Ufficio Stampa
Viale Regina Elena, 299
00161 Roma

Tel. +39 06 4990. 6600
Fax +39 06 4938.7154
e-mail: ufficio.stampa@iss.it
www.iss.it

ISS, 18 ottobre 2018

Quanti sono i giocatori in Italia?

Gli adulti

Il 36,4% degli italiani (circa 18.450.000 persone) ha giocato d'azzardo almeno una volta nei 12 mesi antecedenti l'intervista. Il gioco d'azzardo nell'ultimo anno ha interessato quasi un uomo su due (43,7% pari a oltre 10.500.000 residenti) e una donna su tre (29,8% pari a 7.900.000 residenti). Si gioca d'azzardo soprattutto **tra i 40 e 64 anni**. Si inizia a giocare soprattutto tra i 18 e i 25 anni (51,8%) e tra i 26 e i 35 anni (18,4%), più raramente si inizia a giocare oltre i 46 anni (7,4%).

Considerando le diverse aree geografiche, la prevalenza di giocatori d'azzardo maggiore è nel Centro, (42,7% vs 36,4% di media nazionale), seguono i residenti del Nord Ovest (39,3% vs 36,4% di media nazionale), i residenti delle Isole (35,8% vs 36,4% vs 36,4% di media nazionale), i residenti dell'area Sud (33,8% vs 36,4% di media nazionale) e infine i residenti del Nord Est (29,3% vs 36,4% di media nazionale).

A cosa giocano gli italiani?

In generale, si gioca prevalentemente alle **lotterie istantanee** o in tempo reale (26,2%), al lotto o lotterie a esito differito (12,8%), ai giochi numerici a totalizzatore (10,9%), alle slot machine (7,4%). Il 4% dei giocatori pratica anche sia le scommesse sportive sia gli altri giochi a base sportiva, mentre le VLT (Video Lottery Terminal) sono scelte dal 2,6 % dei giocatori.

Dove giocano gli italiani?

Si gioca soprattutto dal **tabaccaio** (82,6%), al bar (61,8%) nelle ricevitorie (26,9%), nelle sale scommesse (12,5%) e nelle sale bingo (8,2%). Gli italiani scelgono il luogo dove giocare preferibilmente perché vicino casa (47,3%), casualmente (31%), o perché ritenuto fortunato (11,5%), seguono luoghi vicini al posto di lavoro (14,6%) e luoghi con disponibilità di altri servizi (9,9%).

Quanti sono in Italia i giocatori problematici?

Il 26,5% (pari a circa 13.435.000) si è dedicata al gioco d'azzardo in modo "sociale", con differenze significative tra maschi e femmine (rispettivamente 30,2% vs 23,1%). I giocatori a basso rischio sono il 4,1% (circa 2.000.000 di residenti) e i giocatori a rischio moderato sono il 2,8% (circa 1.400.000 residenti). I giocatori problematici sono il 3% (circa 1.500.000 residenti). Tra i giocatori problematici la fascia di età 50 – 64 anni è la più rappresentata (35,5%).

Ufficio Stampa
Viale Regina Elena, 299
00161 Roma

Tel. +39 06 4990. 6600
Fax +39 06 4938.7154
e-mail: ufficio.stampa@iss.it
www.iss.it

Nelle diverse aree geografiche l'alta prevalenza di gioco d'azzardo non corrisponde all'alta prevalenza di comportamento problematico. Infatti, considerando la distribuzione geografica si osserva che si gioca di più nel Centro Italia anche se la prevalenza di giocatori problematici è molto sotto la media (1,7% vs 3% di media nazionale); di contro nelle Isole dove la prevalenza di giocatori è al di sotto della media nazionale (35,8% valore al di sotto della media nazionale 36,4%), la prevalenza di giocatori problematici è del 5,8% maggiore della media nazionale del 3%. Nel Sud la prevalenza di giocatori è 33,8% (sotto la media nazionale del 36,4%) e la prevalenza di giocatori problematici è 4,6% contro il 3% di media nazionale. La prevalenza di giocatori nel Nord Ovest è 39,3% (sopra la media nazionale 36,4%) e la prevalenza di giocatori problematici è il 3%, in linea con la media nazionale. Infine, la prevalenza di giocatori nel Nord Est è 29,3% (al di sotto della media nazionale 36,4%) e la prevalenza di giocatori problematici è 0,8% nettamente al di sotto della media nazionale del 3%.

Gli stili di vita e il giocatore problematico

L'indagine ISS riscontra l'associazione positiva tra comportamento problematico e comportamenti eccessivi negli stili di vita che suggerisce la "vulnerabilità" di alcuni individui. Infatti, tra i giocatori d'azzardo problematici rispetto ai giocatori sociali è maggiore la percentuale di chi fuma (fumatori occasionali o abituali 44,5% vs 31,7%). Inoltre, tra i giocatori problematici sono maggiori le percentuali del consumo di alcolici 4 o più volte a settimana, in particolare di birra (9,7% vs 4,3%) ready to drink (1,9% vs 0,3%), aperitivi (4.9% vs 0.9%) e superalcolici (5.4% vs 0.6%) rispetto ai giocatori sociali. Infine, sembra caratterizzare maggiormente il giocatore problematico, il fenomeno del binge drinking (3,8% vs 0,2%) e il consumo di sostanze stupefacenti (10,6% vs 2,3%; consumo negli ultimi 12 mesi)

A cosa giocano i giocatori problematici?

Il comportamento problematico di gioco si associa all'uso di Slot e VLT. Considerando l'arco temporale degli ultimi 12 mesi, la percentuale dei giocatori problematici che giocano alle slot-machine (51,9%), alle VLT (33,6%) e alle scommesse virtuali (11,7%) è nettamente superiore rispetto alle percentuali osservate nel gruppo di giocatori sociali (slot-machine 11,9%; VLT 2,5%; scommesse virtuali 0,6%). Le lotterie istantanee risultano l'unica categoria di giochi con percentuale più alta tra i giocatori sociali rispetto ai giocatori problematici (71.2% vs 68.4%). Inoltre, considerando l'indicatore per la frequenza di gioco "almeno una volta a settimana", si osserva che i giocatori problematici giocano di più alle slot machine rispetto ai giocatori sociali (28,8% vs 1,8%), alle VLT (17,9% vs 0,3%), alle lotterie istantanee (45,9% vs 26,6%) e alle lotterie a esito differito (27,8% vs 10,8%).

Ufficio Stampa
Viale Regina Elena, 299
00161 Roma

Tel. +39 06 4990. 6600
Fax +39 06 4938.7154
e-mail: ufficio.stampa@iss.it
www.iss.it

Dove giocano i giocatori problematici e con quali motivazioni?

Se i giocatori problematici e i giocatori sociali frequentano con le stesse percentuali i tabaccai (83% circa), si osservano differenze nelle percentuali rispetto a bar (70,6% vs 58,4%), altra ricevitoria (47,4% vs 20,9%), sale scommesse (27,6% vs 7,3%), sale bingo (17% vs 5,6) e sale VLT (15,8% vs 0,5%). I dati dell'indagine mostrano che il giocatore problematico predilige i luoghi lontani da casa (11,3% vs 2,5%) e dal lavoro (2,3% 0,8%), quelli che garantiscono la maggior privacy (10,7% vs 1,5%), con un'area fumatori (8,7% vs 1%), o in base al pay out (0,8% vs 0,1%). D'altro canto, i giocatori sociali scelgono più spesso i luoghi vicino casa (49,2% vs 37,5%) o vicino al lavoro (14,9% vs 9,6%), con disponibilità di altri servizi (10,5% vs 6,6%) e più spesso scelgono casualmente il luogo di gioco (33,2% vs 19,3%).

Pubblicità

Solo il 19,3% dei giocatori che dichiarano di aver notato la pubblicità di un gioco d'azzardo ha scelto di giocare in base alla pubblicità vista o sentita, l'80,7% dichiara di non aver scelto di giocare in base alla pubblicità. I giocatori problematici scelgono più spesso (30%) dei giocatori sociali (14,5%) di giocare sulla base della pubblicità vista o sentita.

Gioco legale vs gioco illegale

Le risposte dei giocatori hanno consentito di individuare un gruppo di soggetti che hanno dichiarato di aver giocato negli ultimi 12 mesi antecedenti la ricerca anche presso aziende illegali. Nella popolazione adulta si osserva che nella pratica del gioco fisico tra i giocatori problematici la percentuale di chi ha praticato anche gioco illegale è doppia (5,1%) rispetto ai giocatori sociali (2,7%). Nella pratica del gioco on line tale percentuale è tre volte maggiore (12,8% giocatori problematici vs 4,8% giocatori sociali). Si evidenzia che un'alta percentuale di rispondenti ha dichiarato di giocare presso aziende diverse da quelle indicate nel questionario.

Aspetti economici È interessante osservare che il giocatore problematico ha ottenuto la cessione del quinto sullo stipendio (5,8%), prestiti da parenti e/o amici (27,7%), da società finanziarie (11,1%) o da privati (14,2%) in percentuale maggiore rispetto agli altri cluster di giocatori e tale situazione si manifesta con percentuali crescenti all'aumentare della gravità del comportamento di gioco.

Ufficio Stampa
Viale Regina Elena, 299
00161 Roma

Tel. +39 06 4990. 6600
Fax +39 06 4938.7154
e-mail: ufficio.stampa@iss.it
www.iss.it

Ufficio Stampa
Viale Regina Elena, 299
00161 Roma

Tel. +39 06 4990. 6600
Fax +39 06 4938.7154
e-mail: ufficio.stampa@iss.it
www.iss.it

ISS, 18 ottobre 2018

FOCUS OVER 65

Quanti sono i giocatori over 65?

Nel nostro campione gli over 65 rappresentano il 17,2% degli intervistati (popolazione stimata 8.754.035). In questo sotto gruppo gli uomini sono il 49,6% e le donne il 50,4%. La maggior parte sono coniugati o conviventi (73%), di nazionalità italiana (97%) e pensionati (83%). Il 70,7% ha dichiarato di non aver giocato negli ultimi 12 mesi, mentre il 29,3% ha giocato almeno una volta e più precisamente il 22,2% è un giocatore sociale, il 3,4% è un giocatore a basso rischio, l'1,7% è un giocatore a rischio moderato e il 2% è un giocatore problematico.

Pratica di gioco

In generale, i giochi più praticati dagli over 65 sono le lotterie istantanee e il lotto. In particolare il 30,1% dichiara di giocare al lotto e lotterie a esito differito 1-2 volte al mese utilizzando il canale on line, il 20,8% ha dichiarato di giocare a questi giochi utilizzando il canale fisico, il 25,3% alle lotterie istantanee e in tempo reale in un luogo fisico. L'indagine ISS consente di osservare che sebbene i giochi d'azzardo più praticati per questa fascia d'età siano le lotterie, esistono differenze importanti tra i giocatori sociali e giocatori problematici, quest'ultimi giocano di più alle slot machine (43,7% vs 11,2%), alle VLT (30,5% vs 1,1%) e alle scommesse sportive (19,1% vs 1,4%)

Luoghi di gioco

Gli over 65 giocano in generale dal tabaccaio e al bar e soprattutto i giocatori problematici frequentano le sale scommesse (13,9% vs 2,5%) e le sale bingo (27,4% vs 2,1%). In generale, gli over 65 giocano più per il gusto di giocare (40,5%) e più raramente per recuperare il denaro perso (8,6%), scelgono più spesso di giocare vicino casa (64,4%). Preferiscono giocare da soli (66,1%) e hanno iniziato soprattutto per curiosità (60,4%).

Fattori di rischio e protezione

Per quanto riguarda i fattori di rischio, coloro che vivono **nell'area meridionale-insulare** della nostra nazione, che hanno un **titolo di studio medio basso** e non hanno un'occupazione hanno un rischio doppio di sviluppare un comportamento problematico di gioco. Inoltre, chi assume **superalcolici** per più di 4 volte a settimana ha circa 9 volte più possibilità di sviluppare un comportamento problematico, così come chi assume frequentemente ready to drink ha circa 7 volte più possibilità di sviluppare tale comportamento e chi assume frequentemente aperitivi ha un rischio quasi 6 volte maggiore rispetto a consumi con minore frequenza. Il binge drinking

Ufficio Stampa
Viale Regina Elena, 299
00161 Roma

Tel. +39 06 4990. 6600
Fax +39 06 4938.7154
e-mail: ufficio.stampa@iss.it
www.iss.it

espone circa 18 volte di più alla possibilità di sviluppare un comportamento di gioco problematico. Giocare d'azzardo on line per **più di trenta minuti** nell'arco di una settimana espone circa 16 volte di più al rischio di sviluppare un comportamento di gioco problematico rispetto a giocare d'azzardo on line per meno tempo. Allo stesso modo giocare d'azzardo in luogo fisico per più di trenta minuti nell'arco di una settimana espone circa 14 volte di più al rischio di sviluppare un comportamento di gioco problematico rispetto a giocare d'azzardo in luogo fisico per meno tempo. Chi ha persone vicine che hanno o hanno avuto problemi con il gioco rischia di sviluppare comportamenti problematici 5 volte di più rispetto a chi non ha persone vicine con tali problematiche. Considerando gli aspetti economico-finanziari, avere **un reddito inferiore ai 15.000€** espone circa il doppio al rischio di sviluppare un comportamento di gioco problematico rispetto alle altre fasce di reddito, così come non riuscire a risparmiare nulla espone circa 5 volte di più al rischio di sviluppare un comportamento di gioco problematico rispetto a chi risparmia comunque qualcosa, mentre destinare una piccola quota del budget mensile al gioco sembra essere un fattore di protezione molto forte rispetto a chi non definisce un budget da dedicare al gioco d'azzardo.

Ufficio Stampa
Viale Regina Elena, 299
00161 Roma

Tel. +39 06 4990. 6600
Fax +39 06 4938.7154
e-mail: ufficio.stampa@iss.it
www.iss.it

ISS, 18 ottobre 2018

POPOLAZIONE SCOLASTICA MINORENNE (14-17 ANNI)

Quanti sono i giocatori minori?

Il 70,8% ha dichiarato di non aver mai giocato, mentre il 29,2% (si stimano 670.144 soggetti) dichiara di aver praticato gioco d'azzardo almeno una volta nei 12 mesi antecedenti l'intervista. Giocano prevalentemente i 17enni (35%), a seguire i 16enni (30,5%), i 15enni (27,6%) e i 14enni (24,4%). I giocatori sono più maschi (41,1%; per una stima di circa 486.200 ragazzi) che femmine (16,8% per una stima di circa 186.800 ragazze). Rispetto all'area geografica, giocano prevalentemente gli studenti del Sud del paese (36,3%; per una stima di 215.356 studenti) e a seguire delle Isole (29,9%; per una stima di 79.722) del Centro (27,3%; per una stima di 116.384 studenti), del Nord Ovest (25,8%; per una stima di 149.919 studenti) e del Nord Est (20,2%; per una stima di 86.400 studenti). Ci sono più giocatori negli istituti tecnici (37,5%) e negli istituti professionali (28,2%).

A cosa giocano gli studenti italiani?

Gli studenti italiani giocano prevalentemente alle lotterie istantanee o in tempo reale (21,1%), praticano scommesse sportive (17,1%), scommesse virtuali (8,1%) e giocano alle slot-machine (6,8%).

Dove giocano gli studenti italiani?

Gli studenti italiani giocano soprattutto dai tabaccai (46,7%) e nelle sale scommesse (41,1%); a seguire i bar (28,8%). Gli studenti scelgono il luogo dove giocare preferibilmente perché vicino casa (49,9%), non viene richiesto il documento di identità (20,9%), o per il pay out più elevato (11,1%).

Quanti sono gli studenti giocatori problematici in Italia?

I giocatori sociali sono 22,7% (stimati in 520.968 studenti) i giocatori a rischio sono 3,5% (stimati in 80.326 studenti) i giocatori problematici sono il 3% (stimati in 68.850 studenti). La prevalenza maggiore di giocatori problematici è al sud (4,4% vs 3% di media nazionale), a seguire le Isole (3% in linea con la media nazionale), il Centro (2,9% di poco inferiore alla media nazionale), il Nord Ovest (2,1%) e il Nord Est (1,8%), entrambi inferiori al 3% della media nazionale.

Gli stili di vita e gli studenti giocatori problematici

Anche in questo caso, come per gli adulti, si riscontra un'associazione tra comportamento di gioco e stili di vita non salutari (fumo, alcol e altre sostanze). Infatti, tra i giocatori problematici ci sono più fumatori abituali (28,3% vs 14,3% giocatori sociali) e una percentuale maggiore di coloro che dichiarano di fumare 10 o più sigarette al giorno (48,2% vs 31,1%), consumano inoltre più sostanze alcoliche e altre sostanze. Tra i giocatori problematici sono maggiori le percentuali del consumo di alcolici 2 o più volte a settimana, in

Ufficio Stampa
Viale Regina Elena, 299
00161 Roma

Tel. +39 06 4990. 6600
Fax +39 06 4938.7154
e-mail: ufficio.stampa@iss.it
www.iss.it

particolare di birra (23,7% vs 8,8%), di vino (8,7% vs 4,2%) e di superalcolici (8,5% vs 2,5%) rispetto ai giocatori sociali. Infine, sembra caratterizzare maggiormente il giocatore problematico, il fenomeno del binge drinking (15,9% vs 4,1%) e il consumo di cannabis (45,5% vs 23,5%; consumo negli ultimi 12 mesi)

A cosa giocano gli studenti giocatori problematici?

I dati delle distribuzioni percentuali della pratica di gioco nella popolazione degli studenti mostrano un divario tra giocatori problematici e giocatori sociali in tutte le tipologie di gioco ad eccezione delle Lotterie istantanee o in tempo reale, ugualmente praticate (rispettivamente 70,1% vs 70%). Gli studenti giocatori problematici praticano principalmente scommesse sportive (79,6% vs 50,1%), le scommesse virtuali (54,8% vs 16,4%), altri giochi a base sportiva (50,8% vs 21,9%), le slot machine (42,5% vs 15,4%), lotto e lotterie a esito differito (41,7% vs 21,6%) e le VLT (25,6% vs 5,7%)

Dove giocano gli studenti giocatori problematici?

I giocatori problematici preferiscono giocare prevalentemente nelle sale scommesse (59% vs 34%), presso i bar (29,2% vs 27,7%) e presso altre ricevitorie (11,1% vs 5,8%). Si osserva che i giocatori problematici che pur frequentano i tabaccai, li scelgono in percentuale minore rispetto ai giocatori sociali (34,2% vs 47,5%). I luoghi di gioco vengono scelti prevalentemente perché vicini a casa (giocatore sociale 49.9% vs giocatore problematico 38,5%) o perché non viene loro richiesto il documento di identità (giocatore sociale 16,1% vs giocatore problematico 33,3%).

Pubblicità

Il 10,8% degli intervistati che ha giocato almeno una volta negli ultimi 12 mesi, ha scelto di giocare in base alla pubblicità vista o sentita. Se si analizza tale informazione all'interno della popolazione dei giocatori problematici si riscontra una percentuale molto vicina a quella degli adulti giocatori problematici (33,9%) mentre nella popolazione dei giocatori sociali solamente il 6,4% sceglie di giocare sulla base della pubblicità vista o sentita.

Gioco legale vs gioco illegale

Negli studenti, si osservano percentuali ancora più elevate tra coloro che praticano gioco illegale rispetto alla popolazione adulta. In particolare, il 16% dei giocatori sociali e il 20,5% dei giocatori problematici ha dichiarato di aver praticato gioco illegale. Queste percentuali scendono sensibilmente nella pratica del gioco on line (giocatori problematici 13,9% vs giocatori sociali 7%)

Fattori di rischio e protezione

Gli studenti maschi hanno circa 3 volte più possibilità di sviluppare comportamenti di giochi a rischio rispetto alle ragazze, così come chi vive nelle isole italiane o nel nord est ed ha 17 anni, mentre sembra che

Ufficio Stampa
Viale Regina Elena, 299
00161 Roma

Tel. +39 06 4990. 6600
Fax +39 06 4938.7154
e-mail: ufficio.stampa@iss.it
www.iss.it

queste probabilità diminuiscano fortemente se si hanno 14 anni si vive nel nord ovest e si frequentano scuole assimilabili ai licei.

Gli studenti che assumono superalcolici o cocktail, birra, ready to drink, energy drink, vino più di 2 volte a settimana, consuma spice, fuma 10 o più sigarette al giorno, consuma smart drugs, pratica il binge drinking, consuma Cannabis, o integratori si espone circa il doppio al rischio di sviluppare un comportamento di gioco problematico rispetto a chi consuma queste sostanze con frequenze minori.

Gli studenti che dedicano più di un'ora al giorno al gioco in denaro in luogo fisico ha in quadruplo delle probabilità di, così come chi dedica più di 1 ora al giorno al gioco on line ha circa il triplo delle possibilità di sviluppare un comportamento di gioco problematico.

Gli studenti che hanno amici e/o compagni di classe che giocano e soprattutto che hanno o hanno avuto difficoltà con il gioco hanno circa il triplo delle possibilità di sviluppare essi stessi problemi legati al comportamento di gioco.

Gli studenti che utilizzano più della metà della propria disponibilità mensile per giocare in denaro hanno circa il triplo delle probabilità di sviluppare delle difficoltà legate al comportamento di gioco, così come chi dispone di entrate settimanali oltre i 50€ e spende oltre 50€ a settimana senza il controllo dei genitori ha circa il doppio delle possibilità di sviluppare problemi legati al comportamento di gioco.

Gli studenti che hanno un rendimento scolastico scarso hanno circa il doppio delle probabilità di sviluppare delle difficoltà nel comportamento di gioco rispetto a chi ha un rendimento scolastico almeno sufficiente.

Ufficio Stampa
Viale Regina Elena, 299
00161 Roma

Tel. +39 06 4990. 6600
Fax +39 06 4938.7154
e-mail: ufficio.stampa@iss.it
www.iss.it

ISS, 18 ottobre 2018

I giocatori sociali e i giocatori problematici: i gradi del rischio

Per rilevare i diversi gradi di severità della problematicità dei comportamenti connessi al gioco d'azzardo è stato usato il **Problem Gambling Severity Index (PGSI)**, versione ridotta del Canadian Problem Gambling Index.

Nessun problema di gioco: comportamento "sociale" o "ricreativo" nel giocare d'azzardo, la motivazione prevalente al gioco riguarda la socializzazione o la competizione e i costi per il soggetto sono contenuti (punteggio 0 sul PGSI).

Giocatore a basso rischio: giocatore che, pur avendo 'a volte' uno o più atteggiamenti dei giocatori problematici, probabilmente non avrà alcuna conseguenza negativa dal gioco d'azzardo (punteggio 1-2 sul PGSI)

Giocatore a rischio moderato: giocatore che avendo uno o più comportamenti dei giocatori problematici "la maggior parte del tempo" potrebbe avere conseguenze negative dal gioco d'azzardo (punteggio 3-7 sul PGSI)

Giocatore problematico: giocatore con un comportamento di gioco che crea conseguenze negative per sé, per le persone a lui vicine (rete sociale) o per la comunità e può aver perso il controllo del suo comportamento (punteggio 8+ sul PGSI).

Per i giovani è stata utilizzata la versione italiana del questionario **South Oaks Gambling Screen Revised for Adolescents**. Per loro i profili sono soltanto tre ma la definizione è identica: nessun problema di gioco, giocatore a rischio, giocatore problematico.

Ufficio Stampa
Viale Regina Elena, 299
00161 Roma

Tel. +39 06 4990. 6600
Fax +39 06 4938.7154
e-mail: ufficio.stampa@iss.it
www.iss.it

ISS, 18 ottobre 2018

Il Numero Verde dell'ISS 800 558822

La campagna di comunicazione per la diffusione del Telefono Verde 800 558822, attivo presso il Centro Nazionale Dipendenze e doping nasce nell'ambito dell'Accordo tra l'Istituto Superiore di Sanità e l'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli di Stato per contrastare le dipendenze da gioco d'azzardo. Il telefono è anonimo e gratuito attivo dal lunedì al venerdì, dalle ore 10.00 alle ore 16.00.

Il primo anno di attività del telefono verde ha totalizzato oltre 2000 chiamate da tutte le Regioni d'Italia, con un picco per Lazio (270 telefonate), Lombardia (245 telefonate), Campania (182) e Puglia (168).

A chiamare sono soprattutto i familiari dei giocatori (54%) e i giocatori stessi (42%). La maggior parte dei giocatori che hanno telefonato sono "giocatori attuali", hanno dichiarato cioè di giocare al momento della chiamata, ma anche i giocatori "in ricaduta" cioè che hanno provato almeno una volta a smettere.

Il profilo del giocatore che si è rivolto al Numero Verde è di sesso maschile (87%uomini – 13% donne), con età compresa tra i 36 e i 45 anni (26%), tra i 46 e i 55 (23%) e tra i 26 e i 35 anni (21%). Gli imprenditori e liberi professionisti sono un terzo dei giocatori che contattano il servizio (36%) e a seguire gli impiegati (27%). Ma tra chi chiama figurano anche pensionati, disoccupati, operai, casalinghe e studenti.

La motivazione principale per cui i giocatori contattano il servizio è chiedere aiuto per smettere di giocare mentre i familiari chiedono come aiutare i propri cari a smettere di giocare.

Ufficio Stampa
Viale Regina Elena, 299
00161 Roma

Tel. +39 06 4990. 6600
Fax +39 06 4938.7154
e-mail: ufficio.stampa@iss.it
www.iss.it

ISS, 18 ottobre 2018

La campagna di comunicazione

Per contrastare le **dipendenze da gioco d'azzardo** e informare i cittadini sulle possibilità di ricevere aiuto e sostegno, l'Istituto Superiore di Sanità lancerà a partire dalla terza settimana di ottobre, una campagna di comunicazione per la diffusione del **Telefono Verde 800 558822**, attivo presso il Centro Nazionale Dipendenze e doping dell'ISS. Si tratta di un Numero **anonimo e gratuito attivo dal lunedì al venerdì, dalle 10 alle 16**.

La campagna nasce nell'ambito dell'accordo con l'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli di Stato con l'obiettivo di identificare i giocatori problematici e collegare la richiesta di aiuto al territorio attraverso le strutture sanitarie disponibili e deputate al trattamento di questa patologia ormai classificata nell'ultima edizione del Manuale Diagnostico e Statistico dei Disturbi Mentali (**DSM5**) e inserita nei Livelli Essenziali di Assistenza (**LEA**). Hanno aderito, liberi da budget, Rai, Tg Rai, Diocesi di Roma, Italo Treno.

Partendo dagli obiettivi emersi dall'indagine e dai target coinvolti la campagna verterà su **messaggi chiave** che diano consapevolezza al giocatore che, in certe condizioni, il gioco può diventare una vera e propria **patologia**, dargli quindi informazioni e strumenti per affrontarla rassicurando sulla **gratuità delle terapie** e sulla presenza di strutture adeguate.

Per raggiungere e identificare il maggior numero possibile di giocatori problematici che, come si è visto dai dati rappresentano tutte le età e classi sociali, l'ISS ha messo a punto strumenti di comunicazione trasversali: un **spot televisivo, uno spot radiofonico, poster descrittivi, banner, social network**.
Per quanto riguarda la comunicazione istituzionale è stato stretto un accordo con la **Rai Segretariato Sociale**, con i **TGR** e i **GR2**. Oltre la Rai, altri partner che hanno dato appoggio liberi da budget sono la **Diocesi di Roma**, veicolo potente per raggiungere il target famiglie e **Italo Treno**, che trasmetterà lo spot in tutte le stazioni italiane.