

**Landesinstitut für Statistik**Kanonikus-Michael-Gamper-Str. 1 • 39100 Bozen
Tel. 0471 41 84 04-05 • Fax 0471 41 84 19

www.provinz.bz.it/astat • astat@provinz.bz.it

Auszugsweiser oder vollständiger Nachdruck mit Quellenangabe (Herausgeber und Titel) gestattet
Halbmonatliche Druckschrift, eingetragen mit Nr. 10 vom 06.04.89 beim Landesgericht Bozen
Verantwortlicher Direktor: Fabio Bonifaccio**Istituto provinciale di statistica**Via Canonico Michael Gamper 1 • 39100 Bolzano
Tel. 0471 41 84 04-05 • Fax 0471 41 84 19

www.provincia.bz.it/astat • astat@provincia.bz.it

Riproduzione parziale o totale autorizzata con la citazione della fonte (titolo ed edizione)
Pubblicazione quindicinale iscritta al Tribunale di Bolzano al n. 10 del 06.04.89
Direttore responsabile: Fabio Bonifaccio

astatinfo

Nr. **69**

10/2016

Glücksspiel

2016

Mehr als 8 von 10 Südtirolern haben sich am Glücksspiel versucht und etwas weniger als die Hälfte spielt noch immer

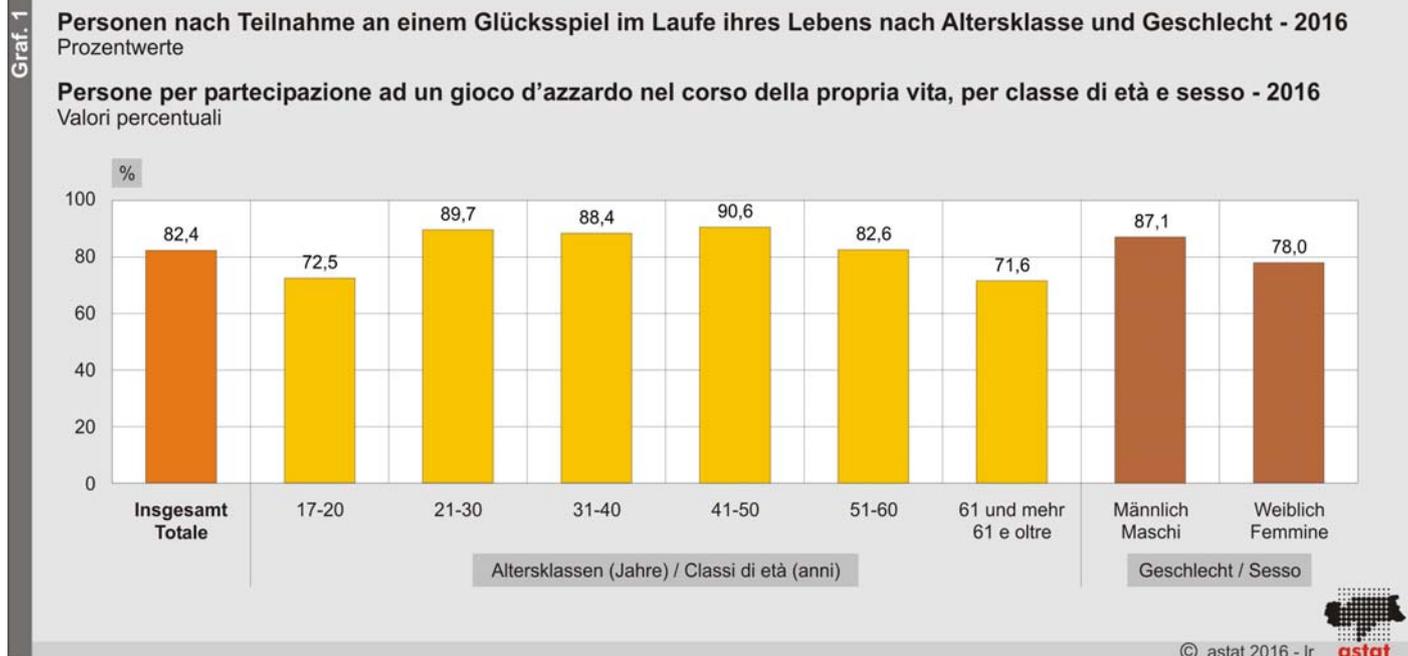
Ungefähr 350.000 Südtirolerinnen und Südtiroler, d.h. 82,4% der Bevölkerung im Alter von 17 Jahren und mehr, haben mindestens einmal in ihrem Leben ein Glücksspiel mit Geldgewinn ausprobiert.

Il gioco d'azzardo

2016

Oltre 8 altoatesini su 10 hanno già provato un gioco di fortuna e poco meno di metà gioca tuttora

Circa 350.000 altoatesini, ovvero l'82,4% della popolazione di 17 anni e oltre, hanno provato almeno una volta nella vita un gioco d'azzardo, ovvero un gioco di fortuna con vincite in denaro.

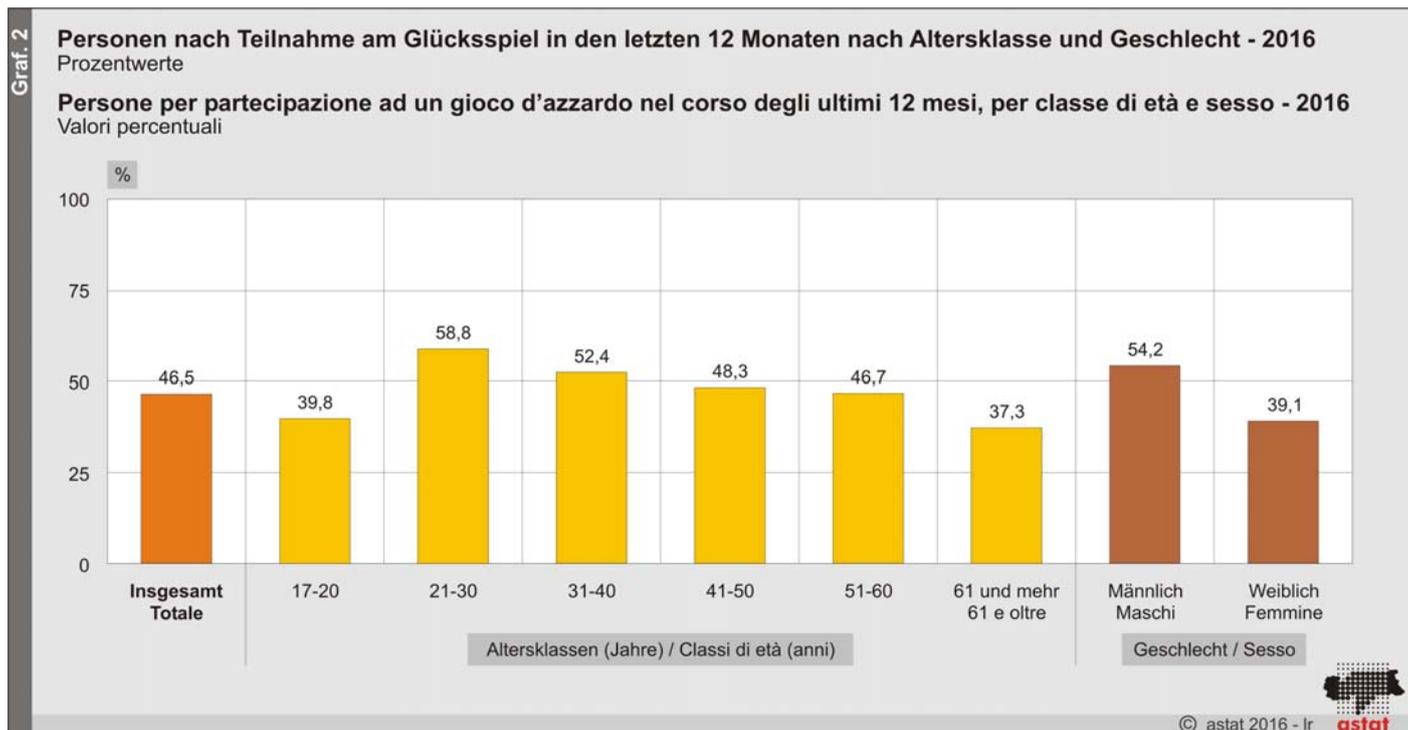


Aus der Analyse der Lebensprävalenz nach Alter der Person würde man sich einen stetigen Anstieg erwarten, da man mit steigendem Alter (Lebensdauer) mehr und länger der Möglichkeit des Glücksspiels ausgesetzt ist. Nach einem Anstieg im Alter von etwa 20 Jahren verläuft die Entwicklung in allen Altersklassen zwischen 21 und 50 Jahren relativ konstant, liegt bei etwa 90% und geht in den höheren Altersklassen zurück.

Die Männer weisen eine um etwa neun Prozentpunkte höhere Prävalenz auf als die Frauen (87,1% zu 78,0%).

Dall'analisi della prevalenza nella vita, analizzata per età della persona, ci si sarebbe aspettato un andamento monotono crescente, visto che all'aumentare dell'età (della durata di vita) cresce l'esposizione all'eventualità del gioco; invece, dopo un aumento attorno ai 20 anni, l'andamento è sostanzialmente costante attorno al 90% per tutte le fasce di età dai 21 ai 50 anni, per poi calare nelle successive classi d'età.

Gli uomini fanno registrare prevalenze maggiori di circa 9 punti rispetto alle donne (87,1% a 78,0%).



Etwas weniger als die Hälfte der Bevölkerung (46,5%) spielt noch immer bzw. hat in den 12 Monaten vor der Befragung mindestens ein Mal gespielt. Der Höchstwert in der Altersklasse der 21- bis 30-Jährigen sticht hier mit 58,8% deutlich hervor. Ab dem Alter von 30 Jahren ist die Entwicklung stetig rückläufig bis zum Tiefstwert von 37,3% in der höchsten Altersklasse. Auch der Unterschied nach Geschlecht ist bei der jährlichen Prävalenz deutlicher: 54,2% bei den Männern und 39,1% bei den Frauen.

Poco meno di metà (46,5%) della popolazione gioca tuttora, ovvero ha giocato almeno una volta negli ultimi 12 mesi. Il punto di massimo corrispondente alla fascia di età dai 21 ai 30 anni è qui più evidente con un valore di 58,8%; oltre i 30 anni l'andamento è monotono decrescente fino al minimo in corrispondenza dei più anziani del 37,3%. Anche la differenza di genere è più netta sulla prevalenza annua: 54,2% per gli uomini contro 39,1% per le donne.

Schätzungsweise 4.000 bis 7.000 Personen sind spielsüchtig

Le persone con comportamento patologico sono stimate tra 4.000 e 7.000

Zur Schätzung der pathologischen und problematischen Spieler wurden verschiedene Variablen herangezogen. Die gestellten Fragen bilden eine Skala, die

Al fine di stimare la quota di giocatori patologici e problematici, sono state impiegate alcune variabili. Le domande poste compongono una scala che si orienta ai

sich an den Kriterien des „Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders“ der amerikanischen psychiatrischen Gesellschaft (DSM-IV; APA, 1994) orientiert. Diese Skala berücksichtigt eher psychologische Aspekte und Verhaltensaspekte (z.B. Schuldgefühle und Kontrollverlust) als die Häufigkeit des Spiels, auch wenn diese ebenfalls erfasst wird⁽¹⁾.

criteri del Manuale Diagnostico e Statistico dell'Associazione Americana di Psichiatria (DSM-IV; APA, 1994); tale scala prende in considerazione più gli aspetti psicologici e comportamentali (per esempio sensi di colpa e perdita di controllo) che la frequenza di gioco, pur presente⁽¹⁾.

Tab. 1

Klassifikation der Personen nach Kategorie in Bezug auf das Glücksspiel - 2016

Classificazione delle persone per categoria nei confronti del gioco d'azzardo - 2016

	N	%	
Hat in seinem Leben nie gespielt	74.800	17,6	Mai giocato nella vita
Risikoarme Spieler			Giocatori a basso rischio
(0 Punkte, hat aber ein Mal im Leben gespielt)	332.900	78,3	(0 punti, ma giocato nella vita)
Problematische Spieler (1 Punkt)	12.000	2,8	Giocatori problematici (1 punto)
Pathologische Spieler (2 oder mehr Punkte)	5.600	1,3	Giocatori patologici (2 punti o più)
Exzessive Spieler (problematische + pathologische)	17.600	4,1	Giocatori eccessivi (problematici + patologici)
Bevölkerung (17 Jahre und mehr)	425.400	100,0	Popolazione (17 anni e oltre)
davon: Lebensprävalenz	350.500	82,4	di cui: Prevalenza nella vita
davon: 12-Monats-Prävalenz	197.800	46,5	di cui: Prevalenza nei 12 mesi

Laut Schätzung gibt es in Südtirol 1,3% pathologische Spieler. Bei einem Konfidenzintervall von 95%⁽²⁾ bewegt sich der Wert zwischen einem Minimum von 0,8% und einem Maximum von 1,8%. In absoluten Zahlen sind 3.600 bis 7.500 Personen pathologische Spieler.

La stima puntuale di giocatori patologici in Alto Adige è dell'1,3%. Come intervallo di confidenza al 95%⁽²⁾ si va da un minimo di 0,8% ad un massimo di 1,8%: più precisamente, in numeri assoluti, il numero di giocatori patologici è compreso tra 3.600 e 7.500.

Zählt man zu diesen noch weitere 12.000 problematische Spieler hinzu, so beträgt der Anteil der exzessiven Spieler 4,1%.

Sommando a questi altri 12.000 giocatori problematici si arriva ad una percentuale stimata al 4,1% di giocatori eccessivi.

Rubbellose sind das am weitesten verbreitete Glücksspiel

In den letzten 12 Monaten haben etwa 156.000 Südtirolerinnen und Südtiroler ein Rubbellos gekauft, mehr als 15.000 von ihnen spielen wöchentlich. Rubbellose sind das mit Abstand beliebteste Glücksspiel.

Auf dem zweiten Platz der bei den Südtirolern beliebtesten Glücksspiele folgt das Lotto/Superenalotto. Pro Jahr füllen etwa 55.000 Personen einen Tippschein aus.

Il "gratta e vinci" è il gioco più diffuso

Considerando le attività di gioco svolte negli ultimi 12 mesi, circa 156.000 altoatesini giocano al "gratta e vinci" e, di questi, oltre 15.000 vi giocano con cadenza settimanale; questo è di gran lunga il gioco più diffuso.

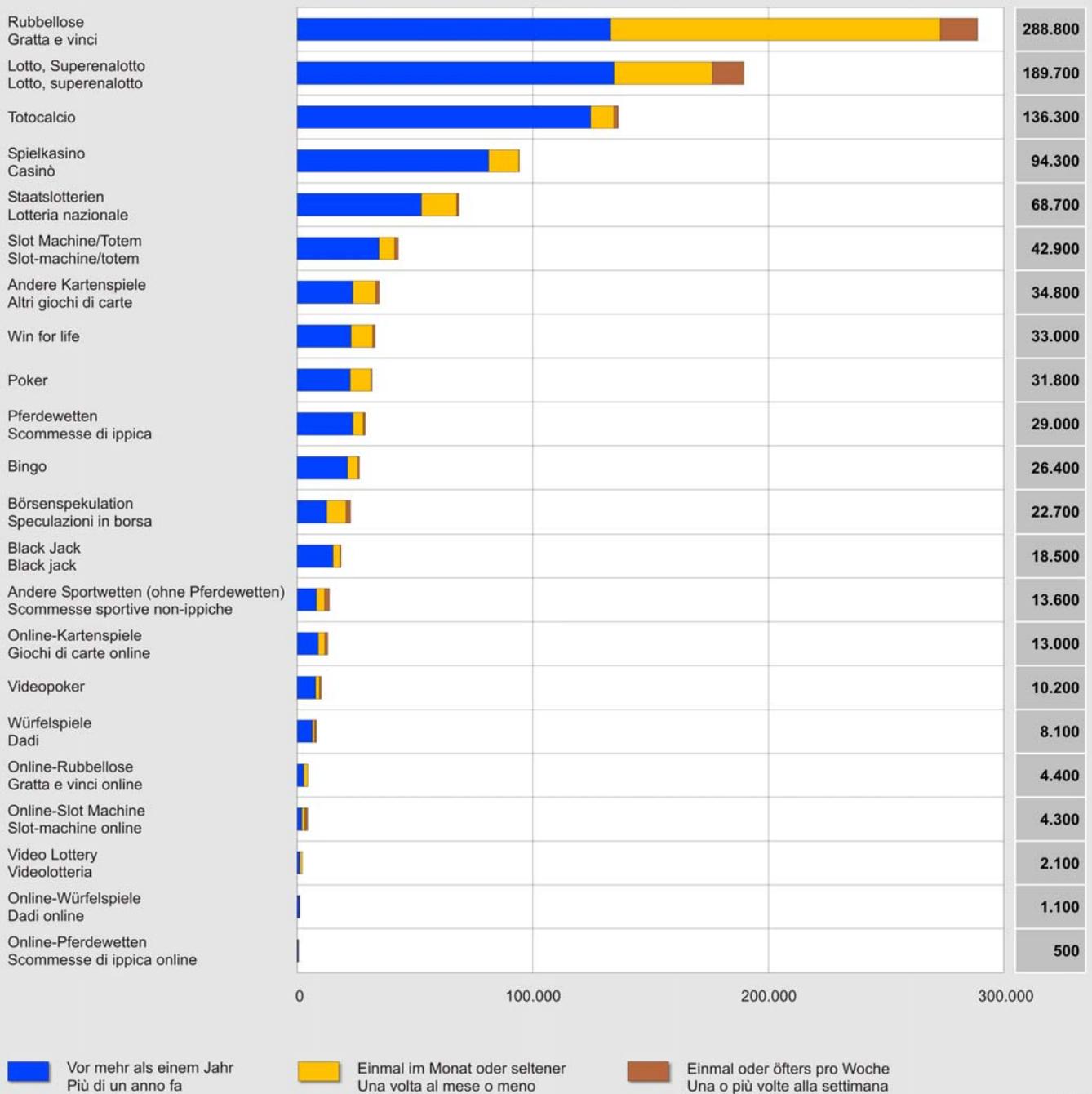
Al secondo posto, tra i giochi preferiti dagli altoatesini, troviamo il Lotto/Superenalotto, giocato da circa 55.000 persone l'anno.

(1) Es wird berechnet, wie viele Personen bei 6 Fragen mit Ja geantwortet haben: jedes „Ja“ zählt als Punkt. Die Punkte werden für jede Person zusammengezählt; diejenigen mit einem Punkt gelten als problematische Spieler, diejenigen mit zwei oder mehr Punkten als pathologische Spieler.
Si è calcolato quante persone hanno risposto affermativamente a 6 domande: ogni "sì" vale un punto. Sommando i punti per persona, coloro che hanno 1 solo punto sono definiti giocatori problematici, mentre coloro che hanno 2 o più punti sono valutati come giocatori patologici.

(2) Die Annäherung der Normalkurve an die binominale Verteilung ist akzeptabel, wenn Folgendes gilt: $n \cdot p \geq 5$ e $n \cdot (1-p) \geq 5$
L'approssimazione della curva normale alla distribuzione binomiale è accettabile se: $n \cdot p \geq 5$ e $n \cdot (1-p) \geq 5$

Spieler nach Art und Häufigkeit des Glücksspiels - 2016

Giocatori per tipo e frequenza di gioco - 2016



Mehr als 10.000 Spieler pro Jahr kaufen Tippscheine der Staatslotterien, Totocalcio, Win for life, spielen im Spielkasino und Kartenspiele (ausgenommen Poker und Black Jack). Etwa 10.000 Südtiroler spekulieren an der Börse.

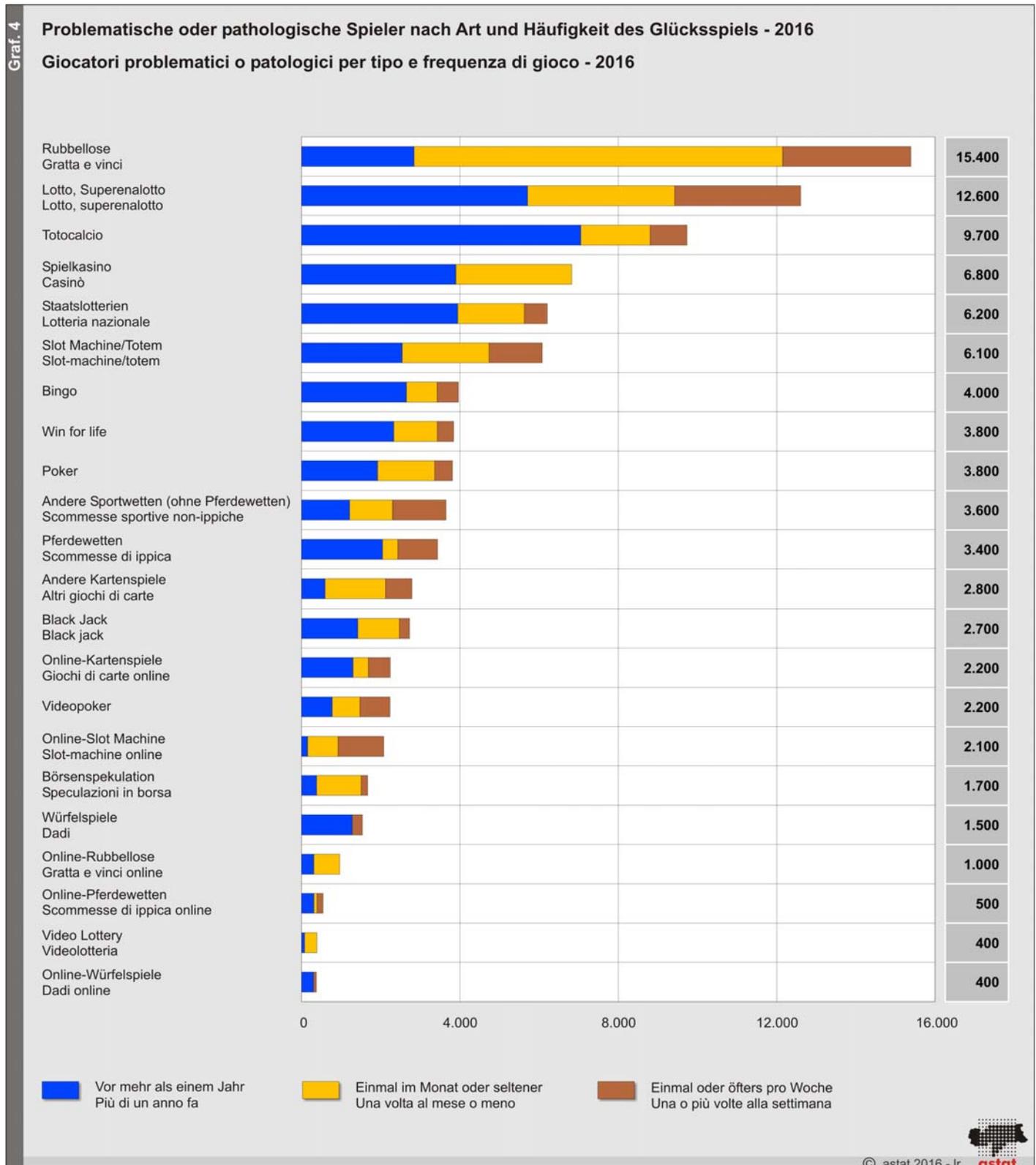
Die Geldspielautomaten (Slot Machine) haben es mehr als 8.000 Südtirolerinnen und Südtirolern angehtan, rund 1.500 von ihnen spielen mindestens ein Mal wöchentlich.

Si collocano sopra i 10.000 giocatori annui anche lotterie nazionali, casinò, totocalcio, win for life e giochi di carte vari (poker e black jack esclusi); circa 10.000 altoatesini effettuano speculazioni di borsa.

Alle slot-machine giocano attualmente oltre 8.000 altoatesini; di questi circa 1.500 a cadenza quantomeno settimanale.

Online-Spiele sind weniger weit verbreitet: An erster Stelle finden sich Online-Kartenspiele, die von mehr als 4.000 Personen gespielt werden, gefolgt von Online-Rubbellosen und Online-Geldspielautomaten. Würfelspiele und Pferdewetten werden kaum online gespielt. Nimmt man alle Arten des Online-Glücksspiels zusammen, kommt man auf ungefähr 8.000 Personen, die damit ihr Glück versuchen (2% der Südtiroler Bevölkerung).

Meno diffusi sono i giochi online: al primo posto i giochi di carte online con oltre 4.000 "appassionati", poi gratta e vinci online e slot-machine online; dadi e scommesse di ippica online sono quasi inesistenti. Mettendo assieme comunque tutti i tipi di gioco online si arriva a circa 8.000 persone che hanno questa abitudine (il 2% degli abitanti).



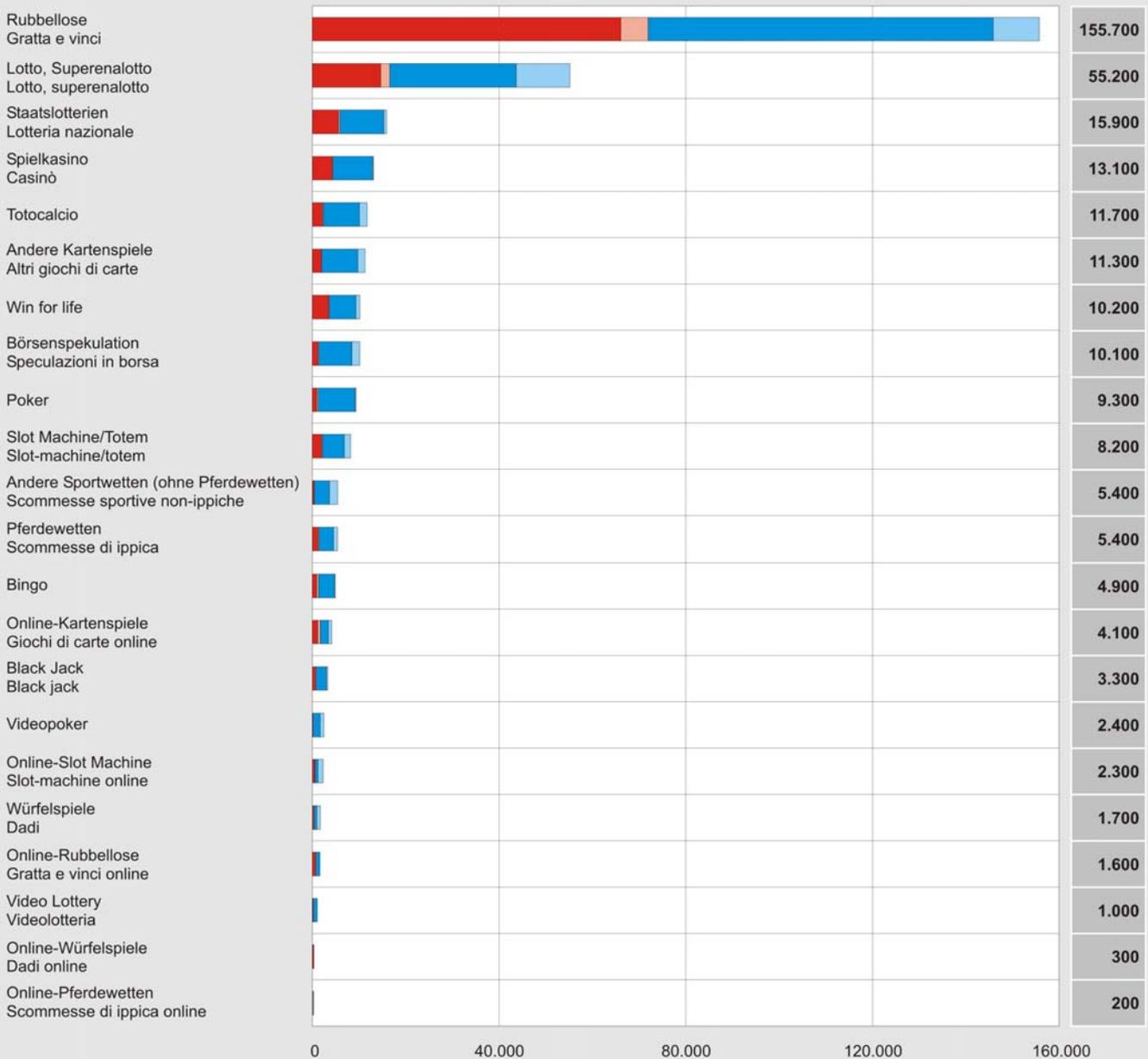
Die Analyse der problematischen oder pathologischen Spieler ergibt, dass bei einigen Glücksspielen die Zahl der wöchentlichen oder täglichen Spieler besonders hoch ist. Nicht nur die Rubbellose und Lotto, sondern auch die Geldspielautomaten, Sportwetten (Pferdewetten und andere) und Online-Geldspielautomaten werden von 1.000 und mehr regelmäßigen Spielern gespielt. Videopoker und Online-Kartenspiele verzeichnen ebenfalls mehr als 500 regelmäßige Spieler.

Focalizzando l'analisi sui giocatori problematici o patologici, si nota come alcuni giochi abbiano un numero notevole di giocatori assidui (cadenza settimanale o quotidiana); oltre a gratta e vinci e lotto, slot-machine, scommesse sportive (ippiche e non) e slot-machine online raggiungono o superano i 1.000 giocatori "assidui". Anche videopoker e giochi di carte online superano la soglia dei 500 giocatori assidui. Si noti che ai videopoker ed alle slot-machine online giocano più

Graf. 5

Personen, die in den letzten 12 Monaten gespielt haben, nach Art und Häufigkeit des Glücksspiels und nach Geschlecht - 2016

Persone, che hanno giocato negli ultimi 12 mesi, per tipo e frequenza di gioco e per sesso - 2016



■ Frauen Femmine
■ Frauen: Mindestens wöchentlich Femmine: frequenza almeno settimanale
■ Männer Maschi
■ Männer: Mindestens wöchentlich Maschi: frequenza almeno settimanale

Videopoker und Online-Geldspielautomaten werden eher von pathologischen Spielern als von „risikoarmen“ Spielern bevorzugt.

Der Anteil der männlichen Spieler ist bei allen Glücksspielarten höher als jener der weiblichen. Am ausgegogensten sind die Anteile beim beliebtesten Glücksspiel, sprich bei den Rubbellosen. Besonders hohe Männeranteile verzeichnen Totocalcio, Kartenspiele, Sportwetten und Börsenspekulationen. Auch bei den regelmäßigen Spielern, die wöchentlich oder öfter spielen, überwiegen die Männer bei allen Glücksspielarten.

Tab. 2

Personen, die in den letzten 12 Monaten gespielt haben, nach Ort des Spiels - 2016

Persone che hanno giocato negli ultimi 12 mesi, per luogo prevalente di gioco - 2016

	N	
An einem öffentlichen Ort (Bar, Tabaktrafik, Pub)	138.300	In luogo pubblico (bar, tabacchi, pub)
Zu Hause	30.300	A casa
Spielkasino	10.400	Casinò
Im Supermarkt	5.300	Al Supermercato
Wettbüro	3.700	Agenzie scommesse
Online	2.700	Online
Spielhalle	2.100	Sale slot
Bingospielhalle	1.400	Sale bingo
Bei der Arbeit, in der Schule	1.000	Al lavoro, scuola
Keine Antwort	2.600	Non risponde
Insgesamt	197.700	Totale

Den gespielten Glücksspielarten entsprechend zählen die Tabaktrafik/Bar zu den häufigsten Orten, an denen in sieben von zehn Fällen hauptsächlich gespielt wird.

Bei den offenen Antworten, die spontan gegeben wurden, gaben einige Befragte „ich spiele nur auf der Autobahn“ an. In diesen Fällen könnte dies vielleicht auf die Illusion zurückgeführt werden, dass man woanders, weit weg von zu Hause, mit höheren Gewinnchancen rechnet. Es könnte auch ein Indiz dafür sein, dass die Spieler unbewusst einen Ort auswählen, an dem sie nicht von Bekannten gesehen werden können.

Mit dem Ort des Glücksspiels, der vor allem von der Glücksspielart abhängt, hängt auch die Spieldauer zusammen: Die längste Dauer verzeichnen die Spielhallen mit einem durchschnittlichen Aufenthalt von ungefähr drei Stunden pro „Spielsession“. In den Bingosälen und Spielkasinos beträgt die durchschnittliche Spieldauer etwa 1,5 Stunden. An allen anderen Orten liegt die Spieldauer bei unter einer Stunde.

giocatori patologici che "non a rischio".

Nessun gioco ha una percentuale di giocatori più alta tra le femmine che tra i maschi; il maggior equilibrio di genere lo troviamo sul gioco più diffuso: il gratta e vinci. Molto "maschili" risultano: totocalcio, giochi di carte, scommesse sportive e speculazioni di borsa. Anche tra i giocatori "accaniti" (chi gioca settimanalmente o più) la predominanza è maschile in tutti i giochi.

Come conseguenza del tipo di gioco giocato, la tipologia di luogo più diffusa è il tabacchino/il bar, prevalente in 7 casi su 10.

Tra le risposte aperte, rilasciate spontaneamente a parte, si segnalano alcuni intervistati che riferiscono "io gioco solo in autostrada"; in questi casi forse ci troviamo di fronte all'illusione che in alcuni luoghi (lontani da casa) la probabilità di vincita sia più elevata, oppure ciò potrebbe rivelare una volontà inconscia di cercare un luogo al riparo dallo sguardo dei conoscenti.

Legati al tipo di luogo, che si associa al tipo di gioco, sono soprattutto i tempi di permanenza al gioco: la permanenza più alta si registra nelle sale-slot con una media di circa 3 ore a "sessione di gioco"; sale-bingo e casinò hanno una permanenza media di circa un ora e mezza. Tutti gli altri luoghi si fermano sotto l'ora di durata di gioco.

Tab. 3

Personen, die in den letzten 12 Monaten gespielt haben, nach Alter, in dem sie zum ersten Mal gespielt haben - 2016**Persone che hanno giocato negli ultimi 12 mesi, per età in cui hanno giocato per la prima volta - 2016**

ALTER	N	%	ETÀ
Mit unter 20 Jahren	74.300	37,6	Prima dei 20 anni
Mit 20 bis 29 Jahren	63.800	32,3	Tra i 20 e i 29 anni
Mit 30 bis 39 Jahren	26.800	13,6	Tra i 30 e i 39 anni
Mit über 40 Jahren	32.800	16,6	Dopo i 40 anni
Insgesamt	197.700	100,0	Totale

Die Daten zur Prävalenz nach Alter haben bereits gezeigt, dass die Spieler häufig sehr jung sind. Die Zahlen zum Alter beim ersten Glücksspiel bestätigen dies: 37,6% waren beim ersten Spiel jünger als 20 Jahre und 32,3% waren zwischen 20 und 30 Jahren alt.

Abbiamo già visto dai dati sulla prevalenza per età come i giocatori siano spesso giovani; anche il dato sull'età del primo gioco conferma tale risultato: il 37,6% ha cominciato già prima dei vent'anni ed il 32,3% tra i 20 ed i 30 anni.

Die exzessiven Spieler sind überwiegend männlich, jung, prekär; hoher Anteil unter den Nicht-EU-Bürgern

I giocatori eccessivi sono soprattutto maschi, giovani, precari; alta la percentuale tra gli extracomunitari

Die Analyse nach soziodemografischen Merkmalen bringt einige signifikante Ergebnisse ans Tageslicht.

Disaggregando i risultati per le caratteristiche socio-demografiche, troviamo alcuni risultati significativi.

Tab. 4

Personen nach Spielerkategorie und Geschlecht - 2016

Personen mit 17 Jahren und mehr

Persone per categoria di giocatore e sesso - 2016

Persone di 17 anni e oltre

	Männer Maschi	Frauen Femmine	Insgesamt Totale	
Spielt (derzeit) nicht	95.100	132.600	227.700	Non giocatore (attualmente)
Nicht problematischer Spieler	101.100	79.000	180.100	Giocatore non problematico
Problematischer oder pathologischer Spieler	11.500	6.100	17.600	Giocatore problematico o patologico
Insgesamt	207.700	217.700	425.400	Totale
% exzessive Spieler	5,6	2,8	4,1	% giocatori eccessivi

Die exzessiven Spieler sind mit einem Verhältnis von zwei zu eins häufiger männlich als weiblich. Auch die nicht problematischen Spieler sind überwiegend Männer.

Il giocatore eccessivo è più spesso maschio, con un rapporto di 2 a uno. Peraltro anche i giocatori non problematici sono, come già visto, più spesso maschi.

Exzessives Glücksspiel ist vor allem unter den jungen Personen sehr weit verbreitet: Bei den 21- bis 30-Jährigen beträgt der Anteil 8,4%. Auch die Werte der Teenager zwischen 17 und 20 Jahren sind überdurchschnittlich hoch.

Molto alto è il livello di attività ludica eccessiva tra i giovani: le persone di età compresa tra i 21 ed i 30 anni registrano una percentuale pari a 8,4%. Anche tra i "teen-agers" (17-20 anni) il livello non è sotto la media generale.

Tab. 5

Personen nach Spielerkategorie und Altersklasse - 2016

Personen mit 17 Jahren und mehr

Persone per categoria di giocatore e classe di età - 2016

Persone di 17 anni e oltre

	Altersklassen (Jahre) / Classi di età (anni)							Insgesamt Totale	
	17-20	21-30	31-40	41-50	51-60	61 und mehr 61 e oltre			
Spielt (derzeit) nicht	14.400	23.700	32.000	44.200	37.100	76.200	227.700	Non giocatore (attualmente)	
Nicht problematischer Spieler	8.400	29.000	32.500	38.100	29.100	43.000	180.100	Giocatore non problematico	
Problematischer oder pathologischer Spieler	1.200	4.900	2.600	3.200	3.400	2.300	17.600	Giocatore problematico o patologico	
Insgesamt	24.000	57.600	67.100	85.500	69.700	121.500	425.400	Totale	
<i>% exzessive Spieler</i>	4,9	8,4	3,9	3,8	4,9	1,9	4,1	<i>% giocatori eccessivi</i>	

Tab. 6

Personen nach Spielerkategorie und Familienstand - 2016

Personen mit 17 Jahren und mehr

Persone per categoria di giocatore e stato civile - 2016

Persone di 17 anni e oltre

	Familienstand / Stato civile				Insgesamt Totale	
	Ledig Celibe o nubile	Verheiratet Coniugato	Geschieden Divorziato			
Spielt (derzeit) nicht	70.900	128.700	28.000	227.700	Non giocatore (attualmente)	
Nicht problematischer Spieler	70.700	94.900	14.500	180.100	Giocatore non problematico	
Problematischer oder pathologischer Spieler	7.200	9.000	1.400	17.600	Giocatore problematico o patologico	
Insgesamt	148.900	232.500	44.000	425.400	Totale	
<i>% exzessive Spieler</i>	4,8	3,9	3,2	4,1	<i>% giocatori eccessivi</i>	

Die höheren Altersklassen verzeichnen als einzige deutlich niedrigere Werte als die übrigen Altersstufen. Der Familienstand beeinflusst das Glücksspielverhalten kaum; beim Zusammenhang zwischen Familien-

Solo gli anziani fanno registrare percentuali significativamente inferiori rispetto alle altre classi di età. Scarsa l'incidenza dello stato civile, variabile che sembra caratterizzata da una relazione spuria col gioco, es-

Tab. 7

Personen nach Spielerkategorie und Staatsbürgerschaft - 2016

Personen mit 17 Jahren und mehr

Persone per categoria di giocatore e cittadinanza - 2016

Persone di 17 anni e oltre

	Staatsbürgerschaft / Cittadinanza				Insgesamt Totale	
	Italien Italiana	Anderer EU-Bürger Straniera EU	Nicht-EU-Bürger Extra EU			
Spielt (derzeit) nicht	208.700	8.500	10.400	227.700	Non giocatore (attualmente)	
Nicht problematischer Spieler	166.500	7.400	6.200	180.100	Giocatore non problematico	
Problematischer oder pathologischer Spieler	14.000	700	3.000	17.600	Giocatore problematico o patologico	
Insgesamt	389.200	16.600	19.600	425.400	Totale	
<i>% exzessive Spieler</i>	3,6	4,0	15,0	4,1	<i>% giocatori eccessivi</i>	

stand und Glücksspiel handelt es sich vielmehr um eine Scheinkorrelation, da beide Variablen (Familienstand und Glücksspielverhalten) vom Alter beeinflusst werden.

Der Anteil der exzessiven Spieler ist unter den Nicht-EU-Bürgern im Verhältnis zur Bevölkerung höher als bei den italienischen Staatsbürgern bzw. anderen EU-Bürgern.

sendo entrambe le variabili (stato civile e comportamento di gioco) influenzate dall'età.

Tra gli extracomunitari si registra una presenza di giocatori eccessivi in rapporto alla popolazione più alta rispetto ai cittadini italiani o stranieri della Comunità Europea.

Tab. 8

Personen nach Spielerkategorie und Muttersprache - 2016

Personen mit 17 Jahren und mehr

Persone per categoria di giocatore e madrelingua - 2016

Persone di 17 anni e oltre

	Muttersprache / Madrelingua				Insgesamt Totale	
	Deutsch oder ladinisch Tedesco o ladino	Italienisch Italiano	Andere oder gemischtsprachig Altra o misti	Insgesamt Totale		
Spielt (derzeit) nicht	157.500	53.200	16.900	227.700	Non giocatore (attualmente)	
Nicht problematischer Spieler	117.100	48.900	14.100	180.100	Giocatore non problematico	
Problematischer oder pathologischer Spieler	9.200	4.700	3.800	17.600	Giocatore problematico o patologico	
Insgesamt	283.800	106.800	34.800	425.400	Totale	
% exzessive Spieler	3,2	4,4	10,9	4,1	% giocatori eccessivi	

Dementsprechend ist auch der Anteil der exzessiven Spieler bei den Personen mit einer anderen Muttersprache als den drei Südtiroler Landessprachen am höchsten. Zwischen den Sprachgruppen bestehen keine signifikanten Unterschiede.

Di conseguenza troviamo più giocatori eccessivi tra le persone di madrelingua diversa dalle tre dell'Alto Adige, mentre le differenze tra gruppi linguistici non sono significative.

Tab. 9

Personen nach Spielerkategorie und Gemeindegrößenklasse der Wohnsitzgemeinde - 2016

Personen mit 17 Jahren und mehr

Persone per categoria di giocatore e dimensione demografica del comune di residenza - 2016

Persone di 17 anni e oltre

	Gemeindegrößenklasse / Dimensione demografica del comune			Insgesamt Totale	
	<15.000 Einwohner <15.000 abitanti	>15.000 Einwohner >15.000 abitanti	Insgesamt Totale		
Spielt (derzeit) nicht	140.200	87.500	227.700	Non giocatore (attualmente)	
Nicht problematischer Spieler	108.600	71.500	180.100	Giocatore non problematico	
Problematischer oder pathologischer Spieler	9.300	8.300	17.600	Giocatore problematico o patologico	
Insgesamt	258.000	167.300	425.400	Totale	
% exzessive Spieler	3,6	5,0	4,1	% giocatori eccessivi	

Der minimale Unterschied zwischen den Werten der italienischen und deutschen Sprachgruppe könnte auf die Größe der Wohnsitzgemeinde zurückzuführen sein: Selbst diese ist jedoch laut den Testergebnissen nicht signifikant.

Quel minimo di differenza, vista nei dati, tra italiani e tedeschi potrebbe del resto derivare dalla dimensione demografica del comune di residenza: nemmeno questa d'altro canto, alla luce dei risultati dei test, risulta significativa.

Tab. 10

Personen nach Spielerkategorie und beruflicher Stellung - 2016

Personen mit 17 Jahren und mehr

Giocatori per categoria di giocatore e condizione professionale - 2016

Persone di 17 anni e oltre

	Befristet unselbst- ständig beschäftigt Dipendente a tempo determinato	Unbefristet unselbst- ständig beschäftigt Dipendente a tempo in- determinato	Selbst- ständiger Arbeiter Lavoratore autonomo	Auf Arbeits- suche In cerca di occu- pazione	Studie- render Studente	Im Haus- halt tätig Casalinga	Im Ruhe- stand Pensio- nato	Arbeits- unfähig Inabile	Insges- amt Totale	
Spielt (derzeit) nicht Nicht gefährdeter Spieler	18.500	73.800	30.300	4.100	18.700	20.900	60.000	1.500	227.700	Non giocatore (attualmente)
Problematischer oder pathologischer Spieler	4.300	6.200	2.400	1.300	800	1.000	1.700	-	17.600	Giocatore non problematico Giocatore problema- tico o patologico
Insgesamt	41.400	154.400	57.000	10.100	31.000	29.200	99.500	2.700	425.400	Totale
% <i>exzessive Spieler</i>	10,3	4,0	4,2	12,7	2,5	3,6	1,7	-	4,1	% <i>giocatori eccessivi</i>

Die Unterschiede nach beruflicher Stellung sind hingegen kein Zufall: Der Anteil der exzessiven Spieler ist unter den Arbeitssuchenden (12,7% exzessive Spieler) und den befristet Beschäftigten (10,3%) sehr hoch.

Non sono dovute al caso invece le differenze per condizione professionale dove si notano valori molto alti di giocatori eccessivi tra le persone in cerca di lavoro (12,7% di gioco eccessivo) e tra i dipendenti con contratto a termine (10,3%).

Tab. 11

Erwerbstätige nach Spielerkategorie und Arbeitszeit - 2016

Personen mit 17 Jahren und mehr

Occupati per categoria di giocatore e orario di lavoro - 2016

Persone di 17 anni e oltre

	Vollzeit Tempo pieno	Teilzeit Part-time	Insgesamt Totale	
Spielt (derzeit) nicht Nicht gefährdeter Spieler	84.200	38.400	227.700	Non giocatore (attualmente)
Problematischer oder pathologischer Spieler	10.500	2.300	17.600	Giocatore non problematico Giocatore problematico o patologico
Insgesamt	185.800	67.000	425.400	Totale
% <i>exzessive Spieler</i>	5,7	3,5	4,1	% <i>giocatori eccessivi</i>

Eine Teilzeitarbeit, bei der mehr Zeit zum Spielen zur Verfügung stünde, wirkt sich hingegen nicht auf die Spielsucht aus. Das Ergebnis fällt sogar gegenteilig aus, da hauptsächlich Frauen in Teilzeit arbeiten. Da jedoch die Männer mehr spielen als die Frauen, kommt es bei der Aufteilung nach Arbeitszeit zu diesem geschlechtsspezifischen Unterschied. Weiters bedeutet eine geringere Arbeitszeit nicht unbedingt, dass mehr freie Zeit ohne Verpflichtungen zur Verfügung steht.

Es scheint also, als hätte die prekäre Stellung Einfluss auf das Glücksspiel, das in einigen Fällen klar als Herausforderung des eigenen widrigen Schicksals gesehen wird.

Invece, essere occupato a tempo parziale, con la maggiore disponibilità di tempo che ne deriverebbe, non incide minimamente. Anzi, il risultato è opposto e ciò accade perché sono soprattutto le donne a utilizzare l'orario di lavoro a tempo parziale; poiché gli uomini giocano più delle donne, ritroviamo nella disaggregazione per orario di lavoro tale differenza di genere. Del resto un numero minore di ore di lavoro retribuito non significa necessariamente aver più ore libere da impegni.

Sembra dunque essere la precarietà della propria condizione ad avere ricadute pesanti sul gioco, che viene visto evidentemente, in taluni casi, come una vera e propria sfida alla sorte avversa.

Tab. 12

Exzessive Spieler nach Bildungsgrad und aktueller oder letzter Erwerbstätigkeit - 2016

Personen mit 17 Jahren und mehr, Prozentwerte

Giocatori eccessivi per livello di istruzione e attuale o ultima professione - 2016

Persone di 17 anni e oltre, valori percentuali

	%	
Bildungsgrad		Livello di istruzione
Pflichtschule oder Berufsschule	4,6	Scuola dell'obbligo o professionali
Reifediplom	4,0	Maturità
Doktorat	2,6	Laurea
Aktuelle oder letzte Erwerbstätigkeit (soziale Schicht)		Attuale o ultimo lavoro (classe sociale)
Bürgertum	3,0	Borghesia
Mittleres Beamtentum	3,8	Classe media impiegatizia
Kleinbürgertum	4,7	Piccola borghesia
Arbeiterklasse	4,6	Classe operaia
Nie gearbeitet	4,7	Mai lavorato

Wie sehr die Spielsucht von den Umständen des eigenen Lebens (berufliche Stellung) und nicht so sehr von der sozialen Herkunft der Person (d.h. von langfristigen Einflüssen) abhängt, zeigt die Tabelle 12. Es bestehen kleine Unterschiede zwischen den Kategorien; der Anteil der Spielsüchtigen ist unter den Personen mit einem Doktorat niedriger als unter jenen mit einem mittleren-niederen Bildungsgrad, aber die Differenz ist gering.

Noch weniger signifikant ist die Analyse nach aktueller oder letzter Erwerbstätigkeit, die stellvertretend für die soziale Schicht herangezogen wurde⁽³⁾. Die „bürgerlichen“ Berufe (Unternehmer, Führungskräfte und andere intellektuelle Berufe) verzeichnen nur minimal niedrigere Werte der Spielsucht als das „mittlere Beamtentum“ (übrige Bürotätigkeiten) und niedrigere Werte als das „Kleinbürgertum“ (Handwerker, Berufe in Handel und Dienstleistungen), die „Arbeiterklasse“ (manuelle Tätigkeiten) und als diejenigen, die nie gearbeitet haben. Die Unterschiede bestehen jedoch nicht den Signifikanztest.

Quanto il gioco eccessivo dipenda dalle contingenze recenti della propria vita (condizione professionale) più che dall'estrazione sociale della persona (ovvero da caratteristiche di più lungo periodo) lo si vede in tabella 12, che mostra ovunque deboli differenze tra le categorie. I laureati eccedono meno rispetto a chi ha un titolo di studio medio-basso, ma la differenza non è forte.

Ancor meno significativa l'analisi fatta sulla professione (attuale o ultima), usata come proxy della classe sociale⁽³⁾. Le professioni corrispondenti alla "borghesia" (imprenditori, dirigenti e altre professioni intellettuali) registrano livelli di gioco eccessivo di poco inferiori a quelle della "classe media impiegatizia" (corrispondenti agli altri lavori di ufficio) ed inferiori a quelle della "piccola borghesia" (artigiani e professioni del commercio e servizi), della "classe operaia" (attività manuali) e di chi non ha mai lavorato: tali differenze però non passano i test di significatività.

Tab. 13

Determinanten für die Wahrscheinlichkeit, spielsüchtig zu sein, Logit-Modell - 2016**Determinanti della probabilità di essere giocatori eccessivi, modello logit - 2016**

	OddsRatio	Pr>ChiSq	
Geschlecht (männlich)	2,09	0,001	Sesso (maschio)
Ansässigkeit in einer Gemeinde mit weniger als 15.000 Einw.	0,77	0,232	Abitare in un comune di meno di 15.000 abitanti
Alter zwischen 21 und 30 Jahren	1,93	0,006	Età tra i 21 e i 30 anni
Nicht-EU-Bürger	2,71	0,002	Cittadinanza non UE
Prekäre Arbeit oder Arbeitslosigkeit	2,91	0,000	Lavoro precario o disoccupazione
Mittlerer oder niedriger Bildungsgrad (nicht Doktorat)	2,16	0,025	Titolo di studio medio o basso (non laurea)
<i>Max-rescaled R-Square</i>	<i>0,089</i>		<i>Max-rescaled R-Square</i>
<i>Untersuchungseinheiten</i>	<i>2.305</i>		<i>Numero osservazioni</i>

(3) Die Verwendung der Gruppe der Erwerbstätigkeiten (erste Stelle des Berufsschlüssels) als Angabe für die soziale Schicht erfolgte unter Bezug auf Goldthorpe (1980) und Cobalti-Schizzerotto (1994).

Sull'uso del gruppo di occupazioni (prima cifra del codice professione) come approssimazione della classe sociale si è fatto riferimento sia a Goldthorpe (1980), sia a Cobalti-Schizzerotto (1994).

Alle Eindrücke aus den Häufigkeitstabellen werden durch die logistische Regressionsanalyse bestätigt. Die soziodemografischen Variablen, die auf die Wahrscheinlichkeit, spielsüchtig zu sein, Einfluss haben, sind: Geschlecht (männlich), Alter (21 bis 30 Jahre alt), Nicht-EU-Bürger sein und prekäre Arbeitssituation (prekäre Beschäftigung oder Arbeitslosigkeit). Diese letzte Variable hat den größten Einfluss (die Wahrscheinlichkeit der Nullhypothese⁽⁴⁾ ist praktisch gleich null). Keine Ursache verdrängt eine andere: so bleibt beispielsweise die Nicht-EU-Staatsbürgerschaft (oder das junge Alter) signifikant, auch wenn die Variable um den Aspekt der prekären Erwerbsstellung bereinigt wurde.

Dabei ist jedoch nicht zu vergessen, dass der Pseudo-R-Quadrat-Test ziemlich niedrig ist (8,9%). Das bedeutet, dass zusätzlich zu den vier genannten signifikanten Variablen noch weitere Gründe für die Spielsucht bestehen, die möglicherweise nur schwer erfassbar sind.

Tutte le "impressioni" emerse dalle tabelle di frequenza sono confermate dall'analisi di regressione logistica. Le variabili socio-demografiche che incidono sulla probabilità di avere comportamenti ludopatici sono: sesso (maschile), età (tra i 21 e i 30 anni), non esser cittadini comunitari e la precarietà della condizione occupazionale (precari o disoccupati). Quest'ultima variabile ha l'incidenza più netta (la probabilità dell'ipotesi nulla⁽⁴⁾ è in pratica pari a zero). Nessuna variabile causale "scalza" un'altra: per esempio, l'esser extracomunitari (o esser giovani) rimane variabile significativa anche "depurata" dalla condizione di precarietà.

Non sfugga però che il valore di pseudo-Rquadro è piuttosto basso (8,9%); dunque esistono altre cause del comportamento ludopatico, forse di difficile rilevazione, accanto alle pur significative 4 variabili sopra citate.

Wer viel spielt, raucht und trinkt auch mehr

Der Anteil der Raucher beträgt bei den Nicht-Spielern 11,5%. Er verdoppelt sich unter den risikoarmen Spielern (21,4%) und verdreifacht sich unter den problematischen oder pathologischen Spielern (36,4%).

Chi gioca molto, fuma e beve anche di più

Se tra i non-giocatori la percentuale di chi fuma è dell'11,5%, tale valore raddoppia tra i giocatori non problematici (21,4%) e triplica tra i giocatori problematici o patologici (36,4%).

Tab. 14

Personen nach Spielerkategorie und Rauchgewohnheit - 2016

Personen mit 17 Jahren und mehr

Persone per categoria di giocatore ed abitudine al fumo - 2016

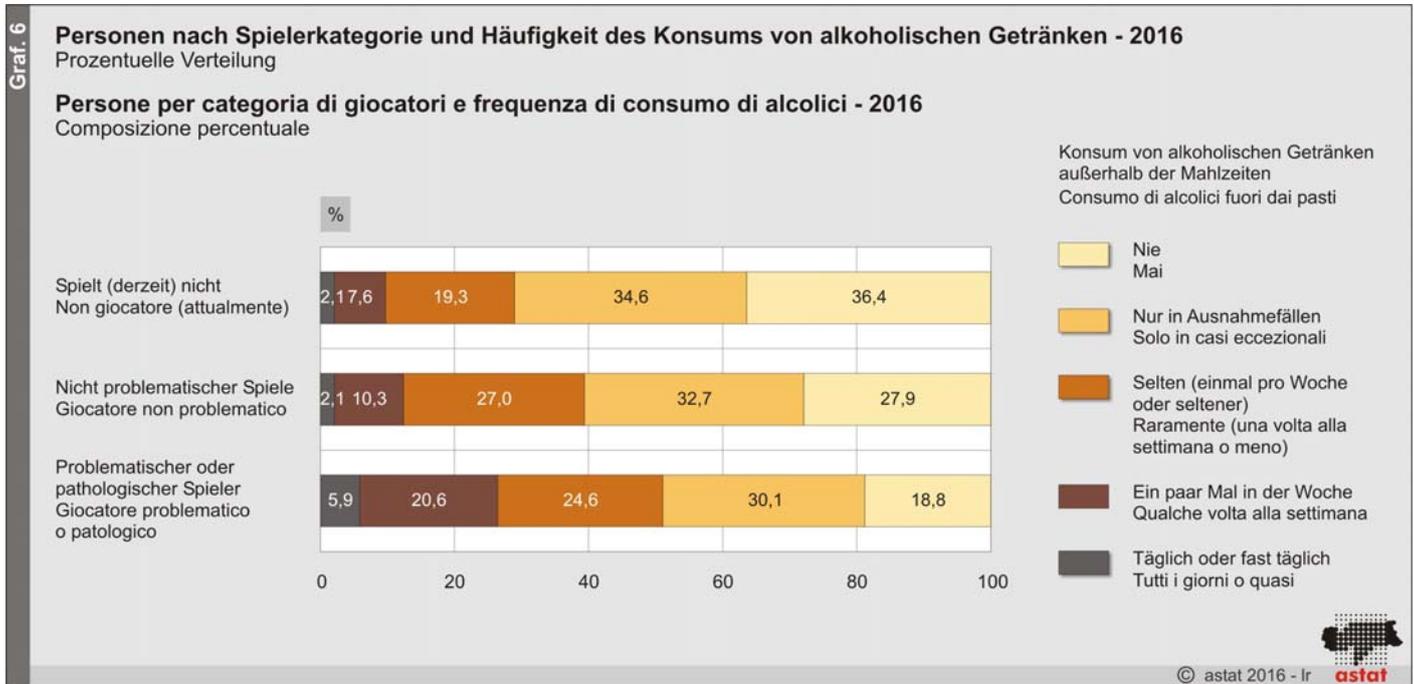
Persone di 17 anni e oltre

	Raucher Fumatori		Nichtraucher Non Fumatori		Insgesamt Totale	
	N	%	N	%		
Spielt (derzeit) nicht	26.300	11,5	201.400	88,5	227.700	Non giocatore (attualmente)
Nicht problematischer Spieler	38.600	21,4	141.500	78,6	180.100	Giocatore non problematico
Problematischer oder pathologischer Spieler	6.400	36,4	11.200	63,6	17.600	Giocatore problematico o patologico
Insgesamt	71.300	16,8	354.100	83,2	425.400	Totale
	<i>prob(chi-sq)</i>		<i>0,0001</i>			
	<i>Cramer'sV</i>		<i>0,172</i>			
	0<V<1					

(4) In der Inferenzstatistik versteht man unter Nullhypothese (H0) die Bestätigung des Fehlens einer Beziehung zwischen zwei Phänomenen mit der daraus folgenden Verteilungswahrscheinlichkeit. Der statistische Test überprüft die Wahrscheinlichkeit der Gültigkeit dieser Hypothese. Sollte die Nullhypothese abgelehnt werden (zu geringe Wahrscheinlichkeit), wird die alternative Hypothese H₁ angenommen. Nella statistica inferenziale, per "ipotesi nulla" (H0) si intende l'affermazione di assenza di relazione tra due fenomeni con la distribuzione di probabilità che ne consegue. Il test statistico verifica in termini probabilistici la validità di tale ipotesi; nel caso l'ipotesi nulla venga rifiutata (probabilità troppo bassa) si accetterà l'ipotesi alternativa, indicata con H₁.

Die Beziehung zwischen Tabakkonsum und Glücksspiel ist signifikant (beim Chi-Quadrat-Test), auch wenn dies nichts darüber aussagt, wie der Tabakkonsum die Neigung zur Spielsucht beeinflusst oder ob diese beiden Suchtverhalten andere Gemeinsamkeiten aufweisen.

L'associazione tra consumo di tabacco e gioco d'azzardo è significativa (al test chi-quadro) anche se il dato non può dirci come il consumo di tabacco influenzi la propensione al gioco, oppure se entrambi questi comportamenti di dipendenza possano condividere altri meccanismi comuni.



Das pathologische Spielen korreliert auch mit einem problematischen Alkoholkonsum. Während der Anteil der gefährdeten Trinker (Personen, die mehrmals pro Woche außerhalb der Mahlzeiten trinken) bei den Nicht-Spielern und nicht problematischen Spielern etwa gleich hoch ist (9,7% und 12,4%), steigt der Wert bei den exzessiven Spielern auf 26,5%.

Il giocare patologico si correla anche ad un'assunzione problematica di alcolici. Se non-giocatori e giocatori non-problematici hanno quote di "bevitori a rischio" (bevono fuori dai pasti più volte in settimana) simili (9,7% e 12,4%), tale quota arriva al 26,5% tra i giocatori eccessivi.

Bei der Analyse dieser Komorbiditäten kann nicht ausgeschlossen werden, dass latente Faktoren vorhanden sind, welche dazu führen, dass jemand beiden Störungen besonders stark ausgesetzt ist.

Anche nell'analisi di questa comorbidità non è da escludere la presenza di fattori latenti che portano le persone ad essere particolarmente esposti ad entrambi i disordini.

Hoffnung auf Gewinn, aber nicht nur: insbesondere die problematischen Spieler werden von etwas anderem angetrieben

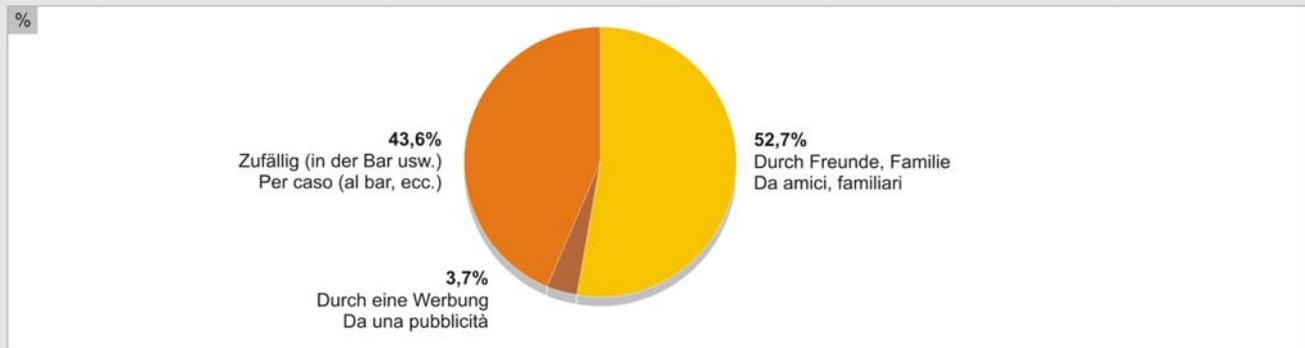
Speranza di guadagnare, ma non solo: soprattutto i giocatori problematici sono spinti da qualcos'altro

Jemand beginnt mit dem Spielen, weil er es bei anderen, spricht Freunden, Verwandten oder anderen Personen in der Bar oder anderen Lokalen, gesehen hat. Der Einfluss der Werbung ist, zumindest auf bewusster Ebene, sehr gering (3,7%).

Si comincia a giocare "vedendo gli altri", ovvero amici e parenti oppure altre persone (al bar o in altri locali). Scarso l'impatto della pubblicità (3,7%), o quantomeno non lo è a livello cosciente.

Personen, die in den letzten 12 Monaten gespielt haben, nach Auslöser für die Teilnahme am Glücksspiel - 2016
 Prozentuelle Verteilung

Persone che hanno giocato negli ultimi 12 mesi per motivazione iniziale al gioco - 2016
 Composizione percentuale



Die Hoffnung auf einen finanziellen Gewinn ist der Hauptgrund für das Glücksspiel. Die meisten Spieler denken dabei aber gar nicht daran, mit dem Gewinn für immer ausgesorgt zu haben (nur 31,6% hoffen auf einen solchen großen Coup).

Si gioca soprattutto con la speranza di avere un guadagno economico; i più non pensano nemmeno di potersi "sistemare per sempre" (solo il 31,6% spera nel colpo grosso).

Tab. 15

Spieler nach Grund für das Spielen - 2016

Prozentwerte; mehrere Antworten möglich

Giocatori per motivazione al gioco - 2016

Valori percentuali; più risposte possibili

	Nicht problematischer Spieler Giocatore non problematico	Problematischer oder pathologischer Spieler Giocatore problematico o patologico	Insgesamt Totale	
Ich hoffe, dass ich ein bisschen Geld gewinne	61,2	58,0	60,9	Spero di guadagnare un po' di denaro
Ich hoffe auf einen „großen Coup“	31,3	35,2	31,6	Spero nel "colpo grosso"
Ich weiß es selbst nicht	13,3	14,7	13,4	Non lo so nemmeno io
Zum Zeitvertreib/aus Langeweile	10,8	23,9	12,0	Mi passo il tempo / per noia
Um in Gesellschaft zu sein	9,9	20,0	10,8	Per stare in compagnia
Wegen des Adrenalinkicks, den es auslöst	7,1	17,2	8,0	Per l'adrenalina che provoca
Zur Entspannung	5,7	11,9	6,3	Per rilassarmi
Um meine Laune zu heben	2,0	5,7	2,3	Per tirarmi su il morale
Um die Probleme zu vergessen/um „abzuschalten“	1,2	7,8	1,7	Per dimenticare i problemi/per "staccare"

Die nicht finanziellen Gründe, die vermutlich zu niedrig geschätzt sind, da sich nicht alle über ihre Beweggründe im Klaren sind, sind nicht zu vernachlässigen. Antworten wie „aus Langeweile“, „um in Gesellschaft zu sein“, „wegen des Adrenalinkicks, den es auslöst“, „zur Entspannung“, „um meine Laune zu heben“ und „um die Probleme zu vergessen“ werden von vielen Personen genannt.

Le motivazioni non-economiche (peraltro probabilmente sottostimate visto che non tutti dispongono di una piena consapevolezza) non sono affatto trascurabili. Risposte come "per noia", "per stare in compagnia", "per l'adrenalina che provoca", per "rilassarmi", "tirarmi su il morale" e "dimenticare i problemi" sono riferite da molte persone.

Bei allen nicht finanziellen Gründen sind die Anteile der problematischen oder pathologischen Spieler bei

In tutto il gruppo di motivazioni non-economiche, le percentuali di risposta date dai giocatori problematici

den Antworten doppelt so hoch wie jene der anderen Spielerkategorien.

13,4% der Spieler hingegen haben keine Ahnung, weshalb sie spielen.

o patologici sono doppie rispetto agli altri giocatori.

Il 13,4% dei giocatori infine non ha nessuna idea delle motivazioni che lo spingono a giocare.

Tab. 16

Personen nach negativen Folgen des Glücksspiels - 2016

Mehrere Antworten möglich

Persone per conseguenze negative derivanti dal gioco - 2016

Più risposte possibili

	N	
In der Familie	2.600	A livello familiare
Aus wirtschaftlicher Sicht	4.300	A livello economico
Bei der Arbeit	500	A livello lavorativo
Es ist ein persönliches/gesundheitliches Problem	1.500	A livello personale/di salute
Personen mit mindestens einem Problem	6.600	Persone con almeno un problema
Kein Problem (spielt derzeit)	191.100	Nessun problema (gioca attualmente)
Spielt nicht derzeit	227.700	Non gioca attualmente
Insgesamt	425.400	Totale

Mehr als 4.000 Personen geben an, dass sie aufgrund des Glücksspiels bedeutende finanzielle Probleme haben, die so groß sind, dass sie wahrgenommen werden. Fast 3.000 sprechen von Folgen für das Familienleben und 1.500 haben auch gesundheitliche bzw. persönliche Probleme. Dabei handelt es sich in einigen Fällen immer um ein und dieselbe Person, da bei der Frage mehrere Antworten möglich waren: Im Durchschnitt haben die Personen, die Probleme angegeben haben, 1,3 Antworten ausgewählt. Insgesamt nehmen schätzungsweise 6.600 Personen (1,6% der Grundgesamtheit der Studie) mindestens eine negative Folge des Glücksspiels wahr.

Oltre 4.000 persone dichiarano di avere, a causa del gioco, problemi economici rilevanti (abbastanza da essere percepiti); quasi 3.000 ne subiscono le conseguenze sulla vita familiare e 1.500 hanno ricadute negative anche sulla salute/sulla persona. Si tratta in alcuni casi della stessa persona in quanto la domanda era a risposta multipla: in media chi segnala dei problemi ha dato 1,3 risposte. In totale si stimano 6.600 persone (1,6% della popolazione di riferimento dello studio) con almeno una conseguenza negativa derivante dal gioco.

Tab. 17

Spieler mit besonderen Verhaltensweisen in Bezug auf das Glücksspiel nach Geschlecht - 2016

Giocatori con particolari comportamenti legati al gioco, per sesso - 2016

	Frauen Femmine	Männer Maschi	Insgesamt Totale	
Hat sich Geld für das Glücksspiel geliehen	600	3.900	4.500	Si è fatto prestare dei soldi per il gioco
War wegen des Glücksspiels in einen Streit verwickelt	1.400	3.100	4.500	È rimasto coinvolto in un litigio per motivi di gioco

Der Zahl der Personen mit finanziellen Problemen (mehr als 4.000 Personen) entspricht eine gleich hohe Anzahl an Personen, die sich für das Glücksspiel Geld geliehen haben. Dabei handelt es sich sehr häufig um Männer. Gleich hoch ist auch die Zahl derjenigen, die wegen des Glücksspiels in einen Streit verwickelt waren: In diesem Fall sind jedoch auch Frauen betroffen.

In piena correlazione col dato di quanti hanno problemi economici (oltre 4.000) troviamo un numero simile di persone che si sono fatte prestare soldi in conseguenza dell'attività di gioco; si tratta spessissimo di individui di sesso maschile. Identico anche il numero di persone rimaste coinvolte in litigi per motivi di gioco: in questo caso non ne è esente il mondo femminile.

Bei der Erhebung sollte auch erfasst werden, ob das pathologische Glücksspiel mit dem psychologischen Profil der Person zusammenhängt.

Zu diesem Zweck enthält der Fragebogen eine Frage mit Mehrfachantworten⁽⁵⁾, aus deren Antworten mittels geeigneter Bearbeitungen ein Faktor extrapoliert werden konnte, der das „psychologische Wohlbefinden“ des Befragten zusammenfasst.

Kreuzt man die Werte dieser neuen Variablen (die mit Mittelwert=0 und Varianz=1 standardisiert wurde) mit der Kategorie des Spielverhaltens, so zeigt sich, dass die exzessiven Spieler sehr niedrige, deutlich unterdurchschnittliche Werte des psychologischen Wohlbefindens aufweisen (-0,873) im Gegensatz zu den risikolosen Spielern und Nichtspielern⁽⁶⁾.

Die Vorstellungen der exzessiven Spieler in Bezug auf das Glücksspiel weichen deutlich von jenen der „gemäßigten“ Spieler ab: Erstere glauben, dass sie gewinnen können, wenn sie sich mit der Art des Spiels vertraut machen (38,5%) oder dass es Gewinnstrategien gibt (27,1%), während dies nur 18,0% und 11,0% der letzteren denken.

Der Wunsch, das Schicksal selbst zu bestimmen, lässt sich an der Aussage „Ich spüre, wenn ich Glück habe“ ablesen, der 25,7% der exzessiven Spieler zustimmen in der Überzeugung, dass sich das Blatt gleich wenden werde.

Nell'indagine si è voluto testare anche se il gioco d'azzardo patologico sia relazionato con il profilo psicologico della persona.

A tal fine nel questionario è stata inserita una domanda multipla⁽⁵⁾, dalle cui risposte, tramite opportuni trattamenti, si è potuto estrapolare un fattore che sintetizza il "benessere psicologico" del rispondente.

Incrociando i valori di questa nuova variabile (standardizzata con media=0 e varianza=1) con la categoria di comportamento di gioco, si è potuto notare come i giocatori eccessivi presentino valori molto bassi di benessere psicologico (-0,873), a differenza dei giocatori non problematici e dei non giocatori⁽⁶⁾.

Anche l'immaginario dei giocatori eccessivi relativamente all'azzardo è ben diverso da quello dei giocatori "moderati": i primi credono, al 38,5%, che familiarizzando con un certo tipo di gioco si possa facilmente vincere, oppure (al 27,1%) che esistano delle strategie per vincere, mentre per i "moderati" queste percentuali raggiungono il 18,0% e l'11,0%.

Il desiderio di dominare il fato emerge dall'affermazione "lo sento quando è il momento fortunato" riferita dal 25,7% dei giocatori eccessivi, convintissimi che al più presto la sorte "girerà diversamente".

(5) Analyse der Hauptkomponenten
Analisi delle componenti principali

Eigenvalues of the Correlation Matrix	Eigenvalue	Proportion	Cumulative Proportion	Eigenvalues of the Correlation Matrix
PRIN1	2,38	0,476	0,476	PRIN1
PRIN2	0,85	0,169	0,646	PRIN2

Wie sehr stimmen Sie den folgenden Aussagen zu?
Quanto è d'accordo con le seguenti affermazioni?

Ich bin eine positiv eingestellte Person	0,480	Sono una persona di umore positivo
Ich bin voller Tatendrang	0,433	Sono pieno di voglia di fare
In meinem Leben ist alles schief gelaufen	-0,362	Nella vita mi è andato tutto storto
Ich sehe, dass ich gebraucht werde	0,435	Sento che c'è bisogno di me
Ich fühle mich geachtet und geschätzt	0,512	Mi sento stimato e apprezzato

Die Analyse der Hauptkomponenten ergibt, dass die erste Komponente (PRIN1) fast die Hälfte der Varianz ausmacht (47,6%). Daraus lässt sich schließen, dass also ein latenter Faktor besteht, der das psychologische Profil einer Person gut zusammenfasst. Dieser Faktor korreliert positiv mit den positiv beantworteten Fragen und negativ mit der einzigen negativ beantworteten Frage (der dritten auf der Liste): er wurde also als „psychologisches Wohlbefinden“ bezeichnet.

Dall'analisi delle componenti principali è emerso che la prima componente (PRIN1) riassume quasi metà della varianza (47,6%); se ne deduce che esiste un fattore latente che riassume bene il profilo psicologico della persona. Tale fattore è correlato positivamente alle domande ad esito positivo e negativamente all'unica domanda ad esito negativo (la terza in tabella): tale fattore è stato pertanto denominato "benessere psicologico".

(6) Analysis Variable: PRIN1 (psychologisches Wohlbefinden / benessere psicologico)

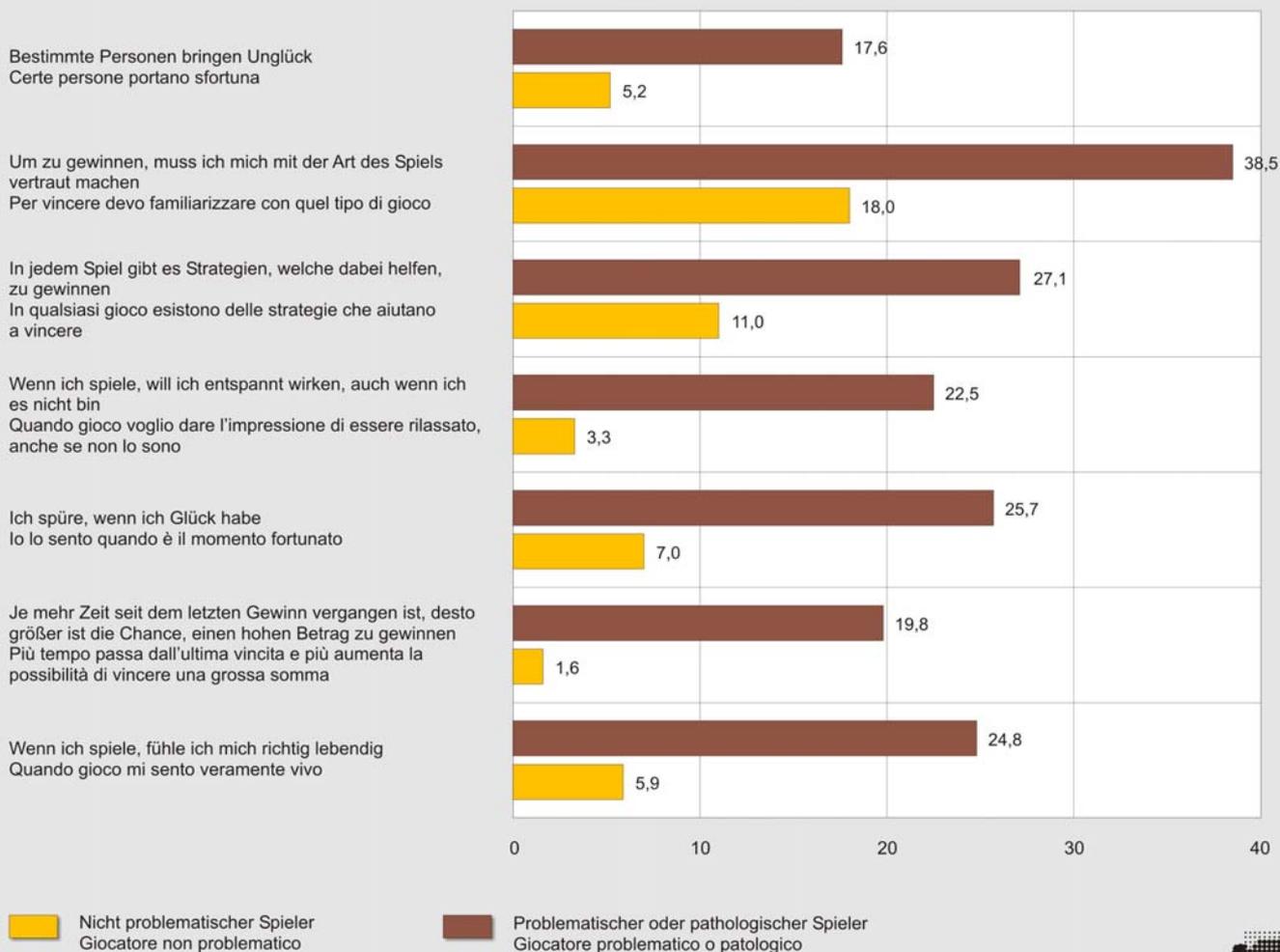
Spielerkategorie	N Obs	Mean	Categoria di giocatore
Spielt (derzeit) nicht	1.222	-0,024	Non giocatore (attualmente)
Nicht problematischer Spieler	981	0,093	Giocatore non problematico
Problematischer oder pathologischer Spieler	102	-0,873	Giocatore problematico o patologico

Personen, die einigen Aussagen zum Glücksspiel zustimmen, nach Spielerkategorie - 2016

Prozentwerte der Antworten „sehr“ und „ziemlich“

Persone in accordo con alcune affermazioni relative al gioco, per categoria di giocatore - 2016

Valori percentuali delle risposte "molto" e "abbastanza"



© astat 2016 - Ir 

Weiters will jeder vierte exzessive Spieler den Eindruck erwecken, beim Spielen entspannt zu sein, auch wenn er es nicht ist, und gibt an, dass er sich beim Glücksspiel richtig lebendig fühlt. Letzteres lässt auf einen großen unbewussten innerlichen Schmerz schließen.

Jeder fünfte exzessive Spieler ist überzeugt, dass die Gewinnchancen steigen, je mehr Zeit seit dem letzten Gewinn verstreicht.

Inoltre un giocatore eccessivo su quattro "vuole dare l'impressione di esser rilassato quando gioca" e riferisce che "quando gioca si sente veramente vivo", segnale della presenza di un grosso dolore inconscio dentro di sé.

Infine, in un caso su cinque, il giocatore eccessivo è convinto che più tempo passa dall'ultima vincita e più aumenti la possibilità di vincere.

Glücksspiel als soziales und individuelles Problem

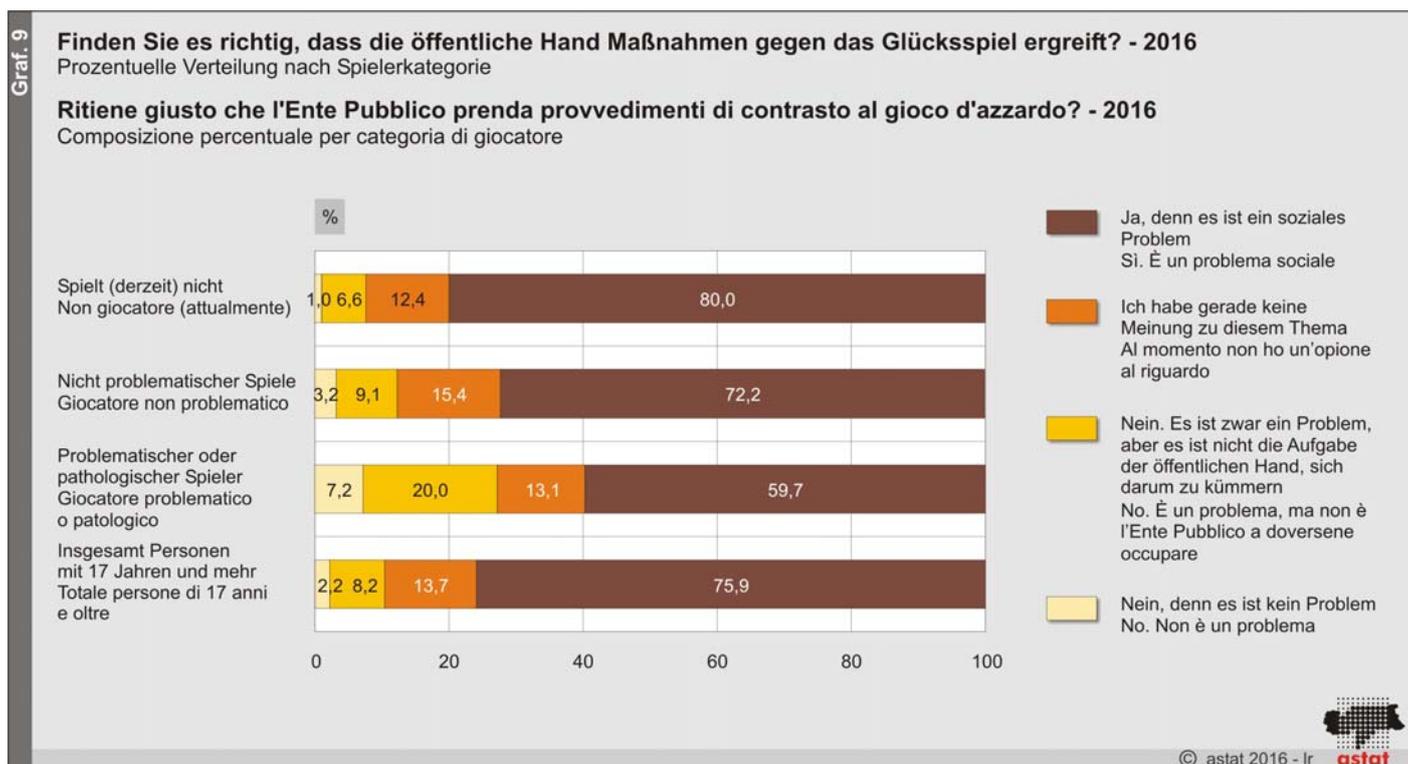
Unterschiedliche Meinungen bestehen auch in Bezug auf die Notwendigkeit von Maßnahmen der öffentlichen Hand zur Bekämpfung des Glücksspiels. Die Mehrheit ist überzeugt (75,9% Landesdurchschnitt

Il gioco d'azzardo: problema sociale e individuale

Esistono infine differenze anche sulle opinioni riguardo alla necessità di un intervento della mano pubblica volto a contrastare il gioco d'azzardo, anche se questa necessità, in quanto problema sociale, è nel com-

und 59,7% der exzessiven Spieler), dass Maßnahmen notwendig sind, da es sich um ein gesellschaftliches Problem handelt.

plesso opinione decisamente maggioritaria (75,9% media provinciale e 59,7% tra i giocatori eccessivi).



Nur wenige Personen (2,2%) glauben, dass das Glücksspiel kein Problem darstellt. Etwas weiter verbreitet (8,2%) ist die Meinung, dass es sich um ein persönliches Problem handle und dass es somit für die öffentliche Hand keinen Anlass zum Handeln gebe. Diese Einstellung ist unter den exzessiven Spielern häufiger vertreten, fast so, als würde sie ihre Überzeugung „ich kann damit aufhören, wenn ich will“ untermauern. Gleichzeitig lässt sie auf eine Unterschätzung der Folgen schließen.

Ben pochi (2,2%) pensano che l'azzardo non sia un problema; un po' più frequente (8,2%) l'opinione che sia un problema privato e che quindi l'Ente pubblico non abbia motivo di intervenire: questa opinione incontra con maggiore frequenza il consenso dei giocatori eccessivi, quasi a conferma della loro visione di "poterne uscire quando vogliono", nonché di una certa sottostima delle conseguenze.

Tab. 18

Personen nach Wissen um die Möglichkeit der Hilfe nach Bildungsgrad - 2016

Personen, die angegeben haben, dass sich das Glücksspiel negativ auswirkt

Persone per conoscenza della possibilità di farsi aiutare per livello di istruzione - 2016

Persone che hanno dichiarato di avere conseguenze negative individuali

	Pflichtschule oder Berufsschule Scuola dell'obbligo o professionali	Reifediplom Maturità	Doktorat Laurea	Insgesamt Totale	
Nein	2.800	600	200	3.600	No
Ja	2.000	800	300	3.000	Sì
% Ja	40,9	58,7	60,8	46,0	% Sì

Von den Personen, die infolge des Glücksspiels negative persönliche Auswirkungen bemerken, weiß etwa

Tra coloro per i quali il gioco comporta ricadute negative individuali, circa la metà (circa 3.000 persone)

die Hälfte (ungefähr 3.000 Personen) über die Hilfsangebote der Einrichtungen in Südtirol Bescheid.

Das Wissen um die vorhandenen Einrichtungen für Spielsüchtige hängt teilweise vom Bildungsgrad der Person ab. Nur wenige dieser Personen haben sich jedoch bereits in Behandlung begeben⁽⁷⁾.

Anmerkungen zur Methodik

Die Grundgesamtheit der Erhebung umfasst die Wohnbevölkerung im Alter von 17 Jahren und älter (ungefähr 425.000 Einwohner). Die Erhebung wurde zwischen Februar und April 2016 durchgeführt. Erhebungseinheit und statistische Einheit ist die Einzelperson. Die Stichprobe wurde als Zufallsstichprobe aus den Melderegistern gezogen.

Das Stichprobendesign hat als Domänen sechs Altersklassen und die dichotome Variable „Staatsbürgerschaft“ (italienisch/ausländisch) mit Schichtung aufgrund dieser Variablen sowie nach Geschlecht. Die Stichprobe ist eine Faktorenstichprobe nach Alter, da dieser Variablen bei der Analyse die größte Bedeutung zugeschrieben wurde.

Bei der Erstellung der Endgewichte erfolgte eine Kalibrierung der Randhäufigkeiten über die Variablen Muttersprache, Größenklasse der Wohnsitzgemeinde, Bezirksgemeinschaft und Studientitel. Nur bei der letzten Variablen (in drei Gruppen zusammengefasst: niedrig, mittel - entspricht dem Abschluss einer 5-jährigen Oberschule - und hoch) führte die Korrektur mit den „bekannten Gesamtwerten“ zu signifikanten Korrekturen der Koeffizienten.

Die Befragung erfolgte in gemischter Form als CAWI-CATI-Befragung (d.h. der Fragebogen wurde entweder online selbst ausgefüllt oder bei der telefonischen Befragung beantwortet), wobei erstere deutlich überwog. Durch diese Form der Fragebogenabgabe konnte die zweistufige Ziehung (zuerst nach Gemeinde, dann nach Einzelperson) und folglich die Verschlechterung der Effizienz der Schätzer aufgrund des Designeffekts vermieden werden.

Von den ungefähr 5.000 gezogenen Personen mussten etwa 300 von den wählbaren Personen ausgeschlossen werden. Insgesamt wurden 2.305 gültige Fragebögen gesammelt. Das entspricht einer Rücklaufquote von 49%.

Die Rücklaufquote war einer der Gründe dafür, dass eine größere Bearbeitung der Endgewichte als normalerweise nötig war. Damit konnten persönliche Befragungen vermieden und die gesamte Erhebung ohne zusätzliche Kosten für Erhebungsbeauftragte durchgeführt werden.

Der faktorielle Versuchsplan und die Tatsache, dass die pathologische Spielsucht ein wenig verbreitetes Phänomen ist, machten eine große Anzahl an Befragungen notwendig.

sono a conoscenza della possibilità di farsi aiutare presso una qualche struttura ad hoc in provincia.

La conoscenza dell'esistenza di presidi dedicati dipende in parte dal livello di istruzione della persona. Tra questi peraltro pochi hanno già provato a sottoporsi a terapia⁽⁷⁾.

Nota metodologica

L'universo di riferimento dell'indagine è costituito dalla popolazione residente di 17 anni e oltre (circa 425.000 abitanti). La rilevazione si è svolta tra febbraio e aprile del 2016. Unità di rilevazione e statistica è l'individuo. Il campionamento è probabilistico essendo i nominativi estratti dalle anagrafi.

Il disegno campionario ha previsto come domini a priori 6 classi di età e la dicotomica cittadinanza italiana/straniera con stratificazione conseguente a tali variabili, oltre che per la variabile sesso. Il campionamento è un "fattoriale" per età, vista l'importanza massima attribuita all'analisi per tale variabile.

Nella costruzione dei pesi finali si è operata una calibrazione sulle marginali tramite le variabili: madrelingua, dimensione demografica del comune di residenza, comprensorio e titolo di studio: solo per quest'ultima variabile (raggruppata su tre livelli: basso, medio, corrispondente alla maturità quinquennale, e alto) di fatto la correzione coi "totali noti" ha comportato correzioni ai coefficienti significative.

La somministrazione è stata "mixed-mode" CAWI-CATI (ovvero sia autocompilato on-line, sia con intervista telefonica) con netta prevalenza della prima. Tale forma di somministrazione permette di evitare il doppio stadio di estrazione (prima i comuni poi le persone) evitando così il peggioramento di efficienza degli stimatori dovuto al "design-effect".

Dei circa 5.000 nominativi estratti, circa 300 hanno dato luogo ad un esito che li esclude dall'aggregato degli eleggibili. In tutto sono stati raccolti 2.305 questionari validi, con un tasso di risposta del 49%.

È anche alla luce di tale tasso che si è dovuto lavorare più del solito sui pesi finali. Si è potuto così evitare il ricorso alle interviste face-to-face e quindi realizzare l'intero studio senza alcuna "spesa viva".

Il tipo di disegno fattoriale ed il fatto che il gioco patologico sia comunque un fenomeno non ampiamente diffuso, hanno comportato che ci fosse bisogno di un ampio numero di interviste.

(7) Da es sich um ein seltenes Phänomen handelt, ist der relative Standardfehler zu hoch und die Daten können deshalb nicht veröffentlicht werden. Trattandosi di un fenomeno raro, l'errore standard relativo è troppo alto ed il dato non è quindi pubblicabile.

Wie wurde der Fragebogen beantwortet? - 2016

Nach Altersklassen

Come è stato compilato il questionario? - 2016

Per classi di età

	Altersklassen (Jahre) / Classi di età (anni)						Insgesamt Totale	
	17-20	21-30	31-40	41-50	51-60	61 u. mehr 61 e oltre		
Absolute Werte / Valori assoluti								
Vom Empfänger des Briefes mit technischer Hilfe durch andere Personen (z.B. Familie oder Freunde, die einen PC haben)	10	13	18	31	68	139	279	Da chi ha ricevuto la lettera con l'aiuto tecnico di altre persone (es.: familiari o amici con disponibilità di un PC)
Allein vom Empfänger des Briefes	311	359	317	348	312	130	1.777	Da solo, dalla persona che ha ricevuto la lettera
Von einer anderen Person (nicht vom Empfänger des Briefes)	1	3	6	2	5	3	20	Ha risposto un'altra persona (diversa da chi ha ricevuto la lettera)
Bei einer telefonischen Befragung	6	5	17	22	49	107	206	Intervista telefonica
Im ASTAT	2	4	5	4	5	3	23	Presso ASTAT
Insgesamt	330	384	363	407	439	382	2.305	Totale
Prozentuelle Verteilung / Composizione percentuale								
Vom Empfänger des Briefes mit technischer Hilfe durch andere Personen (z.B. Familie oder Freunde, die einen PC haben)	3,0	3,4	5,0	7,6	15,5	36,4	12,1	Da chi ha ricevuto la lettera con l'aiuto tecnico di altre persone (es.: familiari o amici con disponibilità di un PC)
Allein vom Empfänger des Briefes	94,2	93,5	87,3	85,5	71,1	34,0	77,1	Da solo, dalla persona che ha ricevuto la lettera
Von einer anderen Person (nicht vom Empfänger des Briefes)	0,3	0,8	1,7	0,5	1,1	0,8	0,9	Ha risposto un'altra persona (diversa da chi ha ricevuto la lettera)
Bei einer telefonischen Befragung	1,8	1,3	4,7	5,4	11,2	28,0	8,9	Intervista telefonica
Im ASTAT	0,6	1,0	1,4	1,0	1,1	0,8	1,0	Presso ASTAT

Einer der Kritikpunkte aus akademischer und methodologischer Sicht an den Online-Erhebungen ist, dass man bei dieser Art der Befragung nie sicher wissen kann, wer die Fragen beantwortet. Aus diesem Grund wurde am Ende des Fragebogens danach gefragt, wie er beantwortet wurde: Nach erfolgter Beantwortung wurde der Befragte gebeten, zuzugeben, ob der Fragebogen möglicherweise von einer anderen Person als vom Empfänger des Briefes beantwortet worden war. Dennoch haben nur 20 Personen (weniger als 1%) diese Antwortmöglichkeit ausgewählt.

In 279 Fällen hat eine Person mitgeholfen, aber nur als „technische“ Unterstützung: Dabei handelt es sich fast ausschließlich um Senioren, die auf diese Weise und auch dank der telefonischen Nachfrage nicht von der Erhebung ausgeschlossen wurden. Die Tabelle zeigt, dass 36,4% der über 60-Jährigen technische Unterstützung in Anspruch genommen haben und dass 28,0% beim Astat angerufen und die Befragung telefonisch abgewickelt haben. Von den jüngeren Befragten haben 94,2% den Fragebogen online ausgefüllt.

Una delle critiche che vengono mosse, negli ambienti accademici e dei metodologi, alle rilevazioni web è quella che con tale somministrazione non si sa mai chi realmente risponde alle domande. Per tale motivo, in fondo al questionario è stata posta la domanda sulle modalità di compilazione: a cose fatte, il rispondente è stato in sostanza pregato di ammettere senza problemi l'eventualità che la compilazione fosse avvenuta da parte di una persona diversa da chi aveva ricevuto la lettera, ovvero il nominativo estratto. Ebbene solo 20 persone (nemmeno l'1%) hanno selezionato tale opzione di risposta.

In 279 casi è intervenuta un'altra persona, ma solo come aiuto "tecnico": si tratta quasi esclusivamente delle persone anziane, che in questo modo (grazie anche al "recupero" telefonico) non vengono affatto escluse dalla rilevazione: come si può vedere in tabella gli "over60" si sono fatti assistere tecnicamente nel 36,4% dei casi e hanno chiamato l'ASTAT per effettuare un'intervista telefonica nel 28,0% dei casi. Invece le classi più giovani hanno compilato da soli online nel 94,2% dei casi.

Hinweise für die Redaktion:

Für weitere Informationen wenden Sie sich bitte an Stefano Lombardo, Tel. 0471 41 84 32.

Nachdruck, Verwendung von Tabellen und Grafiken, fotomechanische Wiedergabe - auch auszugsweise - nur unter Angabe der Quelle (Herausgeber und Titel) gestattet.

Indicazioni per la redazione:

Per ulteriori informazioni si prega di rivolgersi a Stefano Lombardo, Tel. 0471 41 84 32.

Riproduzione parziale o totale del contenuto, diffusione e utilizzazione dei dati, delle informazioni, delle tavole e dei grafici autorizzata soltanto con la citazione della fonte (titolo ed edizione).