge, London.
- Gupta, R. & Derevensky, J. L. (1998b). Adolescents gambling behavior: a prevalence study and examination of the correlates associated with problem gambling. *J Gambl Stud*, 14(4), 319-345.
- Gupta, R., & Derevensky, J. L. (1997). Familial and social influences on juvenile gambling. *J Gambl Stud*, 13(3), 179-192.
- Gupta, R., & Derevensky, J. L. (1998a). An empirical examination of Jacobs' General Theory of Addictions: do adolescents gamblers fit the theory? *J Gambl Stud*, 14(1), 17-49.
- Gupta, R., & Derevensky, J. L. (2000). Adolescents with gambling problems: from research to treatment. *J Gambl Stud*, 16(2/3), 315-342.
- Gupta, R., Derevensky, J. L., & Ellenbogen, S. (2006). Personality characteristics and risk-taking tendencies among adolescent gamblers. *Can J Behav Sci*, 38(3), 201-213.
- Hardoon, K., Gupta, R., & Derevensky, J. L. (2004). Psychosocial variables associated with adolescents gambling. *Psychol Addict Behav*, 18(2), 170-179.
- Ide-Smith, S., & Lea, S. EG. (1988). Gambling in young adolescents. *Journal of Gambling Behavior*, 4, 110-118.
- Jacobs, D. F. (2000). Juvenile gambling in North America: an analysis of long term trends and future prospects. *Journal of Gambling Studies*, 16, 119-152.
- Johansson, A., Grant, G. E., Kim, S. W., Odlaug, B. L., & Götetsam, K. G. (2009). Risk Factors for Problematic Gambling: A Critical Literature Review. *J Gambl Stud*, 25(1), 67-92.
- Laansoo, S., & Niit, T. (2009). Estonia. In G. Meyer, T. Hayer, & M. Griffiths (Eds.), *Problem gambling in Europe: Challenges, prevention, and interventions* (pp. 37-52). New York: Springer.
- Ladouceur, R., Boudreault, N., Jacques, C., & Vitaro, F. (1999a). Pathological gambling and related problems among adolescents. *Journal of Child & Adolescents Substance Abuse*, 8, 55-68.

Ladouceur, R., Jacques, C., Ferland, F. & Giroux, I. (1999b). Prevalence of Problem Gambling: A Replication Study 7 Years Later. *Can J Psychiatry*, 44, 802-804.

Lemaire, J. (2004). *Manitoba youth gambling behaviour: Follow-up to the 1999 AFM report*. Winnipeg: Addictions Foundation of Manitoba.

Lesieur, H. R., & Blume, S. B. (1987). The South Oaks Gambling Screen (SOGS): A new instrument for the identification of pathological gamblers. *Am J Psychiatry*, 144, 1184-1188.

Luder, M.-T., Berchtold, A., Akre, C., Michaud, P.-A., & Suris, J.-C. (2010). Do youths gamble? You bet! A Swiss population-based study. *Swiss Med Wkly*, 140, w13074.

McBride J., & Derevensky, J. (2009). Internet gambling behavior in a sample of online gamblers. *Int J Ment Health Addiction*, 7(1), 149-167.

Messerlian, C., Derevensky, J., & Gupta, R. (2005). Youth gambling problems: a public health perspective. *Health Promotion International*, 20(1), 69-79.

Miller, M. A., & Westermeyer, J. (1996). Gambling in Minnesota. *Am J Psychiatry*, 153(6), 845.

Monaghan, S. M., Derevensky, J., & Sklar, A. (2009). Impact of gambling advertisements and marketing on children and adolescents: policy recommendations to minimize harms. *Journal of Gambling Issues*, 22, 252-274.

O'Neil, M., Whetton, S., & Duerrwald, K. (2003). *Measurement of Prevalence of Youth Problem Gambling In Australia: Report on Review of Literature*. Prepared for The Department of Family and Community Services. Adelaide: South Australian Centre for Economic Studies.

Pavalko, R. M. (1999). Problem Gambling: National Forum. *The Phi Kappa Phi Journal*, (Fall), 28-32.

Potenza, M. N., Steinberg, M. A., McLaughling, S. D., Wu, R., Rounsaville, B. J., & O'Malley, S. S. (2001). Gender-related differences in the characteristics of problem gamblers using a gambling helpline. *American Journal of Psychiatry*, 15, 1500-1505.

Poulin, C. (2000). Problem Gambling Among Adolescent Students in the Atlantic Provinces of Canada. *Journal of Gambling Studies*, 16(1), 53-78.

Productivity Commission (1999). *Australia's Gambling Industries* (Report No. 10). Canberra, Australia Capital Territory: AusInfo.

Raylu, N., & Oei, T. P. (2004). Role of culture in gambling and problem gambling. *Clin Psychol Rev*, 23(8), 1087-1114.

Rönnerberg, S., Volberg, R. A., Abbott, M., Moore, W. L., Andren, A., Murck, I., Jensson, J., Nilssen, T., & Svenssen, O. (1999). *Gambling and problem gambling in Sweden*. Stockholm; National Institute of Public Health.

Rossen, F. (2001). *Youth Gambling: A Critical Review of the Public Health Literature*. Centre for Gambling Studies, University of Auckland.

Shaffer, H. J. & Hall, M. N. (1996). Estimating the prevalence of adolescents gambling disorders: a quantitative synthesis and guide towards standard gambling nomenclature. *Journal of Gambling Studies*, 12, 193-214.

Shaffer, H. J., Hall, M. N., & Vander Bilt, J. (1997). *Estimating the prevalence of Disordered Gambling in the United States and Canada: A Meta-analysis*. Boston, MA: Division on Addictions, Harvard Medical School.

Shaffer, H. J., LaBrie, R. A., LaPlante, D. A., Nelson, S. E., & Stanton, M. V. (2004). The Road Less Travelled: Moving From Distributions to Determinants in the Study of Gambling Epidemiology. *Can J Psychiatry*, 49(8), 504-516.

Shed, N. W., Derevensky, J. L., & Gupta R. (2010). Risk and protective factors associated with youth problem gambling. *Int J Adolesc Med Health*, 22(1), 39-58.

Ste-Marie, C., Gupta, R., & Derevensky, J. L. (2006). Anxiety and social stress related to adolescent gambling behavior and substance use. *J Child Adolesc Subst Abuse*, 15(4), 55-74.

Stewart, D. O. (2011). *Online Gambling Five Years After UIGEA*. American Gaming Association White Paper.

Stinchfield, R. (2001). A comparison of Gambling among Minnesota Public School Students in 1992, 1995 and 1998. *J Gambl Stud*, 17(4), 273-296.

Stinchfield, R. (2010). A critical review of adolescent problem gambling assessment instruments. *Int J Adolesc Med Health*, 22(1), 77-93.

Stinchfield, R., & Winters, K. C. (1998). Gambling and problem gambling among youths. *Ann Am Acad Pol Soc Sci*, 556(1), 172-185.

Stinchfield, R., Cassuto, N., Winters, K., & Latimer, W. (1997). Prevalence of gambling among Minnesota public school students in 1992 and 1995. *J Gambl Stud*, 13(1), 24-48.

Tozzi, L., Akre, C., Fleury-Schubert, A., & Suris, J.-C. (2013). Gambling among youths in Switzerland and its association with other addictive behaviours. *Swiss Med Wkly*, 143, w13768.

Vitaro, F., Brendgen, M., Ladouceur, R., & Tremblay, R. E. (2001). Gambling, delinquency, and drug use during adolescence: mutual influences and common risk factors. *J Gambl Stud*, 17(3), 171-190.

Volberg, R. A. (1993). *Gambling and problem gambling among adolescents in Washington State*. Olympia, WA: Washington State Lottery, 1993.

Volberg, R. A. (1995). *Gambling and problem gambling in Iowa: A replication study*. Report to the Iowa Department of Human Services. Roaring Springs, PA: Gemini Research.

Volberg, R. A. (1996). *Gambling and problem gambling in New York: A 10-year replication survey, 1986 to 1996*. Report to the New York Council on Problem Gambling. Roaring Springs, PA: Gemini Research.

Volberg, R. A. (2004). Fifteen Years of Problem Gambling Prevalence Research: What Do We Know? Where Do We Go? [Electronic Version]. *The Electronic Journal of Gambling Issues*, 10, 1-19.

Volberg, R. A., & Wray, M. (2007). Legal Gambling and Problem Gambling as Mechanisms of Social Domination? Some Considerations for Future Research. *American Behavioral Scientist*, 51(1), 56-85.

Volberg, R. A., Abbott, M. W., Rönnerberg, S., & Munck, I. M. (2001). Prevalence and risks of pathological gambling in Sweden. *Acta Psychiatrica Scandinavica*, 104(4), 250-256.

Volberg, R. A., Gupta, R., Griffiths, M. D., Ólason, D. T., & Delfabbro, P. (2010). An international perspective on youth gambling prevalence studies. *Int J Adolesc Med Health*, 22(1), 3-38.

Wallisch, L. (1996). *Gambling in Texas: 1995 Texas survey of adolescents gambling behavior*. Austin, TX: Texas Commission on Alcohol and Drug Abuse.

Wallisch, L. S. (1993). *Gambling in Texas: The 1992 Texas survey of adolescent gambling behavior*. Austin, TX: Texas Commission on Alcohol and Drug Abuse.

Wallisch, L. S. (1995). *Gambling in Texas: The 1995 Texas survey of adolescent gambling behavior*. Austin, TX: Texas Commission on Alcohol and Drug Abuse.

Welte, J. B., Barnes, G. M., Wieczorek, W. F., Tidwell, M. C., & Parker, J. (2001). Alcohol and gambling pathology among U.S. Adults: prevalence, demographic patterns and comorbidity. *J Stud Alcohol*, 62(5), 706-712.

Welte, J. W., Barnes, G. M., Tidwell, M. C., & Hoffman, J. H. (2008). The prevalence of problem gambling among U.S. adolescents and young adults: Results from a national survey. *J Gambl Stud*, 24(2), 119-133.

Welte, J., Barnes, G. M., Tidwell, M., & Hoffman, J. (2009). The association of form of gambling with problem gambling among american youth. *Psychol Addict Behav*, 23(1), 105-112.

Wildman, R. W. (1998). *Gambling: An Attempt at an Integration*. Edmonton, AB: Wynne Resources.

Winters, K., Stinchfield, R. D., & Fulkerson, J. (1993a). Patterns and characteristics of adolescents gambling. *Journal of Gambling Studies*, 9, 371-386.

Winters, K., Stinchfield, R. D., & Fulkerson, J. (1993b). Toward the development of an adolescent gambling problem severity scale. *Journal of Gambling Studies*, 9, 63-84.

Wynne, H., Smith, G., & Jacobs, D. (1996). *Adolescent gambling and problem gambling in Alberta*. Alberta Alcohol and Drug Abuse Commission.

9) Allegato 1: il questionario somministrato alla popolazione

1.1) Qual è la sua età?

Specificare l'età in anni _____

1.2) Genere

Uomo

Donna

1.3) Qual è la sua nazionalità?

Svizzera

Italiana

Doppia nazionalità (Svizzera più altra nazionalità)

Altra nazionalità (Specificare _____)

Non sa/Non risponde

1.4) Qual è il suo stato civile attuale?

Celibe/nubile

Coniugato/a

Separato/a

Divorziato/a

Vedovo/a

Non sa/Non risponde

1.5) Qual è il livello di formazione più elevato che ha concluso? (per chi studia considerare la formazione in corso)

Nessuno

Scuola dell'obbligo (scuole elementari, scuole medie)

Apprendistato/tirocinio completo (certificato federale o cantonale di capacità)

Scuola professionale a tempo pieno (ad esempio: Scuola specializzata per le professioni sanitarie e sociali di Trevano-Canobbio, CPC di Lugano)

Maturità professionale

Maturità federale (liceo, Scuola cantonale di commercio)

Scuola magistrale (ad esempio: docente di scuola elementare, maestro/a d'asilo)

Formazione professionale superiore (attestato professionale federale, diploma o maestria)

Scuola universitaria professionale (SUP), Alta scuola pedagogica (ASP)

Università/Politecnico

Altre formazioni complete (non corrispondenti ai sistemi formativi svizzeri)

Non sa/Non risponde

- 2) Durante la sua vita, lei ha mai giocato al lotto, acquistato biglietti della lotteria, gratta e vinci o cartelle per la tombola?
(Se la risposta è "No" passare direttamente alla domanda 4)

Sì

No

- 3) Nel corso degli ultimi 12 mesi, con quale frequenza e dove lei ha ...
(Per il luogo di gioco l'intervistato/a può indicare molteplici opzioni di risposta)

	Frequenza di gioco							Luogo di gioco
	Mai	Meno di 1 volta al mese	1 volta al mese	2-3 volte al mese	1-2 volte a settimana	3-6 volte a settimana	Tutti i giorni	
Lotterie								
giocato a lotterie con numeri (Swiss lotto, Euromillions, ...)?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	1) Online/TV da solo 2) Online/TV con altra gente 3) A casa sua o di amici 4) Casinò 5) Chiosco, bar 6) Sala da gioco 7) Altrove (Specificare)
acquistato gratta e vinci?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
giocato a tombola per soldi?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

- 4) Durante la sua vita, lei ha mai scommesso denaro su eventi sportivi (schedina o scommesse su partite dei vari campionati di calcio, di hockey, di basket o di altri sport, scommesse sulla Champions League, ...) o su animali (corse dei cavalli, ...) oppure partecipato a scommesse private con amici/conoscenti per soldi?
(Se la risposta è "No" passare direttamente alla domanda 6)

Sì

No

5) Nel corso degli ultimi 12 mesi, con quale frequenza e dove lei ha fatto ...
 (Per il luogo di gioco l'intervistato/a può indicare molteplici opzioni di risposta)

	Frequenza di gioco							Luogo di gioco
	Mai	Meno di 1 volta al mese	1 volta al mese	2-3 volte al mese	1-2 volte a settimana	3-6 volte a settimana	Tutti i giorni	
Scommesse								
scommesse sportive (Schedina, Totosport, Toto X, ...)?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	1) Online/TV da solo 2) Online/TV con altra gente 3) A casa sua o di amici 4) Casinò 5) Chiosco, bar 6) Sala da gioco 7) Altrove (Specificare)
scommesse su cavalli, cani o altri animali?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
scommesse private con amici/conoscenti per soldi?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

6) Durante la sua vita, lei ha mai giocato a poker (tornei e/o cash game) per soldi?
 (Se la risposta è "No" passare direttamente alla domanda 8)

- Sì
- No

7) Nel corso degli ultimi 12 mesi, con quale frequenza e dove lei ha giocato a ...
 (Per il luogo di gioco l'intervistato/a può indicare molteplici opzioni di risposta)

	Frequenza di gioco							Luogo di gioco
	Mai	Meno di 1 volta al mese	1 volta al mese	2-3 volte al mese	1-2 volte a settimana	3-6 volte a settimana	Tutti i giorni	
poker (tornei e/o cash game) per soldi?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	1) Online/TV da solo 2) Online/TV con altra gente 3) A casa sua o di amici 4) Casinò 5) Chiosco, bar 6) Sala da gioco 7) Altrove (Specificare)

8) Durante la sua vita, lei ha mai giocato ad altri giochi di carte (black-jack, jass, baccarat, bridge, scopa, ...) per soldi?

(Se la risposta è "No" passare direttamente alla domanda 10)

Sì

No

9) Nel corso degli ultimi 12 mesi, con quale frequenza e dove lei ha giocato a ...

(Per il luogo di gioco l'intervistato/a può indicare molteplici opzioni di risposta)

	Frequenza di gioco						Luogo di gioco	
	Mai	Meno di 1 volta al mese	1 volta al mese	2-3 volte al mese	1-2 volte a settimana	3-6 volte a settimana		Tutti i giorni
altri giochi di carte per soldi (black-jack, baccarat, ...)?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	1) Online/TV da solo 2) Online/TV con altra gente 3) A casa sua o di amici 4) Casinò 5) Chiosco, bar 6) Sala da gioco 7) Altrove (Specificare)

10) Durante la sua vita, lei ha mai giocato a dadi o a backgammon per soldi oppure alla roulette o alle slot-machines con i soldi?

(Se la risposta è "No" passare direttamente alla domanda 12)

Sì

No

- 11) Nel corso degli ultimi 12 mesi, con quale frequenza e dove lei ha giocato ...
(Per il luogo di gioco l'intervistato/a può indicare molteplici opzioni di risposta)

	Frequenza di gioco							Luogo di gioco 1) Online/TV da solo 2) Online/TV con altra gente 3) A casa sua o di amici 4) Casinò 5) Chiosco, bar 6) Sala da gioco 7) Altrove (Specificare)
	Mai	Meno di 1 volta al mese	1 volta al mese	2-3 volte al mese	1-2 volte a settimana	3-6 volte a settimana	Tutti i giorni	
a dadi o a backgammon per soldi?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
alla roulette?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
alle slot-machines?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

- 12) Durante la sua vita, lei ha mai giocato a giochi di destrezza (biliardo, freccette, ...) per soldi o ad altri giochi (oltre a quelli già elencati) per soldi?
(Se la risposta è "No" passare direttamente alla domanda 14)

Sì
No

- 13) Nel corso degli ultimi 12 mesi, con quale frequenza e dove lei ha giocato a ...
(Per il luogo di gioco l'intervistato/a può indicare molteplici opzioni di risposta)

	Frequenza di gioco							Luogo di gioco 1) Online/TV da solo 2) Online/TV con altra gente 3) A casa sua o di amici 4) Casinò 5) Chiosco, bar 6) Sala da gioco 7) Altrove (Specificare)
	Mai	Meno di 1 volta al mese	1 volta al mese	2-3 volte al mese	1-2 volte a settimana	3-6 volte a settimana	Tutti i giorni	
giochi di destrezza per soldi (biliardo, freccette, ...)?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Altri giochi per soldi (Specificare _____)?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

14) Durante la sua vita, lei ha mai giocato a giochi di svago online (giochi di carte, giochi da Casinò, domino, bingo, ...) senza scommettere denaro?

(Se la risposta è "No" passare direttamente alla domanda 16)

- Sì
- No

15) Negli ultimi 12 mesi, con quale frequenza ha praticato giochi di svago online (giochi di carte, giochi da Casinò, domino, bingo ...) senza scommettere denaro?

- Mai
- Meno di una volta al mese
- 1 volta al mese
- 2-3 volte al mese
- 1-2 volte a settimana
- 3-6 volte a settimana
- Tutti i giorni

16) Quali Casinò frequenta / ha frequentato negli ultimi 12 mesi?
(L'intervistato/a può indicare molteplici opzioni di risposta)

- Non ho frequentato nessun Casinò
- Un Casinò online o alla TV
- Il Casinò di Locarno
- Il Casino di Campione d'Italia
- Il Casinò di Lugano
- Il Casinò di Mendrisio
- Un altro Casinò (Specificare quale)
- Non sa/Non risponde

- 17) **Quale somma di denaro, in totale, spende ogni mese per il gioco?**
(Se l'intervistato/a risponde "Non ho mai speso denaro per giocare d'azzardo" passare direttamente alla domanda 29)

Non ho mai speso denaro per giocare d'azzardo	<input type="checkbox"/>
Meno di 10 franchi	<input type="checkbox"/>
Tra 11 e 30 franchi	<input type="checkbox"/>
Tra 31 e 60 franchi	<input type="checkbox"/>
Tra 61 e 100 franchi	<input type="checkbox"/>
Tra 101 e 999 franchi	<input type="checkbox"/>
Tra 1'000 e 2'499 franchi	<input type="checkbox"/>
Tra 2'500 e 10'000 franchi	<input type="checkbox"/>
Più di 10'000 franchi	<input type="checkbox"/>
Non sa/Non risponde	<input type="checkbox"/>

Questa parte del questionario è prevalentemente dedicata all'identificazione dei potenziali giocatori problematici e patologici tramite il South Oaks Gambling Screen (SOGS, 1987).

- 18) **Qual è la cifra massima che lei ha vinto/perso al gioco in un solo giorno, nella sua vita?**

	Vinta	Persa
Al massimo 5 franchi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tra 6 e 20 franchi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tra 21 e 100 franchi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tra 101 e 1'000 franchi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tra 1'001 e 10'000 franchi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Più di 10'000 franchi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Non sa/Non risponde	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

- 19) **Giocare per soldi le ha mai causato problemi come litigi con familiari e/o amici o problemi a scuola o al lavoro?**
(Domanda da somministrare solo ai minori di 18 anni)
(SOGS-RA)

Sì	<input type="checkbox"/>
Sì, in passato ma non ora	<input type="checkbox"/>
No	<input type="checkbox"/>
Non sa/Non risponde	<input type="checkbox"/>

20) **Ha mai preso in prestito soldi o rubato qualcosa per finanziare le sue attività di gioco d'azzardo?**

(Domanda da somministrare solo ai minori di 18 anni)
(SOGS-RA)

- Sì
- Sì, in passato ma non ora
- No
- Non sa/Non risponde

21) **Quando gioca, quanto spesso torna a giocare un'altra volta per recuperare il denaro perso?**

(SOGS)

- Mai
- Alcune volte (meno della metà delle volte che perdo)
- La maggior parte delle volte che perdo
- Ogni volta che perdo
- Non sa/Non risponde

22) **Ha mai affermato di aver vinto del denaro col gioco, quando in realtà ne aveva perso?**

(SOGS)

- Mai
- Alcune volte (meno della metà delle volte che perdo)
- La maggior parte delle volte che perdo
- Non sa/Non risponde

23) **Ha mai giocato più denaro di quanto avesse intenzione di giocare?**

(SOGS)

- Sì
- Sì, in passato ma non ora
- No
- Non sa/Non risponde

24) **Ha mai nascosto ricevute di scommesse, biglietti della lotteria, denaro destinato al gioco o qualsiasi altra “prova” di gioco d’azzardo al/la suo/a coniuge o compagno/a, ai suoi figli o ad altre persone importanti nella sua vita?**

(SOGS)

- Sì
- Sì, in passato ma non ora
- No
- Non sa/Non risponde

25) **Ha mai avuto discussioni con le persone con cui vive a proposito di come gestisce il suo denaro?**

(SOGS)

(Se la risposta è “No” o “Non sa/Non risponde” passare direttamente alla domanda 27)

- Sì
- Sì, in passato ma non ora
- No
- Non sa/Non risponde

26) **Le discussioni sul denaro riguardavano il fatto che lei gioca o giocava d’azzardo?**

(SOGS)

- Sì
- Sì, in passato ma non ora
- No
- Non sa/Non risponde

27) **Ha mai chiesto in prestito denaro a qualcuno senza restituirlo a causa del gioco d’azzardo?**

(SOGS)

- Sì
- Sì, in passato ma non ora
- No
- Non sa/Non risponde

28) Se ha chiesto in prestito denaro per giocare d'azzardo o per pagare debiti di gioco, da chi o dove lo ha preso in prestito?

(SOGS)

(L'intervistato/a può indicare molteplici opzioni di risposta)

- Dai soldi di famiglia
- Dal/la mio/a coniuge o compagno/a
- Da altri parenti
- Da banche, società finanziarie o agenzie di credito
- Tramite carte di credito
- Dagli usurai ("strozzini")
- Mettendo all'incasso (vendendo) azioni, obbligazioni o altri titoli
- Vendendo proprietà personali o di famiglia
- Emettendo assegni scoperti (a vuoto) o andando in rosso sul conto corrente
- Ha (o aveva) un conto aperto con un allibratore
- Ha (o aveva) un conto aperto con un Casinò
- Altrove (Specificare _____)

29) Ha mai giocato più tempo o più frequentemente di quanto avesse intenzione di giocare?

(SOGS)

- Sì
- Sì, in passato ma non ora
- No
- Non sa/Non risponde

30) Ritiene di avere o avere avuto problemi con il gioco d'azzardo?

(SOGS)

(Se la risposta è "No" o "Non sa/Non risponde" passare direttamente alla domanda 33)

- Sì
- Sì, in passato ma non ora
- No
- Non sa/Non risponde

31) Ha mai chiesto o pensato di chiedere aiuto per questi problemi di gioco?

(Se la risposta è "No" passare direttamente alla domanda 33)

- Sì
- No

32) Se sì, a chi ha chiesto o pensato di chiedere aiuto?**(L'intervistato/a può indicare molteplici opzioni di risposta)**

- All'assistenza/servizi sociali
- Ad un gruppo di auto-aiuto
- Ad un istituto specializzato nel campo delle dipendenze
- Ad un medico generico
- Ad uno psichiatra
- Ad uno psicologo/psicoterapeuta
- Farsi ricoverare in ospedale (presa a carico stazionaria)
- Ad un centro di gestione dei debiti
- Ad un familiare
- A colleghi o amici
- Al personale specializzato nel trattamento del gioco eccessivo nel Casinò
- Ad un sito web specializzato
- Ho Telefonato al numero verde gratuito 0800 000 330
- Altro (Specificare _____)

33) È mai stato escluso o ha mai chiesto un'esclusione da un Casinò svizzero?

- Sì
- No
- Non sa/Non risponde

**34) È mai stato criticato per il fatto che lei gioca d'azzardo?
(SOGS)**

- Sì
- Sì, in passato ma non ora
- No
- Non sa/Non risponde

**35) Si è mai sentito in colpa per il suo modo di giocare d'azzardo o per quello che succede
quando gioca d'azzardo?
(SOGS)**

- Sì
- Sì, in passato ma non ora
- No
- Non sa/Non risponde

36) **Si è mai sentito come se avesse voglia di smettere di giocare d'azzardo, ma non riuscisse a farlo?**

(SOGS)

- Sì
- Sì, in passato ma non ora
- No
- Non sa/Non risponde

37) **Ha mai sottratto tempo al lavoro o a scuola a causa del gioco d'azzardo?**

(SOGS)

- Sì
- Sì, in passato ma non ora
- No
- Non sa/Non risponde

38) **Il gioco d'azzardo le ha mai causato problemi o contrarietà?**

(DSM-IV)

(L'intervistato/a può indicare molteplici opzioni di risposta)

- Divorzio, separazione
- Interruzione di un'importante relazione affettiva o di amicizia
- Perdita del lavoro, disoccupazione
- Perdita di importanti opportunità di carriera
- Perdita di importanti opportunità di formazione
- Debiti di gioco
- Problemi finanziari individuali e/o familiari
- Tentativi di suicidio
- Atti criminali
- Azioni penali
- Aumento del consumo di tabacco
- Aumento del consumo di bevande alcoliche
- Aumento del consumo di farmaci

39) **I suoi familiari hanno o hanno avuto problemi di gioco?**

(L'intervistato/a può indicare molteplici opzioni di risposta)

- Mio padre
- Mia madre
- Fratello/i o Sorella/e
- Altri familiari (Specificare _____)

40) Per concludere le chiederò, a fini statistici, alcune informazioni personali che verranno trattate in modo assolutamente confidenziale.

40.1) In che tipo di famiglia vive?

- Persona sola
- Coppia senza figli
- Coppia con figli
- Famiglia monoparentale
- Altro tipo di famiglia (Specificare _____)
- Non sa/Non risponde

40.2) Da quanti membri è composta la sua famiglia?

- Specificare il numero di membri _____
- Non sa/Non risponde

40.3) Qual è la sua condizione occupazionale prevalente?

- Occupato a tempo pieno ($\geq 90\%$)
- Occupato a tempo parziale (50%-89%)
- Occupato a tempo parziale ($< 50\%$)
- Apprendista
- Studente
- Casalinga
- Disoccupato/a
- Pensionato/a
- Invalido/disabile (beneficiario di una rendita AI e simili)
- Altro (Specificare _____)
- Non sa/Non risponde

**40.4) Posizione nella professione: Lei lavora come...
(Domanda da porre unicamente alle persone occupate)**

Se **lavoratore indipendente**

- Libero professionista (medico, avvocato,...)
- Imprenditore
- Lavoratore in proprio con dipendenti
- Lavoratore in proprio senza dipendenti
- Coadiuvante familiare

Se **Lavoratore dipendente**

- Impiegato con funzioni di quadro superiore (direzione o collaborazione nell'ambito della direzione generale dell'azienda)
- Impiegato con funzioni di quadro medio (direzione di un settore dell'azienda, funzioni di stato maggiore di livello elevato)
- Impiegato con funzioni di quadro inferiore (direzione basata sull'esecuzione di compiti in un segmento di attività, funzioni di stato maggiore qualificate).
- Impiegato responsabile dell'esecuzione di lavori (supervisione dell'esecuzione secondo istruzioni precise)
- Impiegato senza funzione di quadro
- Operaio qualificato
- Operaio qualificato non qualificato
- Non sa/Non risponde

40.5) Qual è il reddito mensile lordo a disposizione della sua famiglia (prima del pagamento dell'affitto, dei premi assicurativi e delle altre spese mensili)?

- Inferiore a 2'500 franchi
- Tra 2'500 CHF e 4'000 franchi
- Tra 4'001 CHF e 5'000 franchi
- Tra 5'000 CHF e 6'000 franchi
- Tra 6'001 CHF e 8'000 franchi
- Tra 8'001 CHF e 10'000 franchi
- Tra 10'001 CHF e 12'000 franchi
- Superiore a 12'000 franchi
- Non sa/Non risponde

40.6) Lei fuma o ha mai fumato nella sua vita?

- Sì, fumo regolarmente (tutti i giorni)
- Ho fumato regolarmente in passato, ma non ora
- Ho sempre fumato occasionalmente
- Non ho mai fumato
- Non sa/Non risponde

40.7) Abitualmente, con quale frequenza consuma bevande alcoliche?**(Se la frequenza non è "Tutti i giorni" passare direttamente alla domanda 40.9)**

- Tutti i giorni
- 3-6 volte alla settimana
- 1-2 volte alla settimana
- 2-3 volte al mese
- 1 volta al mese
- Meno di una volta al mese
- Eccezionalmente
- Non consumo mai bevande alcoliche
- Non sa/ Non risponde

40.8) Le capita di pensare o le è mai stato detto che dovrebbe ridurre il suo consumo di alcool?

- Sì
- No
- Non sa/Non risponde

40.9) Durante gli ultimi 3 mesi, con quale frequenza ha assunto sonniferi e/o tranquillanti?

- Tutti i giorni
- 3-6 volte alla settimana
- 1-2 volte alla settimana
- 2-3 volte al mese
- 1 volta al mese
- Meno di una volta al mese
- Non ho mai assunto sonniferi o tranquillanti
- Non sa/Non risponde

10) Allegato 2: il questionario somministrato ai giocatori nei Casinò

Intervistatore

Giorno dell'intervista

Ora dell'intervista

Casinò

- | | | |
|-----------|---|--------------------------|
| Locarno | 1 | <input type="checkbox"/> |
| Lugano | 2 | <input type="checkbox"/> |
| Mendrisio | 3 | <input type="checkbox"/> |

Regione di residenza

- | | | |
|-----------------------------------|----|--------------------------|
| Regione Tre Valli | 1 | <input type="checkbox"/> |
| Locarnese e Vallemaggia | 2 | <input type="checkbox"/> |
| Bellinzonese | 3 | <input type="checkbox"/> |
| Luganese | 4 | <input type="checkbox"/> |
| Mendrisiotto | 5 | <input type="checkbox"/> |
| Provincia di Como | 6 | <input type="checkbox"/> |
| Provincia di Varese | 7 | <input type="checkbox"/> |
| Provincia di Verbano-Cusio-Ossola | 8 | <input type="checkbox"/> |
| Provincia di Lecco | 9 | <input type="checkbox"/> |
| Provincia di Bergamo | 10 | <input type="checkbox"/> |
| Provincia di Milano | 11 | <input type="checkbox"/> |
| Provincia di Sondrio | 12 | <input type="checkbox"/> |
| Provincia di Lodi | 13 | <input type="checkbox"/> |
| Provincia di Novara | 14 | <input type="checkbox"/> |

1.1) Qual è la sua età?

Specificare l'età in anni _____

1.2) Genere

Uomo	1	<input type="checkbox"/>
Donna	2	<input type="checkbox"/>

1.3) Qual è la sua nazionalità?

Svizzera	1	<input type="checkbox"/>
Italiana	2	<input type="checkbox"/>
Doppia nazionalità (Svizzera più altra nazionalità)	3	<input type="checkbox"/>
Altra nazionalità (Specificare _____)	4	<input type="checkbox"/>
Non sa/Non risponde	5	<input type="checkbox"/>

1.4) Qual è il suo stato civile attuale?

Celibe/nubile	1	<input type="checkbox"/>
Coniugato/a	2	<input type="checkbox"/>
Separato/a	3	<input type="checkbox"/>
Divorziato/a	4	<input type="checkbox"/>
Vedovo/a	5	<input type="checkbox"/>
Non sa/Non risponde	6	<input type="checkbox"/>

1.5) Qual è il livello di formazione più elevato che ha concluso? (per chi studia considerare la formazione in corso)

Nessuno	1	<input type="checkbox"/>
Scuola dell'obbligo (scuole elementari, scuole medie)	2	<input type="checkbox"/>
Apprendistato/tirocinio completo (certificato federale o cantonale di capacità)	3	<input type="checkbox"/>
Scuola professionale a tempo pieno (ad esempio: Scuola specializzata per le professioni sanitarie e sociali di Trevano-Canobbio, CPC di Lugano)	4	<input type="checkbox"/>
Maturità professionale	5	<input type="checkbox"/>
Maturità federale (liceo, Scuola cantonale di commercio)	6	<input type="checkbox"/>
Scuola magistrale (ad esempio: docente di scuola elementare, maestro/a d'asilo)	7	<input type="checkbox"/>
Formazione professionale superiore (attestato professionale federale, diploma o maestria)	8	<input type="checkbox"/>
Scuola universitaria professionale (SUP), Alta scuola pedagogica (ASP)	9	<input type="checkbox"/>
Università/Politecnico	10	<input type="checkbox"/>
Altre formazioni complete (non corrispondenti ai sistemi formativi svizzeri)	11	<input type="checkbox"/>
Non sa/Non risponde	12	<input type="checkbox"/>

2) **Quali Casinò frequenta / ha frequentato negli ultimi 12 mesi?**
(L'intervistato/a può indicare molteplici opzioni di risposta)

- | | | |
|-------------------------------------|---|--------------------------|
| Il Casinò di Locarno | 1 | <input type="checkbox"/> |
| Il Casinò di Lugano | 2 | <input type="checkbox"/> |
| Il Casinò di Mendrisio | 3 | <input type="checkbox"/> |
| Il Casinò di Campione d'Italia | 4 | <input type="checkbox"/> |
| Un altro Casinò (Specificare _____) | 5 | <input type="checkbox"/> |
| Un Casinò online o alla TV | 6 | <input type="checkbox"/> |

3) **Con quale frequenza si reca al Casinò?**

- | | | |
|---------------------------|---|--------------------------|
| Tutti i giorni | 1 | <input type="checkbox"/> |
| 3-6 volte a settimana | 2 | <input type="checkbox"/> |
| 1-2 volte a settimana | 3 | <input type="checkbox"/> |
| 2-3 volte al mese | 4 | <input type="checkbox"/> |
| 1 volta al mese | 5 | <input type="checkbox"/> |
| Meno di una volta al mese | 6 | <input type="checkbox"/> |

4) **Con chi si reca al Casinò?**
(L'intervistato/a può indicare molteplici opzioni di risposta)

- | | | |
|---------------------------------|---|--------------------------|
| Da solo | 1 | <input type="checkbox"/> |
| Con amici/colleghi | 2 | <input type="checkbox"/> |
| Con il/la coniuge/partner | 3 | <input type="checkbox"/> |
| Con altri membri della famiglia | 4 | <input type="checkbox"/> |
| Altro (Specificare _____) | 5 | <input type="checkbox"/> |

5) **Per quale ragione si reca al Casinò?**
(L'intervistato/a può indicare molteplici opzioni di risposta)

- | | | |
|---|---|--------------------------|
| Per giocare | 1 | <input type="checkbox"/> |
| Per fare compagnia al partner | 2 | <input type="checkbox"/> |
| Per fare compagnia a un amico o a un parente | 3 | <input type="checkbox"/> |
| Perché mi piace l'ambiente delle sale da gioco, ma non il gioco in sé | 4 | <input type="checkbox"/> |
| Per curiosità, per dare un'occhiata | 5 | <input type="checkbox"/> |
| Altro (Specificare _____) | 6 | <input type="checkbox"/> |

- 6) **A quali giochi partecipa all'interno del Casinò?**
(L'intervistato/a può indicare molteplici opzioni di risposta)
(Se l'intervistato/a risponde "Non gioco" passare direttamente alla domanda 9)

Slot-machines	1	<input type="checkbox"/>
Video-poker	2	<input type="checkbox"/>
Roulette	3	<input type="checkbox"/>
Black-Jack	4	<input type="checkbox"/>
Poker	5	<input type="checkbox"/>
Punto Banco	6	<input type="checkbox"/>
Altri giochi (Specificare _____)	7	<input type="checkbox"/>
Non gioco → passare alla domanda 9	8	<input type="checkbox"/>

- 7) **Quali sono i suoi giochi preferiti all'interno del Casinò?**
(L'intervistato/a può indicare molteplici opzioni di risposta)

Slot-machines	1	<input type="checkbox"/>
Video-poker	2	<input type="checkbox"/>
Roulette	3	<input type="checkbox"/>
Black-Jack	4	<input type="checkbox"/>
Poker	5	<input type="checkbox"/>
Punto Banco	6	<input type="checkbox"/>
Altri giochi (Specificare _____)	7	<input type="checkbox"/>
Nessun gioco in particolare	8	<input type="checkbox"/>

- 8) **Cosa cerca nel gioco?**
(L'intervistato/a può indicare molteplici opzioni di risposta)

La vincita, i soldi	1	<input type="checkbox"/>
Il piacere, il divertimento	2	<input type="checkbox"/>
L'emozione, il rischio	3	<input type="checkbox"/>
Il rilassamento	4	<input type="checkbox"/>
La competizione, la sfida	5	<input type="checkbox"/>
L'ambiente, la compagnia	6	<input type="checkbox"/>
Altro (Specificare _____)	7	<input type="checkbox"/>

- 9) **Solitamente, quanto tempo trascorre all'interno del Casinò?**

_____ (minuti)

10) Cosa le piace del Casinò?**(L'intervistato/a può indicare molteplici opzioni di risposta)**

- | | | |
|----------------------------|---|--------------------------|
| Poter vincere dei soldi | 1 | <input type="checkbox"/> |
| Il gioco in sé | 2 | <input type="checkbox"/> |
| L'ambiente, l'atmosfera | 3 | <input type="checkbox"/> |
| Vedere gli altri giocatori | 4 | <input type="checkbox"/> |
| Poter evadere dai problemi | 5 | <input type="checkbox"/> |
| Poter socializzare | 6 | <input type="checkbox"/> |
| Il bar, il ristorante | 7 | <input type="checkbox"/> |
| Altro (Specificare _____) | 8 | <input type="checkbox"/> |

- 11) Nel corso degli ultimi 12 mesi, ha partecipato a giochi d'azzardo o scommesse al di fuori del Casinò?
(Per il luogo di gioco l'intervistato/a può indicare molteplici opzioni di risposta)

	Frequenza di gioco							Luogo di gioco
	Mai	Meno di 1 volta al mese	1 volta al mese	2-3 volte al mese	1-2 volte a settimana	3-6 volte a settimana	Tutti i giorni	
Lotterie								
11.1) Lotterie con numeri (Swiss lotto, Euromillions)	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>	5 <input type="checkbox"/>	6 <input type="checkbox"/>	7 <input type="checkbox"/>	
11.2) Gratta e vinci	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>	5 <input type="checkbox"/>	6 <input type="checkbox"/>	7 <input type="checkbox"/>	
11.3) Tombole	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>	5 <input type="checkbox"/>	6 <input type="checkbox"/>	7 <input type="checkbox"/>	
Scommesse								
11.4) Scommesse sportive (Totosport, Toto X, ...)	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>	5 <input type="checkbox"/>	6 <input type="checkbox"/>	7 <input type="checkbox"/>	
11.5) Scommesse su cavalli, cani o altri animali	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>	5 <input type="checkbox"/>	6 <input type="checkbox"/>	7 <input type="checkbox"/>	
11.6) Scommesse private con amici/conoscenti per soldi	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>	5 <input type="checkbox"/>	6 <input type="checkbox"/>	7 <input type="checkbox"/>	
Giochi da tavolo								
11.7) Poker (tornei e cash game)	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>	5 <input type="checkbox"/>	6 <input type="checkbox"/>	7 <input type="checkbox"/>	
11.8) Altri giochi di carte per soldi (black-jack, scopa, ...)	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>	5 <input type="checkbox"/>	6 <input type="checkbox"/>	7 <input type="checkbox"/>	
11.9) Giocare a dadi o a backgammon per soldi	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>	5 <input type="checkbox"/>	6 <input type="checkbox"/>	7 <input type="checkbox"/>	
Altri giochi per soldi								
11.10) Giochi di destrezza per soldi (biliardo, freccette, ...)	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>	5 <input type="checkbox"/>	6 <input type="checkbox"/>	7 <input type="checkbox"/>	
11.11) Altro (_____)	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>	5 <input type="checkbox"/>	6 <input type="checkbox"/>	7 <input type="checkbox"/>	

- 12) **Quale somma di denaro, in totale, spende ogni mese per il gioco?**
(Se l'intervistato/a risponde "Non spendo denaro per il gioco" passare direttamente alla domanda 37)

Non spendo denaro per il gioco → passare alla domanda 37	1	<input type="checkbox"/>
Meno di 50 franchi	2	<input type="checkbox"/>
Tra 51 e 100 franchi	3	<input type="checkbox"/>
Tra 101 e 250 franchi	4	<input type="checkbox"/>
Tra 251 e 500 franchi	5	<input type="checkbox"/>
Tra 501 e 1'000 franchi	6	<input type="checkbox"/>
Tra 1'000 e 2'500 franchi	7	<input type="checkbox"/>
Tra 2'501 e 5'000 franchi	8	<input type="checkbox"/>
Tra 5'001 e 10'000 franchi	9	<input type="checkbox"/>
Tra 10'001 e 25'000 franchi	10	<input type="checkbox"/>
Tra 25'001 e 50'000 franchi	11	<input type="checkbox"/>
Oltre 50'000 franchi	12	<input type="checkbox"/>
Non sa/Non risponde	13	<input type="checkbox"/>

- 13) **Qual è la cifra massima che lei ha vinto/perso al gioco in un solo giorno, nella sua vita?**

	Vinta	Persa
Meno di 20 franchi	1 <input type="checkbox"/>	1 <input type="checkbox"/>
Tra 20 e 100 franchi	2 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>
Tra 101 e 250 franchi	3 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>
Tra 251 e 500 franchi	4 <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>
Tra 501 e 1'000 franchi	5 <input type="checkbox"/>	5 <input type="checkbox"/>
Tra 1'001 e 2'500 franchi	6 <input type="checkbox"/>	6 <input type="checkbox"/>
Tra 2'501 e 5'000 franchi	7 <input type="checkbox"/>	7 <input type="checkbox"/>
Tra 5'001 e 10'000 franchi	8 <input type="checkbox"/>	8 <input type="checkbox"/>
Tra 10'001 e 25'000 franchi	9 <input type="checkbox"/>	9 <input type="checkbox"/>
Tra 25'001 e 50'000 franchi	10 <input type="checkbox"/>	10 <input type="checkbox"/>
Oltre 50'000 franchi	11 <input type="checkbox"/>	11 <input type="checkbox"/>
Non sa/Non risponde	12 <input type="checkbox"/>	12 <input type="checkbox"/>

14) Con quale gioco ha realizzato la sua massima vincita/perdita in un solo giorno, nella sua vita?

	Vincita	Perdita
Slot-machines	1 <input type="checkbox"/>	1 <input type="checkbox"/>
Video-poker	2 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>
Roulette	3 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>
Boule	4 <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>
Black-Jack	5 <input type="checkbox"/>	5 <input type="checkbox"/>
Poker	6 <input type="checkbox"/>	6 <input type="checkbox"/>
Baccarà	7 <input type="checkbox"/>	7 <input type="checkbox"/>
Trenta-quaranta	8 <input type="checkbox"/>	8 <input type="checkbox"/>
Punto Banco	9 <input type="checkbox"/>	9 <input type="checkbox"/>
Chemin de fer	10 <input type="checkbox"/>	10 <input type="checkbox"/>
Lotterie con numeri	11 <input type="checkbox"/>	11 <input type="checkbox"/>
Gratta e vinci	12 <input type="checkbox"/>	12 <input type="checkbox"/>
Tombola	13 <input type="checkbox"/>	13 <input type="checkbox"/>
Scommesse sportive	14 <input type="checkbox"/>	14 <input type="checkbox"/>
Scommesse su animali	15 <input type="checkbox"/>	15 <input type="checkbox"/>
Scommesse private	16 <input type="checkbox"/>	16 <input type="checkbox"/>
Dadi o backgammon	17 <input type="checkbox"/>	17 <input type="checkbox"/>
Giochi di destrezza per soldi (biliardo, freccette, ...)	18 <input type="checkbox"/>	18 <input type="checkbox"/>
Altri giochi (Specificare _____)	19 <input type="checkbox"/>	19 <input type="checkbox"/>

SOUTH OAKS GAMBLING SCREEN**15) Quando gioca, quanto spesso torna a giocare un'altra volta per recuperare il denaro perso?
(SOGS)**

Mai	1 <input type="checkbox"/>
Alcune volte (meno della metà delle volte che perdo)	2 <input type="checkbox"/>
La maggior parte delle volte che perdo	3 <input type="checkbox"/>
Ogni volta che perdo	4 <input type="checkbox"/>
Non sa/Non risponde	5 <input type="checkbox"/>

**16) Ha mai affermato di aver vinto del denaro col gioco, quando in realtà ne aveva perso?
(SOGS)**

Mai	1 <input type="checkbox"/>
Alcune volte (meno della metà delle volte che perdo)	2 <input type="checkbox"/>
La maggior parte delle volte che perdo	3 <input type="checkbox"/>
Non sa/Non risponde	4 <input type="checkbox"/>

17) **Ha mai giocato più denaro di quanto avesse intenzione di giocare?**
(SOGS)

- | | | |
|---------------------------|---|--------------------------|
| Sì | 1 | <input type="checkbox"/> |
| Sì, in passato ma non ora | 2 | <input type="checkbox"/> |
| No | 3 | <input type="checkbox"/> |
| Non sa/Non risponde | 4 | <input type="checkbox"/> |

18) **Ha mai giocato più tempo o più frequentemente di quanto avesse intenzione di giocare?**
(SOGS)

- | | | |
|---------------------------|---|--------------------------|
| Sì | 1 | <input type="checkbox"/> |
| Sì, in passato ma non ora | 2 | <input type="checkbox"/> |
| No | 3 | <input type="checkbox"/> |
| Non sa/Non risponde | 4 | <input type="checkbox"/> |

19) **Ha mai nascosto ricevute di scommesse, biglietti della lotteria, denaro destinato al gioco o qualsiasi altra "prova" di gioco d'azzardo al/la suo/a coniuge o compagno/a, ai suoi figli o ad altre persone importanti nella sua vita?**
(SOGS)

- | | | |
|---------------------------|---|--------------------------|
| Sì | 1 | <input type="checkbox"/> |
| Sì, in passato ma non ora | 2 | <input type="checkbox"/> |
| No | 3 | <input type="checkbox"/> |
| Non sa/Non risponde | 4 | <input type="checkbox"/> |

20) **Ha mai avuto discussioni con le persone con cui vive a proposito di come gestisce il suo denaro?**
(SOGS)

(Se la risposta è "No" o "Non sa/Non risponde" passare direttamente alla domanda 22)

- | | | |
|---|---|--------------------------|
| Sì | 1 | <input type="checkbox"/> |
| Sì, in passato ma non ora | 2 | <input type="checkbox"/> |
| No → passare alla domanda 22 | 3 | <input type="checkbox"/> |
| Non sa/Non risponde → passare alla domanda 22 | 4 | <input type="checkbox"/> |

21) **Le discussioni sul denaro riguardavano il fatto che lei gioca o giocava d'azzardo?**
(SOGS)

- | | | |
|---------------------------|---|--------------------------|
| Si | 1 | <input type="checkbox"/> |
| Si, in passato ma non ora | 2 | <input type="checkbox"/> |
| No | 3 | <input type="checkbox"/> |
| Non sa/Non risponde | 4 | <input type="checkbox"/> |

22) **Ha mai chiesto in prestito denaro a qualcuno senza restituirlo a causa del gioco d'azzardo?**

(SOGS)

(Se la risposta è "No" o "Non sa/Non risponde" passare direttamente alla domanda 24)

- | | | |
|---|---|--------------------------|
| Si | 1 | <input type="checkbox"/> |
| Si, in passato ma non ora | 2 | <input type="checkbox"/> |
| No → passare alla domanda 24 | 3 | <input type="checkbox"/> |
| Non sa/Non risponde → passare alla domanda 24 | 4 | <input type="checkbox"/> |

23) **Se ha chiesto in prestito denaro per giocare d'azzardo o per pagare debiti di gioco, da chi o dove lo ha preso in prestito?**

(SOGS)

(L'intervistato/a può indicare molteplici opzioni di risposta)

- | | | |
|--|----|--------------------------|
| Dai soldi di famiglia | 1 | <input type="checkbox"/> |
| Dal/la mio/a coniuge o compagno/a | 2 | <input type="checkbox"/> |
| Da altri parenti | 3 | <input type="checkbox"/> |
| Da banche, società finanziarie o agenzie di credito | 4 | <input type="checkbox"/> |
| Tramite carte di credito | 5 | <input type="checkbox"/> |
| Dagli usurai ("strozzini") | 6 | <input type="checkbox"/> |
| Mettendo all'incasso (vendendo) azioni, obbligazioni o altri titoli | 7 | <input type="checkbox"/> |
| Vendendo proprietà personali o di famiglia | 8 | <input type="checkbox"/> |
| Emettendo assegni scoperti (a vuoto) o andando in rosso sul conto corrente | 9 | <input type="checkbox"/> |
| Ha (o aveva) un conto aperto con un allibratore | 10 | <input type="checkbox"/> |
| Ha (o aveva) un conto aperto con un Casinò | 11 | <input type="checkbox"/> |
| Altrove (Specificare _____) | 12 | <input type="checkbox"/> |
| Non sa/Non risponde | 13 | <input type="checkbox"/> |

**24) Ritiene di avere o avere avuto problemi con il gioco d'azzardo?
(SOGS)**

- | | | |
|---------------------------|---|--------------------------|
| Si | 1 | <input type="checkbox"/> |
| Si, in passato ma non ora | 2 | <input type="checkbox"/> |
| No | 3 | <input type="checkbox"/> |
| Non sa/Non risponde | 4 | <input type="checkbox"/> |

**25) È mai stato criticato per il fatto che lei gioca d'azzardo?
(SOGS)**

- | | | |
|---------------------------|---|--------------------------|
| Si | 1 | <input type="checkbox"/> |
| Si, in passato ma non ora | 2 | <input type="checkbox"/> |
| No | 3 | <input type="checkbox"/> |
| Non sa/Non risponde | 4 | <input type="checkbox"/> |

**26) Si è mai sentito in colpa per il suo modo di giocare d'azzardo o per quello che succede quando gioca d'azzardo?
(SOGS)**

- | | | |
|---------------------------|---|--------------------------|
| Si | 1 | <input type="checkbox"/> |
| Si, in passato ma non ora | 2 | <input type="checkbox"/> |
| No | 3 | <input type="checkbox"/> |
| Non sa/Non risponde | 4 | <input type="checkbox"/> |

**27) Si è mai sentito come se avesse voglia di smettere di giocare d'azzardo, ma non riuscisse a farlo?
(SOGS)**

- | | | |
|---------------------------|---|--------------------------|
| Si | 1 | <input type="checkbox"/> |
| Si, in passato ma non ora | 2 | <input type="checkbox"/> |
| No | 3 | <input type="checkbox"/> |
| Non sa/Non risponde | 4 | <input type="checkbox"/> |

**28) Ha mai sottratto tempo al lavoro o alla scuola a causa del gioco d'azzardo?
(SOGS)**

- | | | |
|---------------------------|---|--------------------------|
| Si | 1 | <input type="checkbox"/> |
| Si, in passato ma non ora | 2 | <input type="checkbox"/> |
| No | 3 | <input type="checkbox"/> |
| Non sa/Non risponde | 4 | <input type="checkbox"/> |

29) Il gioco d'azzardo ha mai compromesso la sua reputazione?

- | | | |
|---------------------------|---|--------------------------|
| Si | 1 | <input type="checkbox"/> |
| Si, in passato ma non ora | 2 | <input type="checkbox"/> |
| No | 3 | <input type="checkbox"/> |
| Non sa/Non risponde | 4 | <input type="checkbox"/> |

30) È mai stato disattento al benessere della sua famiglia a causa del gioco d'azzardo?

- | | | |
|---------------------------|---|--------------------------|
| Si | 1 | <input type="checkbox"/> |
| Si, in passato ma non ora | 2 | <input type="checkbox"/> |
| No | 3 | <input type="checkbox"/> |
| Non sa/Non risponde | 4 | <input type="checkbox"/> |

31) Il gioco d'azzardo le ha mai causato difficoltà nel dormire?

- | | | |
|---------------------------|---|--------------------------|
| Si | 1 | <input type="checkbox"/> |
| Si, in passato ma non ora | 2 | <input type="checkbox"/> |
| No | 3 | <input type="checkbox"/> |
| Non sa/Non risponde | 4 | <input type="checkbox"/> |

32) Secondo lei il gioco d'azzardo è fonte di divertimento?

- | | | |
|---------------------|---|--------------------------|
| Si | 1 | <input type="checkbox"/> |
| No | 2 | <input type="checkbox"/> |
| Non sa/Non risponde | 3 | <input type="checkbox"/> |

33) Ha mai potuto acquistare qualcosa che desiderava grazie ad una vincita al gioco?

- | | | |
|---------------------|---|--------------------------|
| Si | 1 | <input type="checkbox"/> |
| No | 2 | <input type="checkbox"/> |
| Non sa/Non risponde | 3 | <input type="checkbox"/> |

- 34) I suoi familiari hanno o hanno avuto problemi di gioco?
(L'intervistato/a può indicare molteplici opzioni di risposta)**
- | | | |
|-------------------------------------|---|--------------------------|
| Mio padre | 1 | <input type="checkbox"/> |
| Mia madre | 2 | <input type="checkbox"/> |
| Fratello/i o Sorella/e | 3 | <input type="checkbox"/> |
| Altri familiari (Specificare _____) | 4 | <input type="checkbox"/> |
- 35) È mai stato escluso o ha mai chiesto un'esclusione da un Casinò svizzero?**
- | | | |
|---------------------|---|--------------------------|
| Sì | 1 | <input type="checkbox"/> |
| No | 2 | <input type="checkbox"/> |
| Non sa/Non risponde | 3 | <input type="checkbox"/> |
- 36) Lei si definirebbe un ...
(L'intervistato/a può indicare molteplici opzioni di risposta)**
- | | | |
|---|---|--------------------------|
| ... non giocatore | 1 | <input type="checkbox"/> |
| ... persona che gioca molto raramente | 2 | <input type="checkbox"/> |
| ... giocatore occasionale/part-time | 3 | <input type="checkbox"/> |
| ... giocatore regolare | 4 | <input type="checkbox"/> |
| ... giocatore serio | 5 | <input type="checkbox"/> |
| ... giocatore professionista | 6 | <input type="checkbox"/> |
| ... giocatore problematico | 7 | <input type="checkbox"/> |
| ... altro tipo di giocatore (Specificare _____) | 8 | <input type="checkbox"/> |

37) **Per concludere le chiederò, a fini statistici, alcune informazioni personali che verranno trattate in modo assolutamente confidenziale.**

37.1) **In che tipo di famiglia vive?**

- | | | |
|--|---|--------------------------|
| Persona sola | 1 | <input type="checkbox"/> |
| Coppia senza figli | 2 | <input type="checkbox"/> |
| Coppia con figli | 3 | <input type="checkbox"/> |
| Famiglia monoparentale | 4 | <input type="checkbox"/> |
| Altro tipo di famiglia (Specificare _____) | 5 | <input type="checkbox"/> |
| Non sa/Non risponde | 6 | <input type="checkbox"/> |

37.2) **Da quanti membri è composta la sua famiglia?**

- | | | |
|---------------------------------------|---|--------------------------|
| Specificare il numero di membri _____ | | |
| Non sa/Non risponde | 0 | <input type="checkbox"/> |

37.3) **Qual è la sua condizione occupazionale prevalente?**

- | | | |
|---|----|--------------------------|
| Occupato a tempo pieno ($\geq 90\%$) | 1 | <input type="checkbox"/> |
| Occupato a tempo parziale (50%-89%) | 2 | <input type="checkbox"/> |
| Occupato a tempo parziale ($< 50\%$) | 3 | <input type="checkbox"/> |
| Apprendista | 4 | <input type="checkbox"/> |
| Studente | 5 | <input type="checkbox"/> |
| Casalinga | 6 | <input type="checkbox"/> |
| Disoccupato/a | 7 | <input type="checkbox"/> |
| Pensionato/a | 8 | <input type="checkbox"/> |
| Invalido/disabile (beneficiario di una rendita AI e simili) | 9 | <input type="checkbox"/> |
| Altro (Specificare _____) | 10 | <input type="checkbox"/> |
| Non sa/Non risponde | 11 | <input type="checkbox"/> |

37.4) **In quale settore è occupato?**

- | | | |
|-----------------------------------|----|--------------------------|
| Primario | 1 | <input type="checkbox"/> |
| Funzione pubblica | 2 | <input type="checkbox"/> |
| Turismo | 3 | <input type="checkbox"/> |
| Banche, assicurazioni, fiduciarie | 4 | <input type="checkbox"/> |
| Industria | 5 | <input type="checkbox"/> |
| Edilizia | 6 | <input type="checkbox"/> |
| Informatica/tecnica | 7 | <input type="checkbox"/> |
| Salute | 8 | <input type="checkbox"/> |
| Vendita | 9 | <input type="checkbox"/> |
| Professioni liberali | 10 | <input type="checkbox"/> |
| Non sa/Non risponde | 11 | <input type="checkbox"/> |

37.5) Posizione nella professione: Lei lavora come...
(Domanda da porre unicamente alle persone occupate)

Se lavoratore indipendente

- | | | |
|--|---|--------------------------|
| Libero professionista (medico, avvocato,...) | 1 | <input type="checkbox"/> |
| Imprenditore | 2 | <input type="checkbox"/> |
| Lavoratore in proprio con dipendenti | 3 | <input type="checkbox"/> |
| Lavoratore in proprio senza dipendenti | 4 | <input type="checkbox"/> |
| Coadiuvante familiare | 5 | <input type="checkbox"/> |

Se Lavoratore dipendente

- | | | |
|---|----|--------------------------|
| Impiegato con funzioni di quadro superiore (direzione o collaborazione nell'ambito della direzione generale dell'azienda) | 6 | <input type="checkbox"/> |
| Impiegato con funzioni di quadro medio (direzione di un settore dell'azienda, funzioni di stato maggiore di livello elevato) | 7 | <input type="checkbox"/> |
| Impiegato con funzioni di quadro inferiore (direzione basata sull'esecuzione di compiti in un segmento di attività, funzioni di stato maggiore qualificate) | 8 | <input type="checkbox"/> |
| Impiegato responsabile dell'esecuzione di lavori (supervisione dell'esecuzione secondo istruzioni precise) | 9 | <input type="checkbox"/> |
| Impiegato senza funzione di quadro | 10 | <input type="checkbox"/> |
| Operaio qualificato | 11 | <input type="checkbox"/> |
| Operaio non qualificato | 12 | <input type="checkbox"/> |
| Non sa/Non risponde | 13 | <input type="checkbox"/> |

37.6) Qual è il reddito mensile lordo a disposizione della sua famiglia (prima del pagamento dell'affitto, dei premi assicurativi e delle altre spese mensili)?

- | | | |
|---------------------------------|---|--------------------------|
| Inferiore a 2'500 franchi | 1 | <input type="checkbox"/> |
| Tra 2'501 CHF e 4'000 franchi | 2 | <input type="checkbox"/> |
| Tra 4'001 CHF e 5'000 franchi | 3 | <input type="checkbox"/> |
| Tra 5'001 CHF e 6'000 franchi | 4 | <input type="checkbox"/> |
| Tra 6'001 CHF e 8'000 franchi | 5 | <input type="checkbox"/> |
| Tra 8'001 CHF e 10'000 franchi | 6 | <input type="checkbox"/> |
| Tra 10'001 CHF e 12'000 franchi | 7 | <input type="checkbox"/> |
| Superiore a 12'000 franchi | 8 | <input type="checkbox"/> |
| Non sa/Non risponde | 9 | <input type="checkbox"/> |

37.7) Lei fuma o ha mai fumato nella sua vita?

- | | | |
|---|---|--------------------------|
| Sì, fumo regolarmente (tutti i giorni) | 1 | <input type="checkbox"/> |
| Ho fumato regolarmente in passato, ma non ora | 2 | <input type="checkbox"/> |
| Ho sempre fumato occasionalmente | 3 | <input type="checkbox"/> |
| Non ho mai fumato | 4 | <input type="checkbox"/> |
| Non sa/Non risponde | 5 | <input type="checkbox"/> |

37.8) Abitualmente, con quale frequenza consuma bevande alcoliche?
(Se la frequenza non è "Tutti i giorni" passare direttamente alla domanda 37.10)

- | | | |
|-----------------------------------|---|--------------------------|
| Tutti i giorni | 1 | <input type="checkbox"/> |
| 3-6 volte alla settimana | 2 | <input type="checkbox"/> |
| 1-2 volte alla settimana | 3 | <input type="checkbox"/> |
| 2-3 volte al mese | 4 | <input type="checkbox"/> |
| 1 volta al mese | 5 | <input type="checkbox"/> |
| Meno di una volta al mese | 6 | <input type="checkbox"/> |
| Eccezionalmente | 7 | <input type="checkbox"/> |
| Non consumo mai bevande alcoliche | 8 | <input type="checkbox"/> |
| Non sa/ Non risponde | 9 | <input type="checkbox"/> |

37.9) Le capita di pensare o le è mai stato detto che dovrebbe ridurre il suo consumo di alcool?

- | | | |
|---------------------|---|--------------------------|
| Sì | 1 | <input type="checkbox"/> |
| No | 2 | <input type="checkbox"/> |
| Non sa/Non risponde | 3 | <input type="checkbox"/> |

37.10) Durante gli ultimi 3 mesi, con quale frequenza ha assunto sonniferi e/o tranquillanti?

- | | | |
|--|---|--------------------------|
| Tutti i giorni | 1 | <input type="checkbox"/> |
| 3-6 volte alla settimana | 2 | <input type="checkbox"/> |
| 1-2 volte alla settimana | 3 | <input type="checkbox"/> |
| 2-3 volte al mese | 4 | <input type="checkbox"/> |
| 1 volta al mese | 5 | <input type="checkbox"/> |
| Meno di una volta al mese | 6 | <input type="checkbox"/> |
| Non ho mai assunto sonniferi o tranquillanti | 7 | <input type="checkbox"/> |
| Non sa/Non risponde | 8 | <input type="checkbox"/> |

La ringraziamo per la sua collaborazione e le auguriamo una piacevole serata!!