

SUPSI

*TI*Gambling - Il gioco d'azzardo in Ticino

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

Convegno «DIPENDENZE E INDEBITAMENTO 3.0: quali nuove abitudini di gioco e sfide future», 28 ottobre 2025, Lugano.

Emiliano Soldini, docente-ricercatore senior

Salvatore Maione, ricercatore con PhD

Angela Lisi, ricercatrice senior

Centro Pratiche e Politiche Sanitarie (CPPS)

Dipartimento Economia Aziendale, Sanità e Sociale (DEASS)

FONDO
GI●C●
PATOLO
GICOti

Indice

1. Obiettivi dello studio
2. Metodologia
3. Abitudini di gioco della clientela dei Casinò
4. Abitudini di gioco della popolazione maggiorenne e minorenni
5. Prevalenza attuale di problemi di gioco in generale, secondo il tipo di gioco e secondo il fatto di giocare online
6. Confronto tra adulti over 60 e under 30
7. Sintesi dei principali risultati e considerazioni conclusive

Obiettivi dello studio

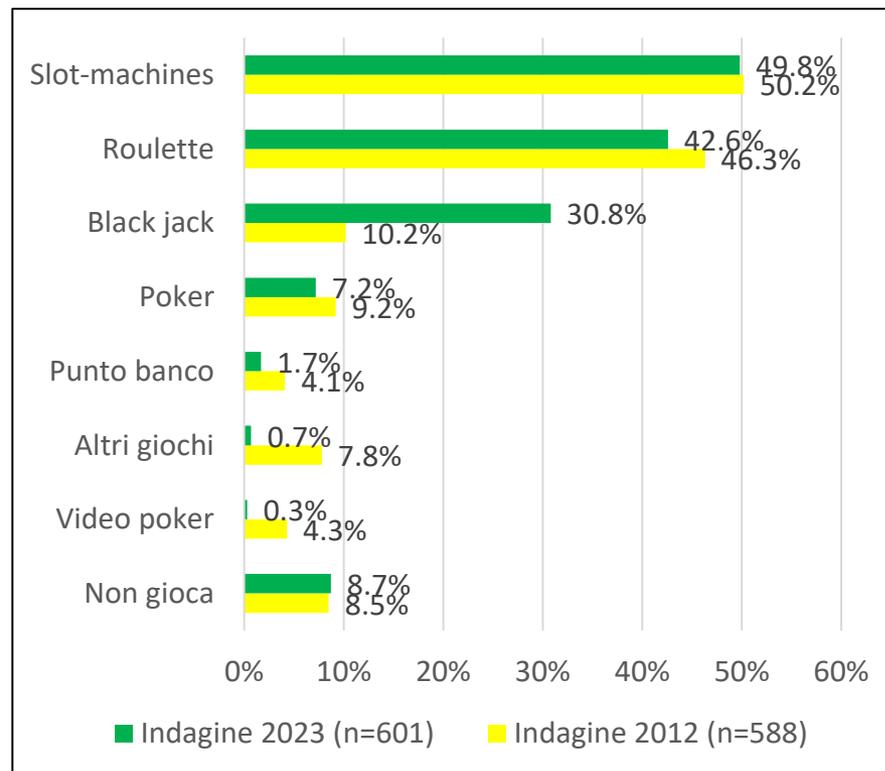
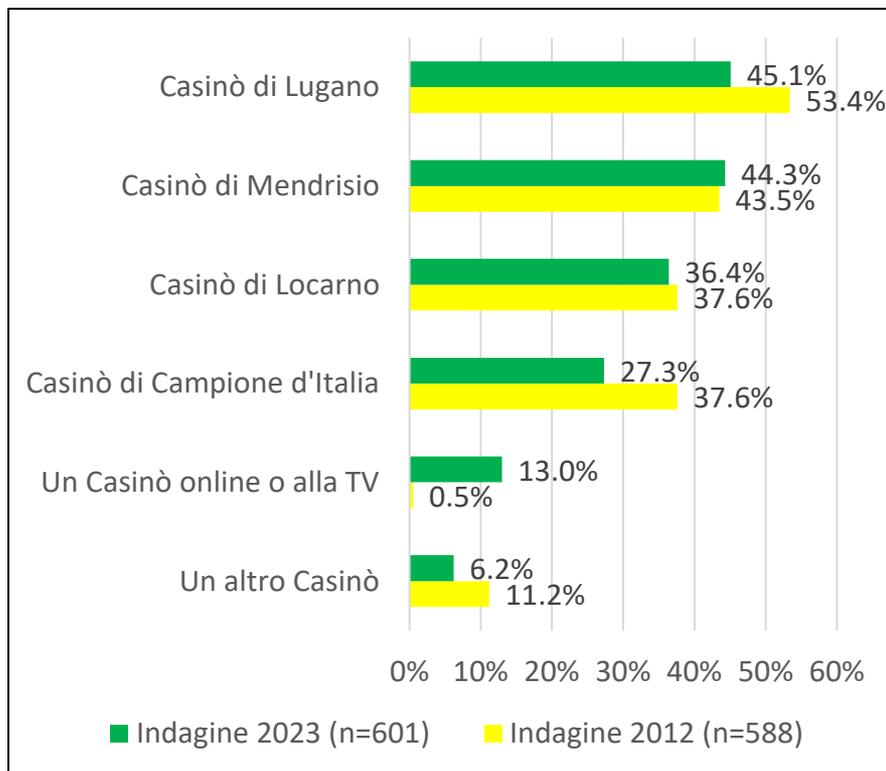
- Lo studio aveva l'obiettivo principale di realizzare un **approfondimento scientifico** sul fenomeno del gioco d'azzardo e dei problemi di gioco in Ticino.
- In particolare, era necessario **aggiornare i parametri epidemiologici** relativi al gioco d'azzardo per la **clientela dei tre Casinò ticinesi** e la **popolazione generale maggiorenne e minorenni**.
- Vi erano **cinque principali obiettivi specifici**:
 - identificare le **abitudini di gioco** (frequenza, spesa, luogo, ecc.),
 - quantificare la **prevalenza di problemi di gioco**,
 - analizzare i **profili delle diverse tipologie di giocatore**,
 - confrontare i risultati con quelli degli **studi analoghi svolti nel 2012 e nel 2013**,
 - fornire elementi utili alle **attività di monitoraggio, prevenzione e ricerca**.

Metodologia

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

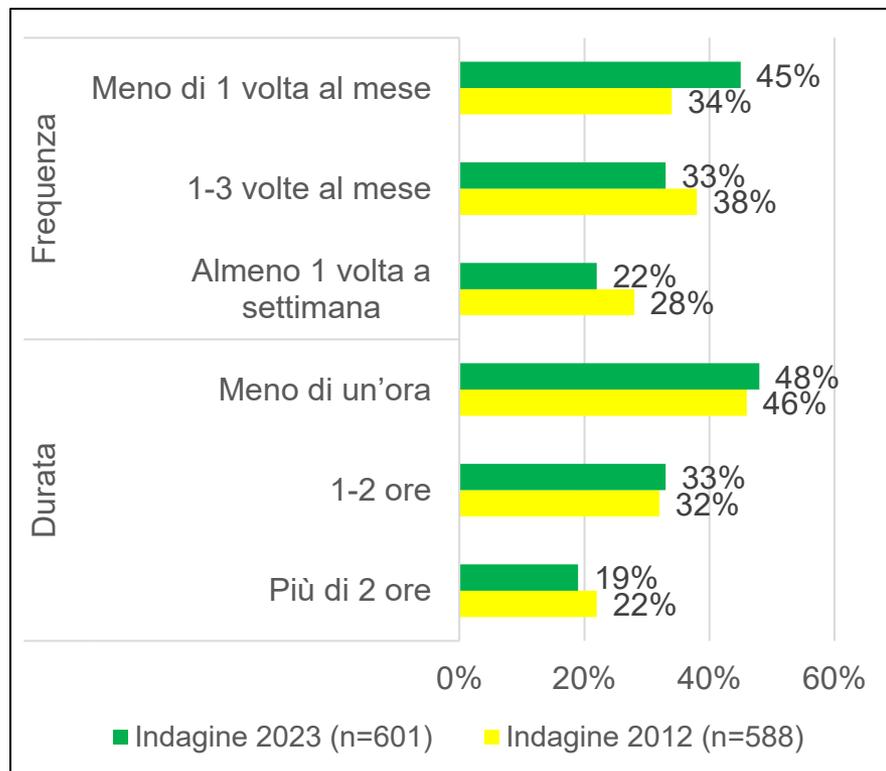
Abitudini di gioco della clientela nei Casinò (1)

Casinò frequentati negli ultimi 12 mesi Giochi praticati

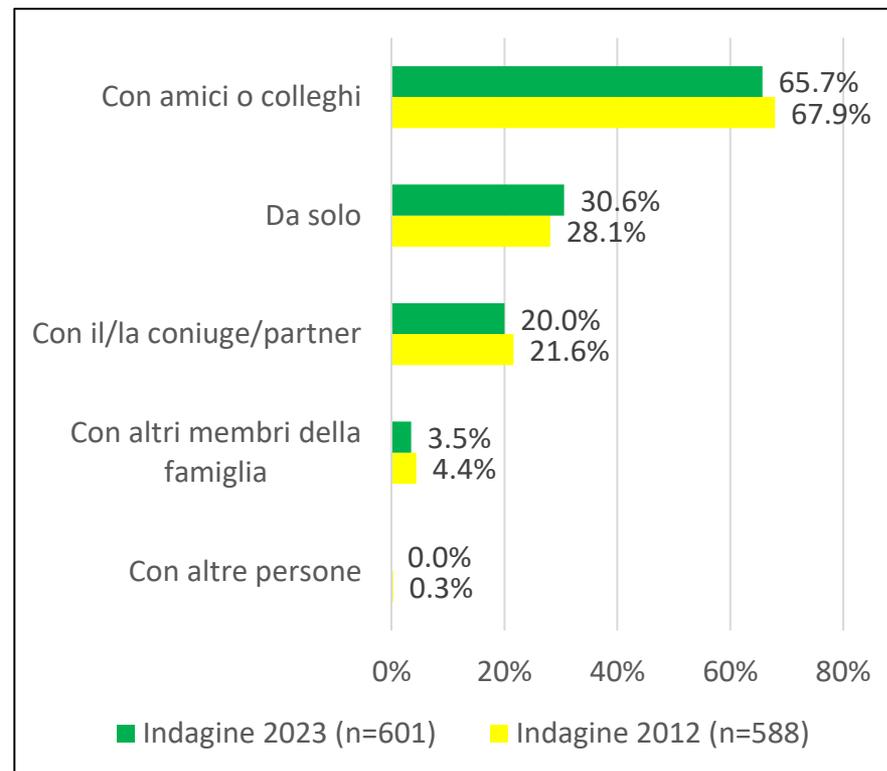


Abitudini di gioco della clientela nei Casinò (2)

Frequenza e durata delle visite

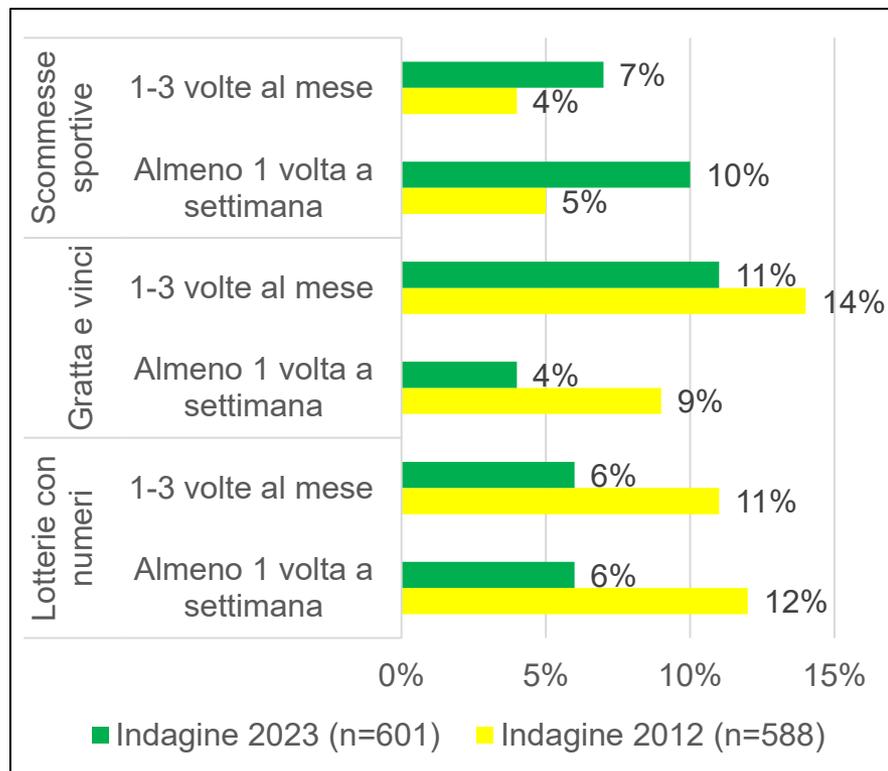


Compagnia quando si va al Casinò

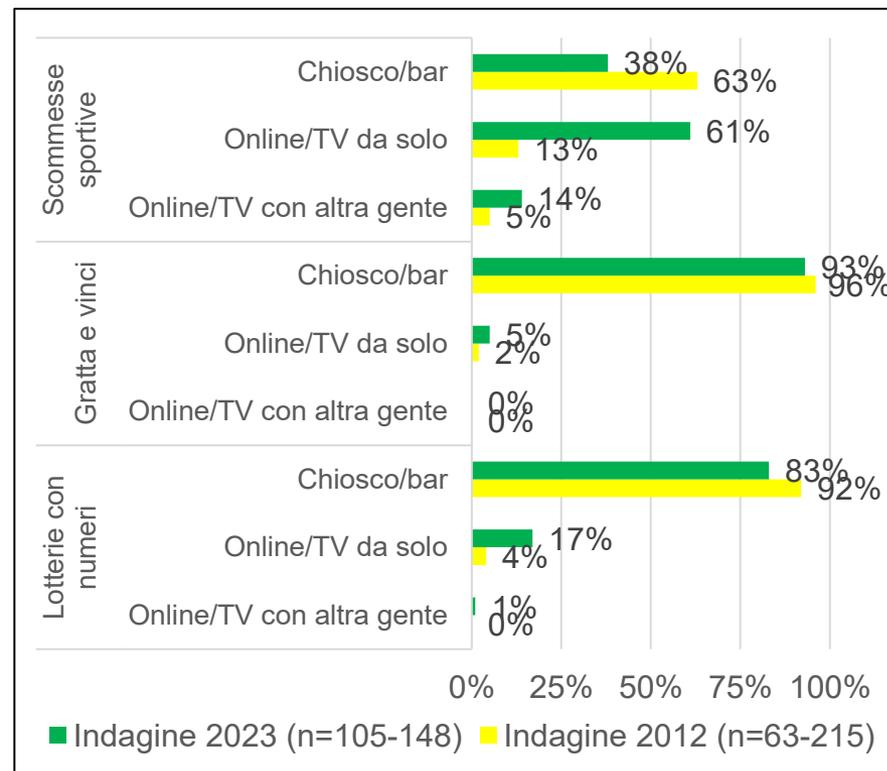


Abitudini di gioco della clientela fuori dai Casinò (1)

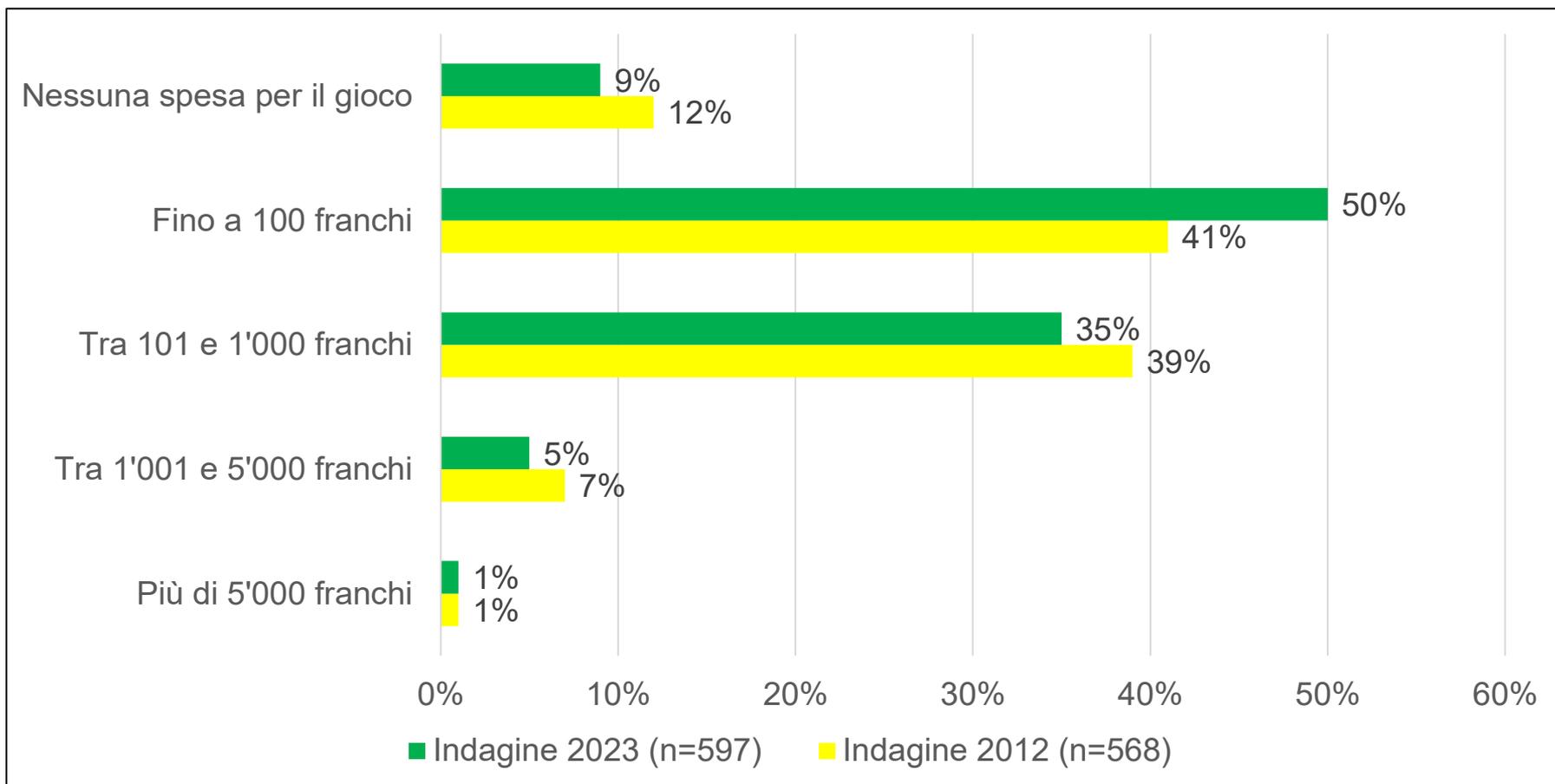
Giochi praticati



Luoghi di gioco

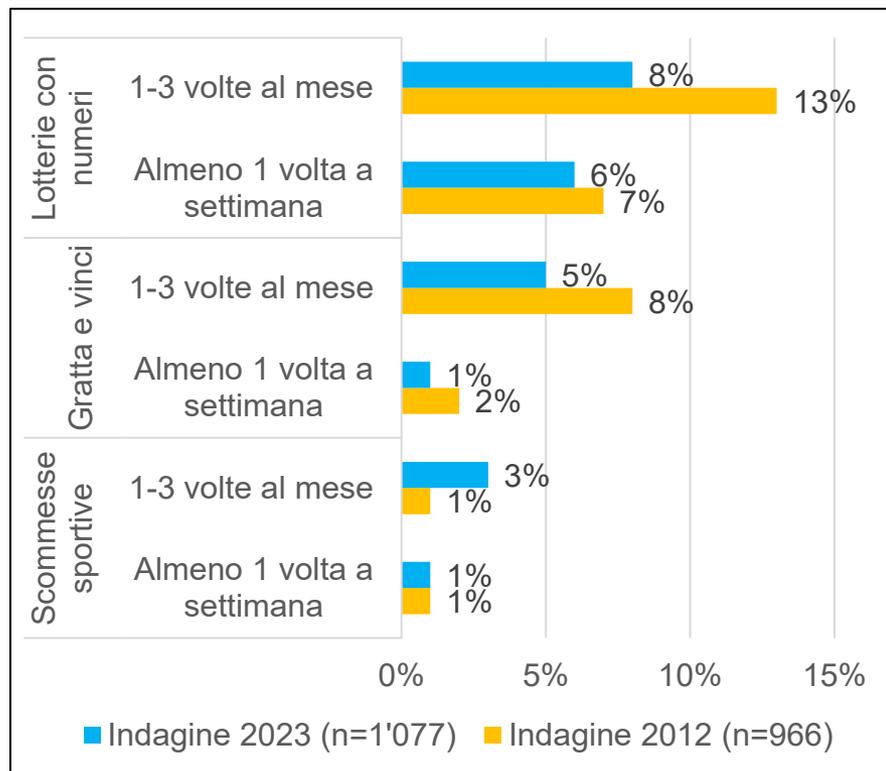


Somme mensili spese per il gioco dalla clientela dei Casinò

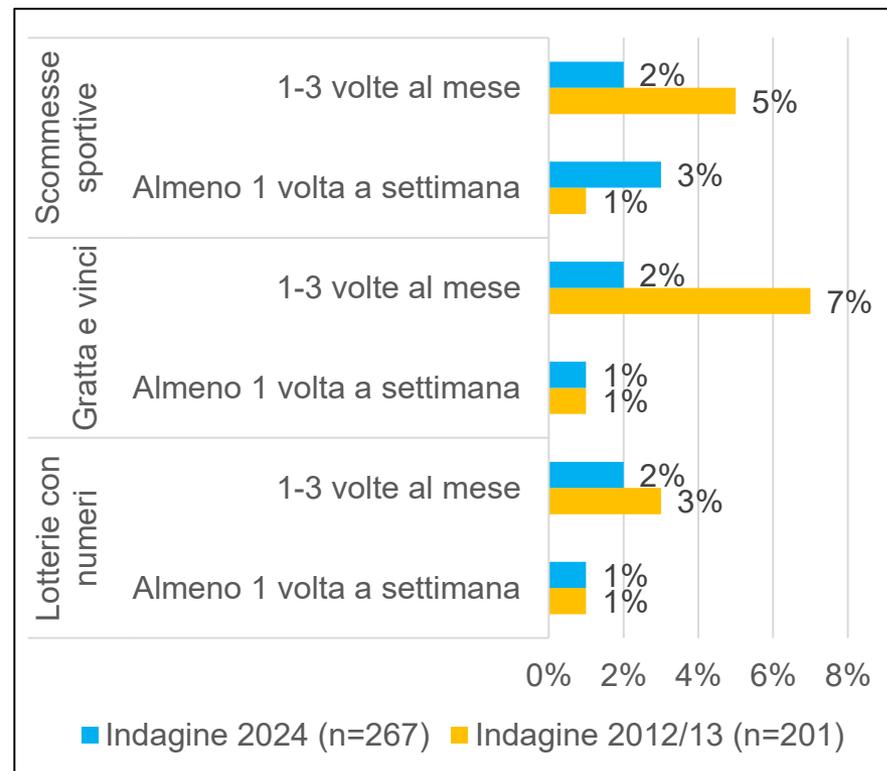


Giochi praticati dalla popolazione

Popolazione maggiorenne

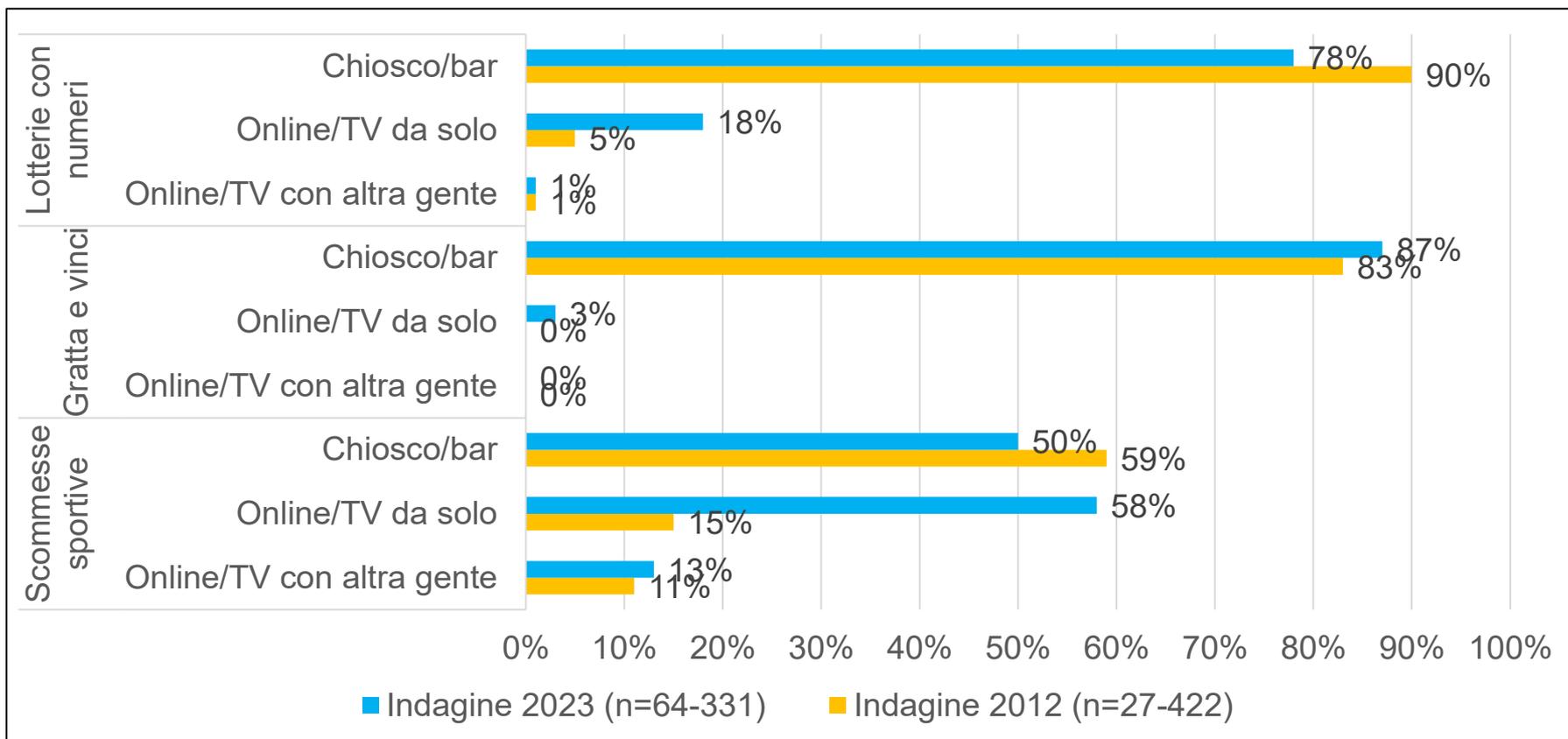


Popolazione minorenni



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

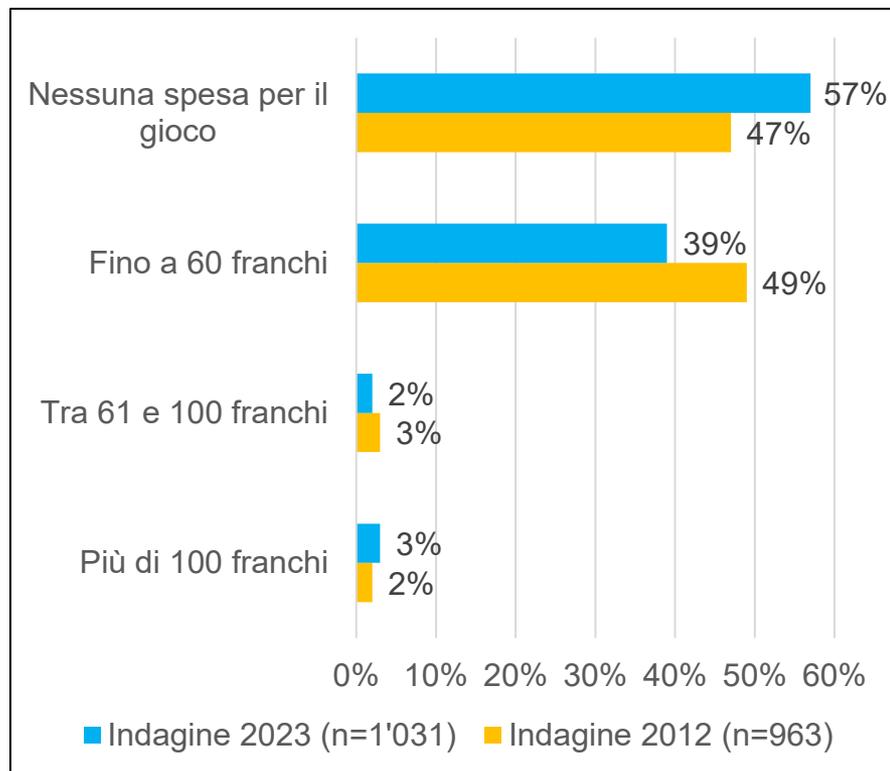
Luoghi dove gioca la popolazione maggiorenne



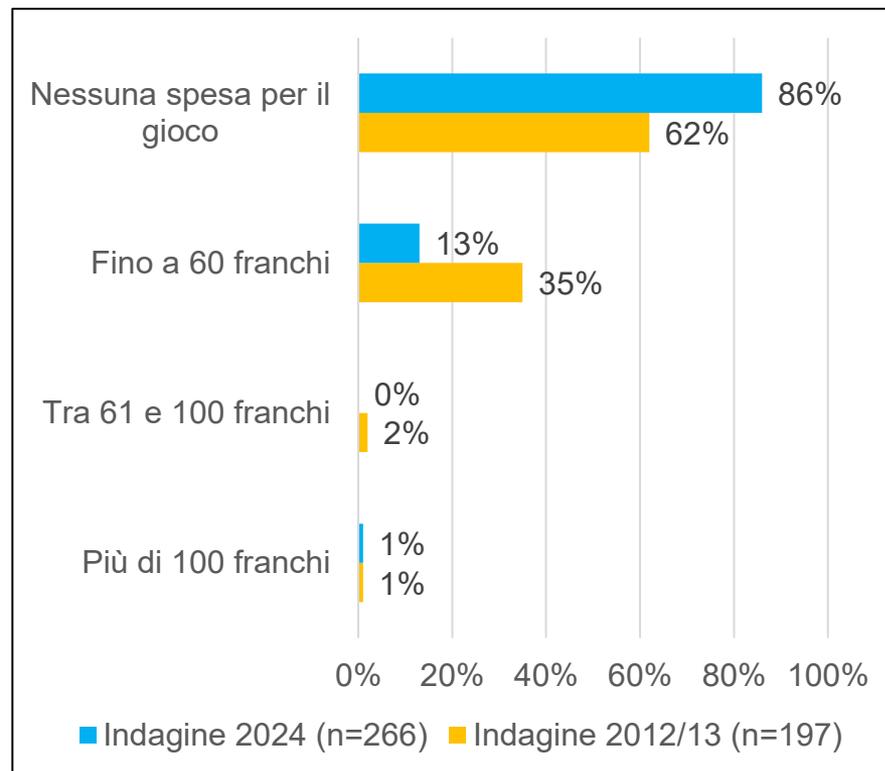
Le frequenze relative ai luoghi di gioco per la popolazione minorenni non sono state calcolate a causa dell'insufficiente numero di osservazioni (al massimo 23 giocatrici/tori al gratta e vinci)

Somme mensili spese per il gioco nella popolazione

Popolazione maggiorenne



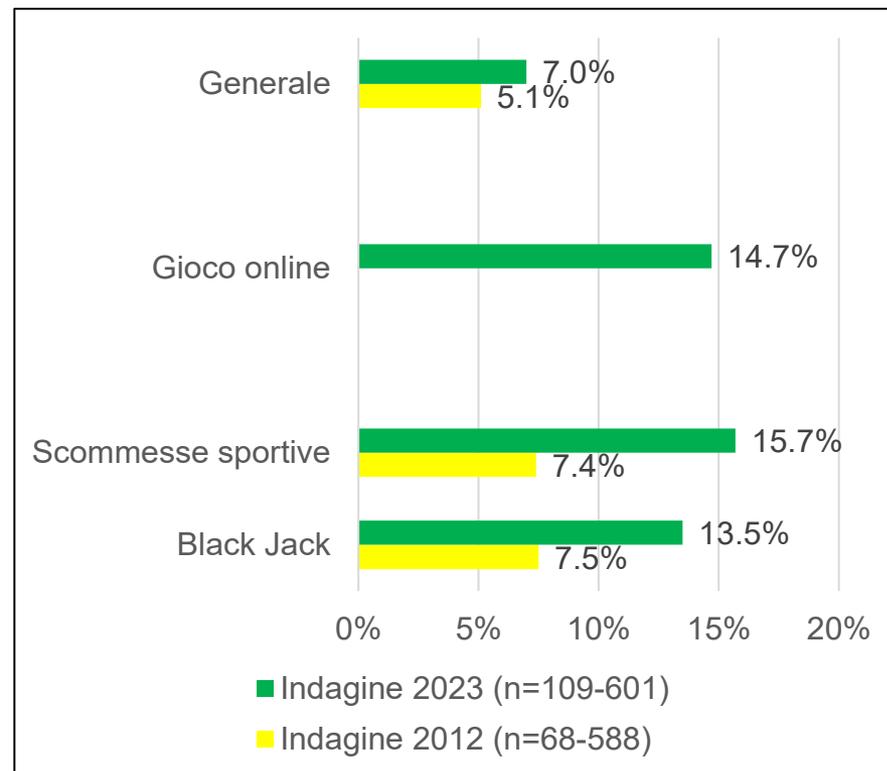
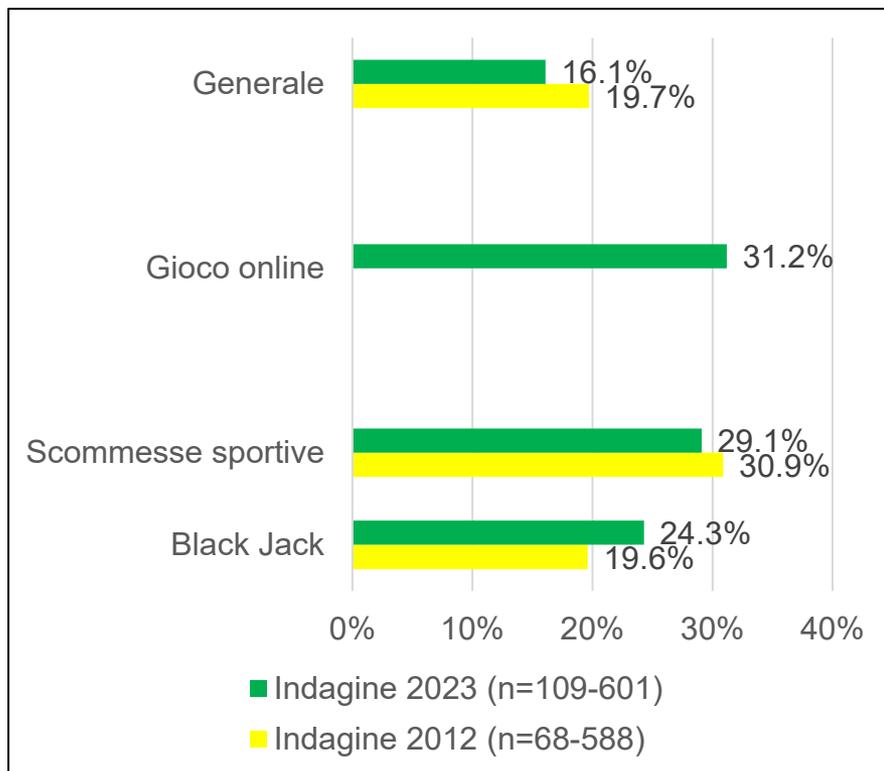
Popolazione minorenni



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

Prevalenza attuale di problemi di gioco tra la clientela dei Casinò

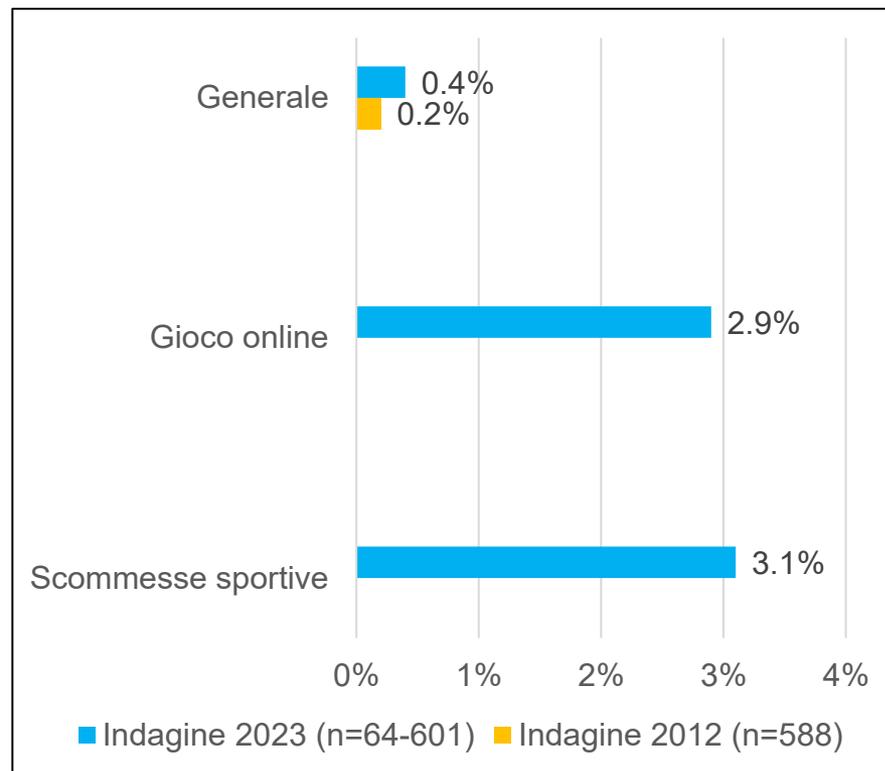
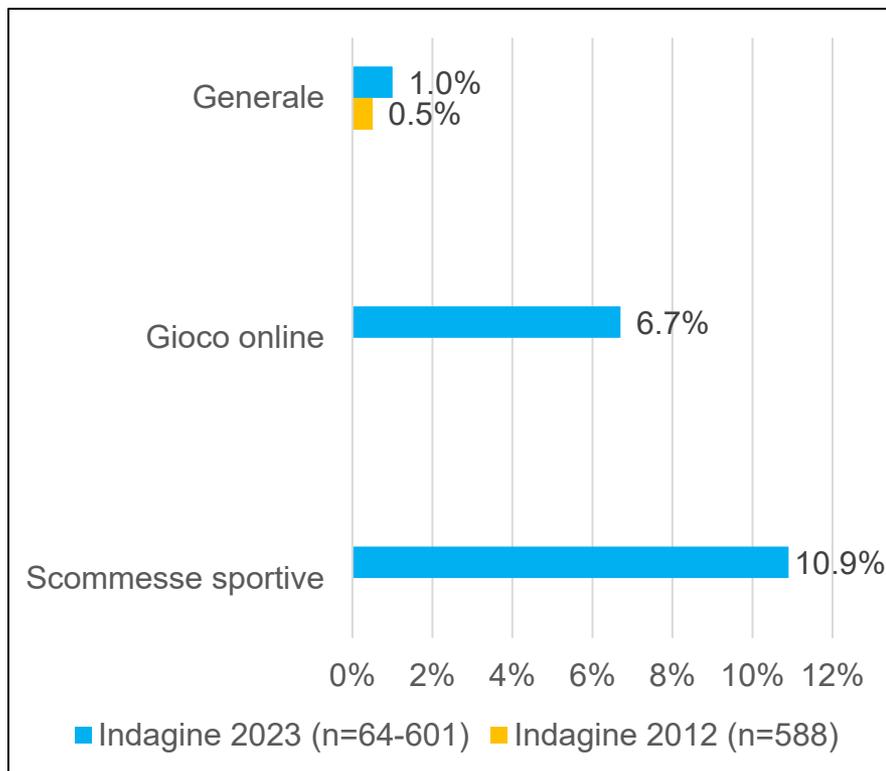
Gioco problematico e patologico (SOSG 3 o +) Gioco patologico (SOGS 5 o +)



La prevalenza di problemi di gioco tra le/i giocatrici/tori online nell'indagine 2012 non è stata calcolata a causa dell'insufficiente numero di casi (35 giocatrici/tori online in totale)

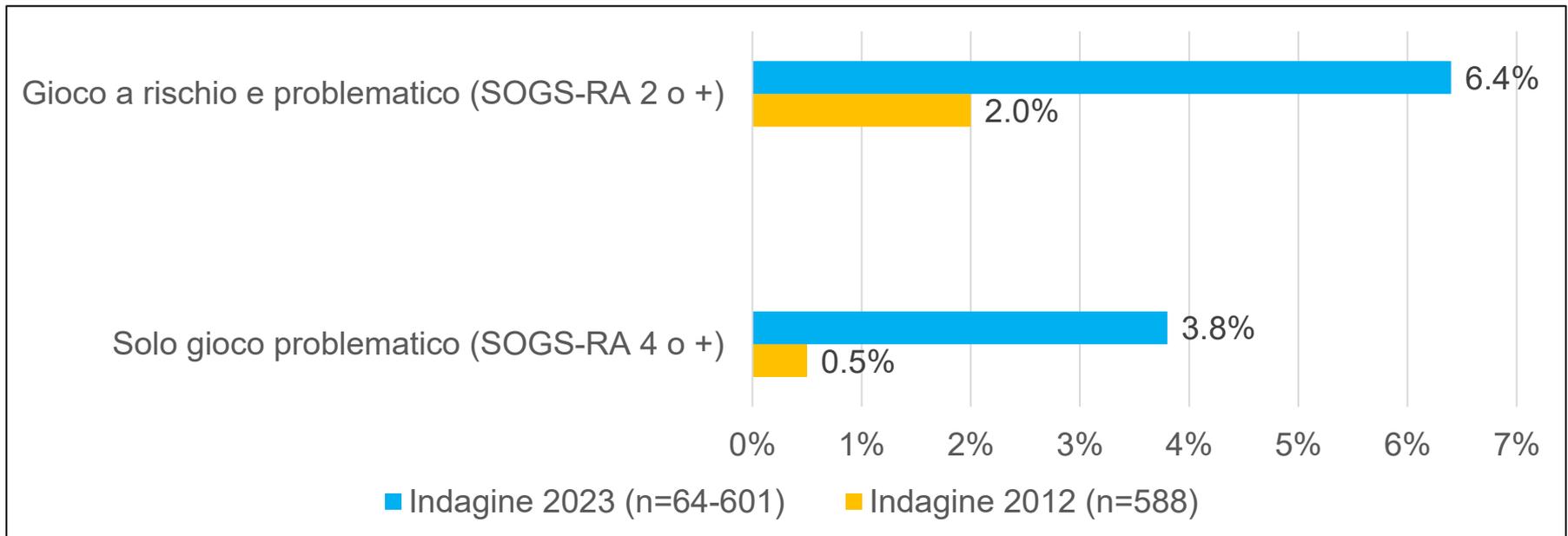
Prevalenza attuale di problemi di gioco tra la popolazione maggiorenne

Gioco problematico e patologico (SOSG 3 o +) Gioco patologico (SOGS 5 o +)



La prevalenza di problemi di gioco relativa a scommesse sportive e gioco online nell'indagine 2012 non è stata calcolata a causa dell'insufficiente numero di casi (32 giocatrici/tori online e 27 scommettitrici/tori)

Prevalenza attuale di problemi di gioco tra la popolazione minorenni



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

Le prevalenze di problemi di gioco relative ai giochi praticati e al gioco online non sono state calcolate a causa dell'insufficiente numero di casi (al massimo 23 giocatrici/tori al gratta e vinci e 22 giocatrici/tori online)

Confronto tra adulti over 60 e under 30 (1)

- **Clientela dei Casinò** – rispetto alla clientela adulta under 30 (18-29 anni), la clientela adulta over 60:
 - (+) frequenta molto più spesso i Casinò e resta molto più tempo a giocare,
 - (+) denota una proporzione di giocatrici/tori solitari molto più importante,
 - (+) spende somme mensili superiori per il gioco,
 - (+) ha maggior tendenza a giocare a slot-machines, punto banco e lotterie,

 - (-) è caratterizzata da una percentuale di giocatrici/tori online molto inferiore,
 - (-) ha minor tendenza a giocare a roulette, Black Jack, poker, altri giochi di carte e scommesse sportive,
- La prevalenza di problemi di gioco delle/degli over 60 (15.7%; 11.4% GP, 4.3% PGP) è simile a quella delle/degli under 30 (14.4%; 9.0% GP, 6.4% PGP).

Confronto tra adulti over 60 e under 30 (2)

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

Sintesi dei principali risultati

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

Considerazioni conclusive

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

