

# Le Scienze

EDIZIONE ITALIANA DI SCIENTIFIC AMERICAN



LE SCIENZE  
La Babele  
di internet



MIND  
Genitori sull'orlo  
di una crisi di  
nervi

SFOGLIA LA RIVISTA

SFOGLIA LA RIVISTA

Le Scienze

MIND

fisica

antropologia

evoluzione

biologia dello sviluppo

genetica

tutti gli argomenti

03 maggio 2018

## IFC-CNR: L'azzardo è sempre più adulto

 Mail

 Stampa

 Tweet

 G+

**Comunicato stampa** - Elaborati dall'Istituto di fisiologia clinica del [Cnr](#), i nuovi dati IPSAD® ed ESPAD® Italia rivelano che gli adulti scommettono sempre di più, mentre è in calo il gioco d'azzardo, anche on-line, tra i giovani in tutte le regioni italiane. Nel Sud Italia crescono invece gli studenti giocatori 'problematici'. Sempre più diffusi Gratta&Vinci e scommesse sportive

◉ dipendenze ◉ comportamento

Roma, 3 maggio 2018 - Aumentano i giocatori d'azzardo nella popolazione adulta (15-64 anni) mentre diminuiscono in quella studentesca (15-19 anni). Nel corso del 2017 hanno giocato almeno una volta oltre 17 milioni di italiani (42,8%), contro i 10 milioni del 2014 (27,9%), e fra questi oltre un milione di studenti (36,9%), in calo rispetto agli 1,4 milioni (47,1%) di otto anni prima. A rivelarlo gli studi IPSAD® ed ESPAD® Italia dell'Istituto di fisiologia clinica del [Consiglio nazionale delle ricerche](#) di Pisa ([Ifc-Cnr](#)): "Aumentano tra gli adulti anche i giocatori problematici, quadruplicati negli ultimi 10 anni, dai 100.000 (0,6% dei giocatori) stimati nel 2007, ai 230.000 (1,3% dei giocatori) del 2010, ai 260.000 (1,6% dei giocatori) del 2013, fino ai 400.000 stimati nel 2017 (2,4% dei giocatori). Di contro, i problematici diminuiscono tra gli studenti dall'8,7% dei giocatori del 2009 ai 7,1% del 2017, in particolare nelle regioni del Centro e Nord Italia, mentre si rilevano incrementi in Sicilia, Basilicata, Calabria, Molise e Abruzzo", afferma Sabrina Molinaro dell'Ifc-Cn.

In generale gli uomini (51,1%) giocano più delle donne (34,4%). Tra gli studenti la percentuale di maschi è quasi doppia rispetto alle coetanee (47,3% vs 26,3%).

Il gioco più diffuso resta il Gratta&Vinci: la percentuale di giocatori che lo scelgono sale dal 60,1 del 2010 al 74 al del 2017. Seguono Lotto e Super Enalotto, nonostante la netta diminuzione nello stesso periodo dal 72,7% al 50,5%. Al terzo posto troviamo le scommesse sportive che aumentano dal 18,3% del 2010 al 28% del 2017. Anche tra i giovani il gioco più diffuso è il Gratta&Vinci (64,7%) con una netta predilezione femminile, vi gioca infatti il 58,9% degli studenti contro il 75,5% delle coetanee. Al secondo posto si collocano le scommesse sportive, connotate in senso opposto: 66,9% dei ragazzi contro il 16,8% delle ragazze. Fra gli studenti con profilo problematico il gioco più diffuso sono le scommesse sportive (78,3%), a seguire gratta e vinci (70,4%) e altri giochi con le carte (48,7%), mentre tra gli adulti con profilo problematico il gioco più diffuso sono le scommesse sportive (72,8%), segue il Gratta e vinci (67,5%) e il Superenalotto (43,6%).

Il 39,1% dei giocatori intervistati ritiene sia possibile diventare ricco con l'azzardo se si hanno buone abilità, convinzione ancora più diffusa fra i problematici, 48,3%. Il 61,7% degli intervistati è convinto che l'abilità del giocatore sia determinante per vincere a poker texano e altri giochi con le carte, il 36% crede lo sia anche nelle scommesse. Ma alla domanda "nell'ultimo anno con il gioco sei andato in rosso, in pari o in attivo?" il 40,1% ammette di aver perso, il 48 dice di essere in pari e l'11,9% di aver vinto. Fra i 15-19enni è convinto che sia possibile diventare ricchi se si è bravi al gioco il 51,3%, con quote dal 61,5% per il poker texano al 36,3%

RICERCA

SEGUICI

 Facebook

 Twitter

 RSS

CONTATTI

 Newsletter

 Chi siamo

## MIND

MENTE & CERVELLO



**Mind Maggio 2018**

Tra ansia da prestazione, stress e routine quotidiana, come cavarsela nella difficile arte di crescere i figli  
In edicola dal 3 maggio 2018

**ABBONAMENTI E RINNOVI**



**Liberi di crederci**

Intelligenza collettiva. Questa la promessa alla nascita di Internet. Ma non è stato così. Il perché ce lo raccontano Walter Quattrociocchi e Antonella Vicini




A richiesta con il numero di aprile




TvZap

Guida Tv

Tieniti sempre  
aggiornato sul  
mondo della Tv

Tvzap su  




tvzap 

per le scommesse sportive, dal 16,7% per il Bingo fino all'11,5% per le slot machine. Il 57,6% di chi ha giocato riferisce di essere in pari, il 27,3% di avere vinto e il 15,1% di aver perso.

Il 63,7% dei giocatori fra 15 e i 64 anni spende mediamente meno di 10€ al mese ma tra le persone con profilo problematico il 50% circa riferisce una spesa inferiore ai 50 euro, il 37% fra i 50€ e i 200 euro, il 14,9% spende più di 200€. Inoltre quasi 100.000 persone hanno chiesto denaro in prestito illegale, poco più di 100.000 hanno procurato danni economici ad altre persone e quasi 30.000 hanno subito danni economici in prima persona. Sembra più a rischio di sviluppare problematicità chi è in cerca di prima occupazione e gli studenti.

Nella popolazione generale, il 58% riferisce di poter raggiungere un luogo dove poter giocare in meno di 5 minuti a piedi. Anche il 33,4% degli studenti accede ai luoghi di gioco in meno di 5 minuti da scuola e il 28,4% in 10. Nel 2017 circa 1,4 milioni di italiani hanno poi giocato on-line, così come 200.000 studenti, a fronte dei 240.000 del 2016. Chi gioca on-line lo fa in maggior parte utilizzando la smartphone.

Il 10,8% degli studenti ignora che nel nostro Paese è illegale giocare per gli under 18 e si stima che 580.000 (33,6%) studenti minorenni abbiano giocato d'azzardo nel corso dell'anno. La facilità di accesso ai luoghi di gioco è confermata dal dato che solo il 27,1% ha avuto problemi a giocare d'azzardo in luoghi pubblici perché minorenne. Il 75,1% degli studenti spende in azzardo meno di 10 euro al mese e il 6,3% più di 50 euro al mese, quota che tra gli studenti con profilo problematico sale al 22,1%.

Tweet 

## ILMIOLIBRO



### Il Piccolo Goloso Intollerante

Elisabetta Siggia  
NARRATIVA

Publiccare un libro

Corso di scrittura

## TUTTI GLI ARGOMENTI

Agenzie spaziali  
Agricoltura  
Alimentazione  
Ambiente  
Animali  
Antropologia  
Apprendimento  
Archeologia  
Armamenti  
Arte  
Astrofisica  
Astronomia  
Atmosfera  
Bambini  
Biodiversità  
Biologia  
Biologia dello sviluppo  
Buchi neri  
Chimica  
Clima  
Comportamento



Computer science  
Comunicazione della scienza  
Cosmologia  
Dipendenze  
Disastri naturali  
Disturbi mentali  
Economia  
Emozioni  
Energia  
Enti di ricerca  
Epidemiologia  
Etica  
Eventi  
Evoluzione  
Famiglia  
Farmaci  
Filosofia  
Fisica  
Fisica delle particelle  
Fisica teorica  
Fisiologia  
Genetica

Immunologia  
Ingegneria  
Internet  
Linguaggio  
Longevità  
Matematica  
Materiali  
Medicina  
Memoria  
Microbiologia  
Nanotecnologie  
Neuroscienze  
Nucleare  
Organizzazioni internazionali  
Paleontologia  
Percezione  
Filosofia  
Pianta  
Politiche della ricerca  
Politiche sanitarie  
Politiche della ricerca  
Politiche sanitarie

Primatologia  
Psicologia  
Rinnovabili  
Riproduzione  
Robotica  
Scienze della terra  
Scienze forensi  
Sessualità  
Società  
Sonno  
Spazio  
Sport  
Staminali  
Statistica  
Storia  
Tecnologia  
Terapie  
Trasporti  
Urbanistica  
Visione  
Primatologia  
Psicologia  
Rinnovabili  
Riproduzione  
Robotica  
Scienze della terra  
Scienze forensi  
Sessualità  
Società  
Sonno  
Spazio  
Sport  
Staminali  
Statistica  
Storia  
Tecnologia  
Terapie  
Trasporti  
Urbanistica


## RICERCA

## SEGUICI

 Facebook  Twitter

 RSS

## CONTATTI

 Newsletter  
 Chi siamo

## LA RIVISTA IN EDICOLA

ABBONAMENTI E RINNOVI