

Glücksspiel - 2026

Gioco d'azzardo - 2026

37%

haben im Vorjahr Glücksspiele gespielt

ha giocato d'azzardo nell'ultimo anno

5%

riskante Situationen (problematische oder pathologische Spielende)

situazioni a rischio (giocatori problematici o patologici)

39%

haben eine Glücksspielmöglichkeit weniger als 10 Gehminuten von Zuhause entfernt

ha un punto di gioco entro 10 minuti a piedi da casa

37%

der pathologischen Spielenden verarbeiten durch das Spiel schwierige Emotionen

dei giocatori patologici usa il gioco per gestire disagio emotivo

63 % der Bevölkerung im Alter von 16 bis 76 Jahren haben in den letzten 12 Monaten⁽¹⁾ nie gespielt. 32 % haben zwar gespielt, weisen aber kein problematisches Spielverhalten auf. 5 % fallen hingegen in die zwei Kategorien der exzessiv⁽²⁾ Spielenden (3 % problematische und 2 % pathologische Spielende). Der Anstieg dieser Gruppe zwischen 2016 und 2026 (von 4 % auf 5 %) ist auf die männlichen Spieler zurückzuführen (von 6 % auf 7 % gestiegen).

Il 63% della popolazione tra 16 e 76 anni non ha mai giocato negli ultimi 12 mesi⁽¹⁾, il 32% ha giocato senza presentare segnali di problematicità, mentre il 5% rientra nelle due categorie di giocatori eccessivi⁽²⁾ (problematici 3% e patologici 2%). L'incremento di giocatori eccessivi dal 2016 al 2026 (da 4% a 5%) è a carico dei maschi (da 6% a 7%).

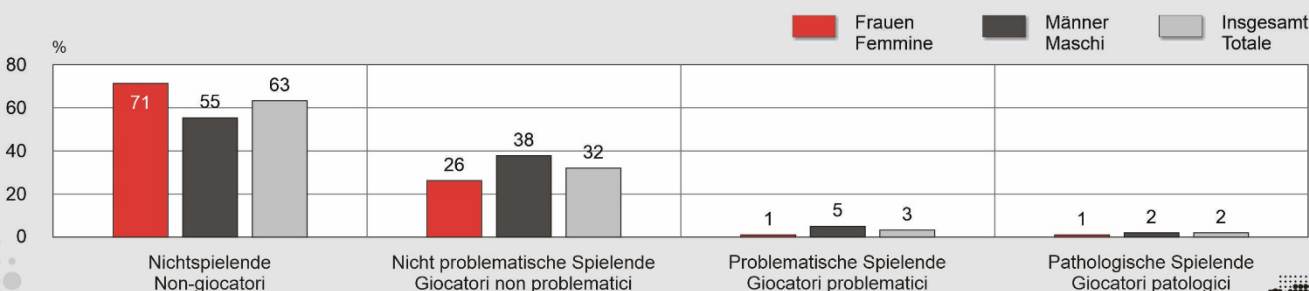
Graf. 1

Klassifikation der Personen nach Spielertypologie und Geschlecht - 2026

Prozentuelle Verteilung; Personen im Alter von 16 bis 76 Jahren

Classificazione delle persone per tipologia di giocatore e sesso - 2026

Composizione percentuale; persone tra 16 e 76 anni



© astat 2026 - vg

(1) Bei Stichprobenerhebungen bildet der Befragungszeitraum den zeitlichen Bezugsrahmen der Ergebnisse. „Letzte 12 Monate“ bezeichnet die zwölf Monate vor der Befragung. Nelle indagini campionarie, il periodo di rilevazione costituisce il riferimento temporale dei risultati. "Ultimi 12 mesi" indica i dodici mesi precedenti la rilevazione.

(2) Anmerkung: „exzessiv“ umfasst problematische und pathologische Spielende; der Begriff bezieht sich nicht auf das Ausmaß bzw. die Häufigkeit des Spielens. Nota bene: "eccessivi" sono i giocatori problematici o patologici; non è riferito alla quantità di gioco.

Arten und Häufigkeit des Glücksspiels

2026 bleibt der Anteil derjenigen, die mindestens einmal in ihrem Leben eine Form des Glücksspiels ausprobiert haben, weiterhin hoch. Dabei bestehen jedoch klare Unterschiede. Rund 278.000 Personen im Alter von 16 bis 76 Jahren (69 %) haben mindestens einmal in ihrem Leben ein Glücksspiel ausprobiert, während etwa 127.000 Personen (31 %) noch nie gespielt haben.

Die traditionellen Glücksspielformen sind stark vor Ort verwurzelt: Mehr als 230.000 Personen haben Rubbellose gekauft, überwiegend in nicht digitaler Form. Ähnlich ist die Situation bei Lotto und SuperEnalotto: Sie sind fest im Angebot der Verkaufsstellen integriert und werden gelegentlich, nach wie vor überwiegend in nicht digitaler Form genutzt.

Anders sieht es bei einigen neueren oder digitalen Spielformen aus. Börsenspekulationen und Trading finden mehrheitlich online statt (28.600 Personen ausschließlich online gegenüber rund 7.400 ausschließlich terrestrisch) und sind damit nahezu vollständig digitale Aktivitäten. Auch Videospiele oder Apps mit Gewinnmöglichkeiten konzentrieren sich stark auf den Online-Kanal (17.900 ausschließlich online gegenüber 4.500 ausschließlich terrestrisch). Dies deutet auf eine enge Verknüpfung mit digitalen Plattformen hin.

Sportwetten stehen hingegen irgendwo dazwischen. Offline-Wetten sind zwar immer noch weit verbreitet, gleichzeitig ist aber auch der Online-Anteil beachtlich und weist auf eine zunehmende Integration der beiden Kanäle hin. Bei Casinospielen und Spielautomaten dominiert hingegen weiterhin das terrestrische Spiel.

Insgesamt zeigt sich keine allgemeine Verlagerung vom terrestrischen zum Online-Glücksspiel, sondern vielmehr eine Polarisierung: Während die traditionellen Glücksspielformen weiterhin eng an die Verkaufsstellen gebunden bleiben, werden Aktivitäten mit stärker technischem, wettbewerbsorientiertem oder finanziellem Charakter überwiegend digital ausgeübt. Der Online-Kanal verändert damit nicht den gesamten Markt, sondern konzentriert sich auf bestimmte Bereiche.

Tipi e frequenza di gioco

Nel 2026 il gioco in denaro sperimentato almeno una volta nella vita resta un fenomeno ampiamente diffuso, ma con caratteristiche molto differenziate. Circa 278 mila persone tra 16 e 76 anni (69%) hanno giocato almeno una volta nella vita, mentre circa 127 mila (31%) non hanno mai giocato.

I giochi tradizionali mantengono una forte presenza sul territorio: il "Gratta e vinci" coinvolge oltre 230 mila persone, prevalentemente attraverso il canale fisico. Una dinamica analoga si osserva anche per Lotto e SuperEnalotto. Si tratta di giochi radicati nell'offerta dei punti vendita e con una fruizione occasionale che continua a esprimersi soprattutto in modalità fisica.

Diverso è il quadro quando si considerano alcune tipologie più recenti o strutturalmente digitali. Le speculazioni di borsa e il trading mostrano una netta prevalenza dell'online (28.600 persone solo online contro circa 7.400 solo fisicamente), configurandosi come attività quasi esclusivamente digitali. Anche i videogiochi o le app che offrono premi presentano una forte concentrazione sul canale online (17.900 solo online contro 4.500 solo fisicamente), indicando una modalità di accesso intrinsecamente legata alle piattaforme digitali.

Le scommesse sportive rappresentano invece un modello intermedio: pur mantenendo una presenza fisica significativa, la quota online è consistente e segnala un processo di integrazione tra canali. Per i giochi da casinò e le slot machine, al contrario, il contesto fisico rimane predominante.

Nel complesso non emerge una sostituzione generalizzata del gioco fisico con quello online. Piuttosto, si osserva una polarizzazione: le forme più tradizionali restano legate ai punti vendita, mentre le attività percepite come più tecniche, competitive o finanziarie si collocano prevalentemente nell'ambiente digitale. L'online, quindi, non ridisegna l'intero mercato, ma si concentra in specifici segmenti.

Haben Sie zumindest einmal eines der folgenden Glücksspiele gespielt, auch nur gelegentlich? - 2026

Absolute Werte, auf Hunderter gerundet; Personen im Alter von 16 bis 76 Jahren

Lei ha provato, almeno una volta, qualcuno dei seguenti giochi d'azzardo, anche occasionalmente? - 2026

Valori assoluti arrotondati alle centinaia; persone tra 16 e 76 anni

ART DES GLÜCKSSPIELS	Ja, nur terrestrisch	Ja, nur online	Ja, sowohl terrestrisch als auch online	Nein, nie	TIPO DEL GIOCO D'AZZARDO
	Sì, solo fisicamente	Sì, solo online	Sì, sia fisicamente che online	No, mai	
Rubbellose	227.600	900	5.200	171.100	Gratta e vinci
Lotto, SuperEnalotto, 10eLotto	113.200	4.700	8.700	278.300	Lotto, SuperEnalotto, 10eLotto
Casinospiele	73.800	3.700	3.900	323.500	Casinò
Sportwetten	30.800	8.900	6.000	359.200	Scommesse sportive
Spielautomaten (AWP, VLT)	38.200	2.300	3.500	361.000	Slot machine
Börsenspekulationen/ Online-Trading	7.400	28.600	4.100	364.800	Speculazioni di borsa/ trading online
Staatliche Lotterien (Eurojackpot, Win for Life)	27.100	5.300	2.400	370.000	Lotterie nazionali (Eurojackpot, Win for Life)
Kartenspiele mit Geldgewinnen	26.500	2.000	3.100	373.300	Altri giochi di carte (a soldi)
Poker (um Geld)	19.000	2.100	3.900	380.000	Poker (a soldi)
Videospiele oder Apps mit Gewinnen	4.500	17.900	2.200	380.300	Videogiochi o app che offrono premi
Bingo	21.700	1.900	600	380.700	Bingo
Nicht-Sportwetten	9.300	1.300	1.400	392.900	Scommesse non sportive
Würfelspiele (um Geld)	8.700	800	-	395.400	Dadi (a soldi)
Insgesamt: ein oder mehrere Glücksspiele	213.900	8.200	55.900	126.900	Totale: Uno o più giochi

Quelle: ASTAT

Fonte: ASTAT

Die Analyse der Spielhäufigkeit in den letzten 12 Monaten zeigt, dass die meisten Glücksspiele nur gelegentlich gespielt wurden. Bei allen Spielformen wurde überwiegend „einmal im Monat oder seltener“ gespielt, während der Anteil der Personen, die wöchentlich oder mehrmals pro Woche spielen, gering blieb.

Die meisten gelegentlich Spielenden gibt es bei den Rubbellosen: Rund 99.300 Personen haben im letzten Jahr einmal im Monat oder seltener eines gekauft. Demgegenüber stehen 5.600 Personen, die einmal pro Woche, und 2.100, die mehrmals pro Woche gespielt haben. Der Anteil der regelmäßigen Spielerinnen und Spieler beträgt somit 7 %. Auch bei Lotto und Super-Enalotto überwiegt eine geringe Spielhäufigkeit: 25.300 Personen haben einmal im Monat oder seltener gespielt. Gleichzeitig lag der Anteil der regelmäßigen Glücksspielenden bei 28 % (etwa 10.000 Personen). Mit rund 6.500 wöchentlich und weiteren 3.600 mehrmals pro Woche Spielenden weisen Lotto und SuperEnalotto die meisten regelmäßigen Spielerinnen und Spieler auf.

18.600 Personen haben etwa einmal im Monat an der Börse spekuliert, jeweils 2.800 wöchentlich oder häufiger. Der Anteil der regelmäßigen Spielerinnen und Spieler beträgt damit 23 %.

L'analisi della frequenza di gioco negli ultimi 12 mesi mostra che la maggior parte delle pratiche ha carattere occasionale. Per tutte le tipologie prevale nettamente la modalità "una volta al mese o meno", mentre la quota di chi gioca con cadenza settimanale o più volte alla settimana rimane contenuta.

Il "Gratta e vinci" è il gioco con il maggior numero di praticanti occasionali: circa 99.300 persone dichiarano di averlo utilizzato una volta al mese o meno nell'ultimo anno, a fronte di 5.600 che giocano una volta alla settimana e 2.100 più volte alla settimana (7% di giocatori regolari). Anche Lotto e SuperEnalotto presentano una concentrazione nella frequenza bassa (25.300 una volta al mese o meno), ma con una quota di giocatori regolari del 28% (ovvero circa 10.000 persone). Con circa 6.500 giocatori settimanali e 3.600 giocatori più frequenti, Lotto e SuperEnalotto sono la categoria di gioco con il maggior numero di giocatori regolari.

Relativamente alle speculazioni di borsa, 18.600 persone dichiarano una pratica al più mensile, 2.800 settimanale e altrettanti ancora più frequente, con una quota del 23% di giocatori regolari.

Bei Sportwetten zeigt sich folgendes Bild: 10.800 Personen haben einmal im Monat oder seltener gespielt, 2.200 einmal wöchentlich und 1.000 mehrmals pro Woche. Auch hier dominiert die gelegentliche Teilnahme, während der Anteil der regelmäßigen Spielenden bei 22 % liegt.

Spielautomaten, Poker und andere Kartenspiele um Geld sind zahlenmäßig weniger verbreitet und werden ebenfalls überwiegend gelegentlich gespielt. Bei den Spielautomaten haben 6.200 Personen einmal im Monat oder seltener gespielt, rund 1.500 Personen mindestens einmal pro Woche (19 %). 6.000 Personen haben einmal monatlich oder seltener Poker gespielt, während die Zahl der wöchentlich Spielenden sehr gering bleibt.

Insgesamt bestätigen die Daten, dass das Glücksspiel vor allem gelegentlich ausgeübt wird. Nur eine Minderheit spielt sehr häufig. Die höchsten Anteile regelmäßiger Spielerinnen und Spieler finden sich bei Lotto und SuperEnalotto sowie bei Videospielen oder Apps mit Gewinnmöglichkeiten (jeweils 28 %).

Le scommesse sportive mostrano la seguente struttura: 10.800 persone giocano una volta al mese o meno, 2.200 una volta alla settimana e 1.000 più volte alla settimana. Anche in questo caso la componente occasionale prevale, con una quota di giocatori regolari del 22%.

Slot machine, poker e altri giochi di carte a soldi restano quantitativamente più contenuti e anch'essi prevalentemente occasionali. Per le slot machine 6.200 persone dichiarano una frequenza mensile o inferiore, mentre la frequenza almeno settimanale riguarda circa 1.500 unità (19%). A poker giocano 6.000 persone con frequenza mensile o inferiore e numeri molto limitati di praticanti settimanali.

Nel complesso, i dati confermano che la diffusione del gioco è caratterizzata soprattutto da comportamenti sporadici. Le frequenze elevate rappresentano una minoranza e raggiungono il valore più elevato nelle categorie Lotto e SuperEnalotto e videogiochi o app che offrono premi (in entrambi i casi 28%).

Tab. 2

Wie häufig haben Sie in den letzten 12 Monaten die folgenden Glücksspiele gespielt? - 2026

Absolute Werte, auf Hunderter gerundet; Personen im Alter von 16 bis 76 Jahren

Negli ultimi 12 mesi con che frequenza ha giocato ai seguenti giochi d'azzardo? - 2026

Valori assoluti arrotondati alle centinaia; persone tra 16 e 76 anni

ART DES GLÜCKSSPIELS	Mehrmals pro Woche Più volte alla settimana	Einmal pro Woche Una volta alla settimana	Einmal im Monat oder seltener Una volta al mese o meno	% Anteil regelmäßiger Spieler/innen (a) Quota % di giocatori regolari (a)	Nie in den letzten 12 Monaten Mai negli ultimi 12 mesi	Nie im Leben Mai nella vita	TIPO DEL GIOCO D'AZZARDO
Lotto, SuperEnalotto, 10eLotto	3.600	6.300	25.300	28	91.300	278.300	Lotto, SuperEnalotto, 10eLotto
Börsenspekulation/ Online-Trading	2.800	2.800	18.600	23	15.800	364.800	Speculazioni di borsa/ trading online
Rubbellose	2.100	5.600	99.300	7	126.700	171.100	Gratta e vinci
Videospiele oder Apps mit Gewinnen	2.100	1.300	9.000	28	12.200	380.300	Videogiochi o app che offrono premi
Sportwetten (auch Pferdewetten)	1.000	2.200	10.800	22	31.800	359.200	Scommesse sportive (anche cavalli)
Staatliche Lotterien	800	900	8.600	17	24.700	370.000	Lotterie nazionali
Slot machine	700	700	6.200	19	36.200	361.000	Slot machine
Poker (um Geld)	200	700	6.000	13	18.000	380.000	Poker (a soldi)
Andere Kartenspiele mit Geldgewinnen	100	500	8.400	6	22.600	373.300	Altri giochi di carte (a soldi)
Bingo	100	-	3.100	3	20.900	380.700	Bingo
Casinospiele	-	500	8.600	5	72.300	323.500	Casinò
Nicht-Sportwetten	-	300	3.900	6	7.900	392.900	Scommesse non sportive
Würfelspiele (um Geld)	-	300	2.100	13	7.100	395.400	Dadi (a soldi)

(a) Anteil der Personen, die mindestens einmal pro Woche spielen, an allen Personen, die in 12 Monaten vor der Befragung gespielt haben
Quota di persone che giocano almeno una volta alla settimana su tutte le persone che hanno giocato nei 12 mesi precedenti la rilevazione

Quelle: ASTAT

Fonte: ASTAT

Soziodemografische Merkmale der Spielenden

Die Analyse des problematischen und pathologischen Spielverhaltens zeigt einige Unterschiede aufgrund der einzelnen soziodemografischen Merkmale.

Rund zwei Drittel der Bevölkerung zählen zu den Nichtspielenden, mit Ausnahme der 21- bis 30-Jährigen und der 31- bis 40-Jährigen. In diesen beiden Altersklassen fällt der Anteil der Nichtspielenden etwas niedriger aus (56 % bzw. 61 %). Problematisches oder pathologisches Spielverhalten tritt vor allem bei jungen Erwachsenen häufiger auf. In der Altersklasse der 21- bis 30-Jährigen ist der Anteil exzessiver Spielerinnen und Spieler (9 %) im Vergleich zu allen anderen Altersklassen am höchsten, vor allem im Vergleich zu den über 50-Jährigen (3 %).

Auch aufgrund des Geschlechts kommt es zu signifikanten Unterschieden. Unter den Männern ist insgesamt der Anteil der Spielenden und insbesondere jener mit problematischem oder pathologischem Spielverhalten deutlich höher als unter den Frauen. Frauen gehören häufiger zur Gruppe der Nichtspielenden, während bei Männern intensives oder risikobehaftetes Spielverhalten häufiger vorkommt. Der Geschlechterunterschied bleibt somit ein strukturelles Merkmal des Phänomens.

Auch nach Bildungsgrad zeigen sich Unterschiede. Pathologisches Spielverhalten tritt bei Personen mit niedrigem oder mittlerem Bildungsgrad vergleichsweise häufiger auf. Die Unterschiede sind zwar nicht sehr groß, der Einfluss des Bildungsgrads ist jedoch erkennbar.

Unterschiede zeigen sich auch nach Staatsbürgerschaft und Muttersprache. Personen mit italienischer Muttersprache spielen häufiger als deutsch- oder ladinischsprachige Personen. Die höchsten Werte problematischen oder pathologischen Spielverhaltens finden sich jedoch bei Personen mit einer anderen Muttersprache und damit insbesondere bei ausländischen Personen. Dies scheint sich auch territorial niederzuschlagen, wobei in der Landeshauptstadt die höchsten Werte erfasst wurden.

Auch die Haushaltsform scheint einen Einfluss zu haben. Alleinlebende und Personen in Einelternfamilien (Alleinerziehende) weisen häufiger problematisches Spielverhalten auf als Personen, die als Paar mit oder ohne Kinder leben. Stabilere familiäre Netzwerke scheinen mit einer geringeren Verbreitung riskanter Verhaltensweisen einherzugehen, ohne das Phänomen jedoch vollständig zu verhindern.

Caratteristiche sociodemografiche di chi gioca

L'analisi del livello di problematicità del gioco evidenzia alcune differenze in base alle diverse dimensioni sociodemografiche.

Relativamente alle diverse classi di età, la frazione di non giocatori si aggira intorno ai due terzi, con esclusione delle fasce 21–30 anni e 31–40 anni dove è leggermente più bassa (rispettivamente 56% e 61%). Le situazioni di gioco problematico e patologico tendono a essere relativamente più frequenti tra i giovani adulti. I 21–30enni mostrano una presenza più consistente di giocatori eccessivi (9%) rispetto a tutte le altre fasce di età e in particolare rispetto alle persone con più di 50 anni (3%).

Anche il genere presenta un differenziale significativo: tra gli uomini la quota complessiva di giocatori (e soprattutto di giocatori problematici o patologici) è sensibilmente più elevata rispetto alle donne. Le donne risultano più frequentemente non giocatrici, mentre tra gli uomini si osserva una maggiore incidenza di comportamenti di gioco intensi o a rischio. Il divario di genere resta quindi un elemento strutturale del fenomeno.

Riguardo al titolo di studio, le situazioni di gioco patologico risultano relativamente più presenti tra i livelli di istruzione medio-bassi. Non si tratta di differenze estreme, ma il gradiente educativo è riconoscibile.

Anche rispetto alla cittadinanza e alla madrelingua emergono differenze. Le persone di madrelingua italiana, rispetto a tedeschi e ladini, giocano più spesso, ma sono soprattutto gli allogliotti e quindi gli stranieri ad avere livelli marcatamente più alti di problematicità. Ciò sembra ripercuotersi sulle differenze territoriali che vedono un punto di massimo nella città capoluogo.

Infine, l'analisi in base alla tipologia familiare evidenzia che le persone sole o in nuclei monogenitoriali presentano una quota relativamente più elevata di giocatori problematici rispetto a chi vive in coppia con o senza figli. Le reti familiari più stabili sembrano associarsi a una minore incidenza di comportamenti a rischio, pur senza annullare il fenomeno.

Eine logistische Regression bestätigt den signifikanten Einfluss von Geschlecht und Alter. Jung zu sein und dem männlichen Geschlecht anzugehören, erhöht die Wahrscheinlichkeit problematischen oder pathologischen Spielens. Die Aussagekraft des Modells ist jedoch begrenzt, da es sich um ein seltenes Phänomen handelt.

Insgesamt zeichnen die Daten ein konsistentes Bild: Ein riskantes Spielverhalten ist vor allem bei Männern, jüngeren Altersklassen und der ausländischen Bevölkerung feststellbar. Seltener ist es hingegen bei Frauen, älteren Personen und Menschen mit höherem Bildungsgrad. Die Unterschiede sind signifikant, führen jedoch nicht zu einer ausgeprägten Segmentierung. Auch in den stärker betroffenen Gruppen sind Nichtspielende oder Personen ohne problematisches Spielverhalten deutlich in der Mehrheit.

Una regressione logistica conferma la significatività dell'influenza delle variabili sesso ed età: essere giovani e maschi fa aumentare la probabilità di essere giocatori eccessivi. Il modello risulta però non particolarmente robusto, anche per il fatto che si tratta di un fenomeno raro.

Nel complesso, i dati delineano un modello coerente: la problematicità del gioco si concentra soprattutto tra uomini, nelle età giovanili e nella popolazione straniera, mentre risulta meno diffusa tra donne, anziani e persone con titolo di studio elevato. Si tratta di differenze significative, ma non tali da configurare una segmentazione estrema: anche nei gruppi più esposti, la maggioranza resta costituita da non giocatori o giocatori non problematici.

Tab. 3

Personen nach Spielertypologie und soziodemografischen Merkmalen - 2026

Prozentuelle Verteilung; Personen im Alter von 16 bis 76 Jahren

Persone per tipologia di giocatore e caratteristiche sociodemografiche - 2026

Composizione percentuale; persone tra 16 e 76 anni

SOZIODEMOGRAFISCHE MERKMALE	Nichtspielende Non-giocatori	Nicht problematische Spielende Giocatori non problematici	Problematische Spielende Giocatori problematici	Pathologische Spielende Giocatori patologici	Exzessiv Spielende (a) Giocatori eccessivi (a)	CARATTERISTICHE SOCIODEMOGRAFICHE
Geschlecht						Sesso
Weiblich	71	26	1	1	3	Femmine
Männlich	55	38	5	2	7	Maschi
Altersklasse (Jahre)						Classe di età (anni)
16–20	68	27	4	2	5	16–20
21–30	56	36	6	3	9	21–30
31–40	61	34	3	2	5	31–40
41–50	65	30	3	1	5	41–50
51–60	64	33	2	1	3	51–60
61–76	67	30	2	1	3	61–76
Bezirksgemeinschaft						Comunità comprensoriale
Vinschgau	70	26	3	****	3	Val Venosta
Burggrafenamt	59	34	4	3	7	Burgraviato
Überetsch-Südt. Unterland	66	32	2	1	2	Oltradige-Bassa Atesina
Bozen	60	33	4	3	7	Bolzano
Salten-Schlern	66	31	3	1	3	Salto-Sciliar
Eisacktal-Wipptal	60	37	3	1	4	Valle Isarco-Alta Valle Isarco
Pustertal	70	26	4	****	4	Val Pusteria
Schulbildung						Titolo di studio
Bis Mittelschulabschluss	70	24	3	3	6	Fino alle medie
Berufsschulabschluss (2–3 Jahre)	60	36	2	2	4	Professionalì (2–3 anni)
Matura	61	35	4	1	5	Maturità
Universitätsabschluss	64	31	4	1	4	Laurea
Staatsbürgerschaft						Cittadinanza
Italienisch	63	33	3	1	4	Italiana
Ausländisch	66	26	2	6	8	Straniera
Muttersprache						Madrelingua
Deutsch	64	32	3	1	4	Tedesco
Italienisch	58	37	4	1	5	Italiano
Ladinisch	72	23	4	1	5	Ladino
Andere oder gemischt	66	25	4	5	9	Altra o mista
Haushaltstyp						Tipologia familiare
Alleinlebende Person	63	31	4	2	6	Single
Paar mit Kindern	65	31	3	1	4	Coppia con figli
Paar ohne Kinder	57	38	4	1	5	Coppia senza figli
Alleinerziehende (Einelternerhaushalt)	66	26	1	6	7	Monogenitore
Insgesamt	63	32	3	2	5	Totale

(a) Summe aus problematischen und pathologischen Spielenden
Somma dei giocatori problematici e patologici

**** Die Genauigkeit der Schätzungen ist unzureichend (die Daten können nur veröffentlicht werden, wenn der relative Standardfehler kleiner als 25 % ist).
Il livello di accuratezza della stima non è sufficiente (il dato è pubblicabile se l'errore standard relativo è inferiore al 25%).

Quelle: ASTAT

Fonte: ASTAT

Verhaltensweisen und Beweggründe

Das wahrgenommene wirtschaftliche Ergebnis des Glücksspiels unterscheidet sich deutlich nach dem Ausmaß des riskanten Spielverhaltens. Unter den nicht problematischen Spielerinnen und Spielern überwiegt der Anteil jener, die angaben, weder gewonnen noch verloren zu haben (57 %). 29 % berichteten von einem Verlust, 14 % von einem Gewinn. Dabei handelt es sich überwiegend um gelegentlich Spielende, die geringe Beträge setzen und selten spielen. In diesen Fällen kann selbst ein kleiner Verlust als unbedeutend oder als ausgeglichenes Ergebnis wahrgenommen werden.

Mit zunehmender Problematik des Spielverhaltens verändert sich dieses Bild deutlich. Unter den problematischen Spielenden steigt der Anteil der Personen mit wahrgenommenen Verlusten auf 46 %, unter den pathologischen auf 57 %. Der beobachtete Zusammenhang entspricht der zunehmenden Intensität des Spielverhaltens: Häufigeres Glücksspiel und eine stärkere Beteiligung daran gehen öfter mit einem wahrgenommenen negativen wirtschaftlichen Ergebnis einher.

Gleichzeitig sinkt der Anteil der Personen, die ihre Situation als ausgeglichen einschätzen. Dennoch ist ihr Anteil bemerkenswert: Rund ein Drittel der problematischen sowie der pathologischen Spielerinnen und Spieler gibt an, weder gewonnen noch verloren zu haben. Unter den pathologischen Spielenden (7 %) ist der Anteil der Personen, die von Gewinnen berichteten, am geringsten.

Die Angaben zum Gewinn oder Verlust sind mit Vorsicht zu betrachten. Die finanzielle Einschätzung beruht auf subjektiven Bewertungen und kann durch verzerrte Wahrnehmung, selektive Erinnerungen oder Unterschätzung der tatsächlichen Verluste beeinflusst werden. Die Erhebung erfasste den subjektiv wahrgenommenen und nicht den tatsächlichen Saldo.

Comportamenti e motivazioni

L'esito economico percepito del gioco varia in modo netto in funzione del livello di problematicità dei giocatori. Tra i giocatori non problematici prevale la dichiarazione di non aver né vinto né perso (57%), mentre la quota di chi riferisce una perdita è pari al 29% e quella di chi dichiara un guadagno al 14%. Si tratta in larga parte di giocatori occasionali che praticano il gioco con importi contenuti e frequenze basse: in questi casi anche una piccola perdita può essere percepita come irrilevante o ricondotta a una situazione di sostanziale pareggio.

Al crescere della problematicità il quadro cambia sensibilmente. Tra i giocatori problematici la quota di chi dichiara una perdita sale al 46%, mentre tra i patologici raggiunge il 57%. Il gradiente osservato è coerente con l'intensificazione del comportamento di gioco: maggiore frequenza e maggiore coinvolgimento si associano più spesso a un esito economico negativo percepito.

Parallelamente diminuisce la quota di chi si colloca in una posizione di pareggio, che resta tuttavia non trascurabile: circa un terzo dei giocatori problematici e dei giocatori patologici dichiara di non aver né vinto né perso. La quota più bassa di chi dichiara un guadagno si registra tra i giocatori patologici (7%).

Il dato sull'esito economico va interpretato con cautela: la valutazione economica è soggettiva e può risentire di percezioni, ricordi selettivi o di una sottostima delle perdite effettive. L'indagine rileva infatti il saldo percepito e non quello contabile.

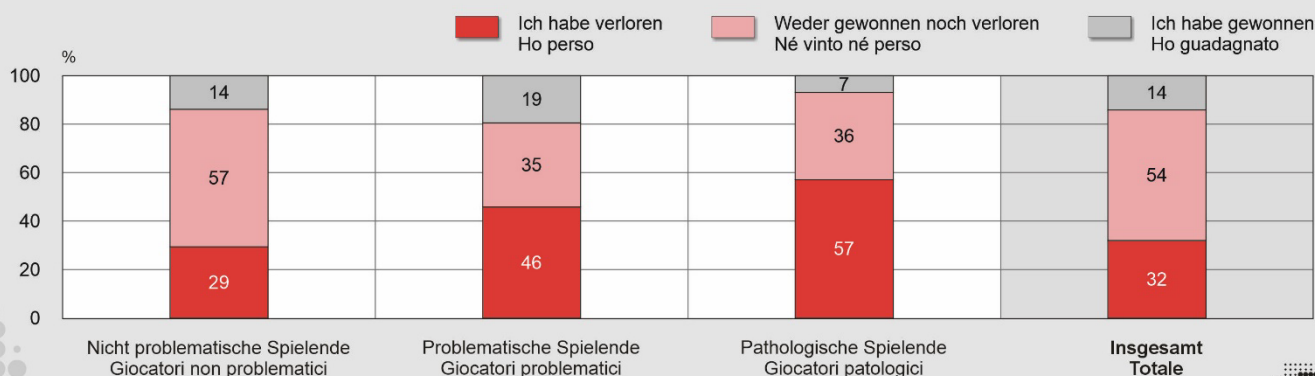
Graf. 2

Haben Sie im letzten Jahr bei den Glücksspielen insgesamt gewonnen, verloren oder haben Sie weder gewonnen noch verloren? Nach Spielertypologie - 2026

Prozentuelle Verteilung; Personen im Alter von 16 bis 76 Jahren, die in den 12 Monaten vor der Befragung gespielt haben

Nell'ultimo anno, nel complesso dei giochi d'azzardo, ha guadagnato, è andato/a in perdita o rimasto/a in parità? Per tipologia di giocatore - 2026

Composizione percentuale; persone tra 16 e 76 anni che hanno giocato nei 12 mesi precedenti la rilevazione



© astat 2026 - vg



Bei den Spielorten dominiert weiterhin eine stark traditionelle Struktur. Es wird überwiegend, und zwar von 110.000 Personen, an öffentlichen Orten – wie Bars, Tabaktrafiken oder Supermärkten – gespielt. Für das Online-Glücksspiel entschieden sich rund 34.000 Personen. Bezogen auf die Gesamtbevölkerung im Alter von 16 bis 76 Jahren bedeutet dies, dass weniger als jede zehnte Person online spielt.

Dieses Ergebnis relativiert eine weit verbreitete Wahrnehmung: Zumindest hinsichtlich seiner Verbreitung ist das Online-Glücksspiel nicht der dominierende Kanal. Glücksspiel ist immer noch weitgehend in den Räumen des Alltags- und des Gesellschaftslebens anzutreffen. Die territoriale Verfügbarkeit der Verkaufsstellen bietet nach wie vor den zentralen Zugang zum Glücksspiel.

Die übrigen Spielformen – Casinospiele, Wettbüros, Spielhallen mit Spielautomaten und Bingohallen – weisen deutlich geringere und stärker segmentierte Spielerzahlen auf. Es handelt sich um weniger verbreitete Angebote, die weder die Zahl der öffentlichen Orte noch die Reichweite des Online-Glücksspiels erreichen.

Insgesamt zeigt sich, dass das Online-Glücksspiel zwar eine relevante Rolle spielt, gemessen an der Zahl der Spielenden jedoch nur einen kleinen Teil des Phänomens ausmacht. Dies bedeutet allerdings nicht, dass damit ein geringeres Risiko einhergeht. Wie nachfolgend gezeigt wird, ist der Anteil der problematischen und pathologischen Spielerinnen und Spieler beim Online-Glücksspiel deutlich höher als bei den traditionellen terrestrischen Formen.

Il luogo di gioco conferma una struttura fortemente tradizionale. La modalità nettamente prevalente resta quella nei luoghi pubblici – bar, tabacchi, supermercati – che coinvolge oltre 110 mila persone. L'online si colloca a circa 34 mila individui. In termini di popolazione complessiva (16–76 anni), significa che meno di una persona su dieci gioca online.

Il dato è interessante perché ridimensiona una percezione diffusa: l'online non è il canale dominante, almeno in termini di diffusione. Il gioco rimane ancora in larga misura integrato negli spazi quotidiani e fisici della socialità. L'accessibilità territoriale dei punti vendita continua a essere il principale vettore di partecipazione.

Le altre modalità – casinò, agenzie di scommesse, sale slot e sale bingo – presentano numeri molto più contenuti e segmentati. Sono forme meno diffuse e più circoscritte, che non raggiungono i volumi dei luoghi pubblici né la diffusione dell'online.

Nel complesso, il quadro mostra che il gioco online, pur rilevante, rappresenta, come numero di giocatori, una componente minoritaria del fenomeno. Ciò non significa però minore rischio. Come si vedrà più avanti, il gioco online presenta una concentrazione sensibilmente più elevata di giocatori problematici e patologici rispetto ai canali fisici tradizionali.

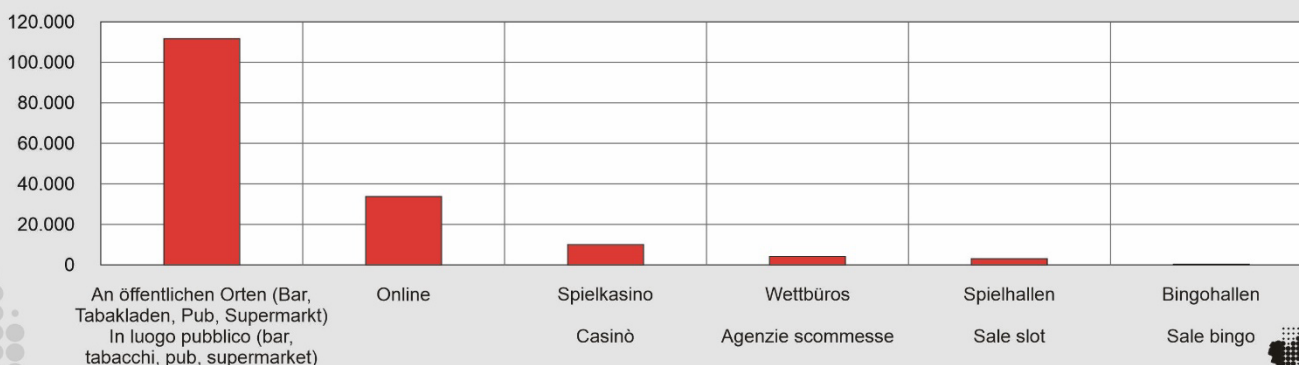
Graf. 3

Wo spielen Sie hauptsächlich? - 2026

Absolute Werte; Personen im Alter von 16 bis 76 Jahren, die in den 12 Monaten vor der Befragung gespielt haben; höchstens zwei Antworten möglich

Dove gioca prevalentemente? - 2026

Valori assoluti; persone tra 16 e 76 anni che hanno giocato nei 12 mesi precedenti la rilevazione; possibili fino a due risposte



Das Ausmaß von risikoreichem Verhalten hängt klar vom Spielkanal ab. Unter den Personen, die online spielen, zählen 77 % zu den nicht problematischen Spielerinnen und Spielern, während 16 % Anzeichen problematischen Spielverhaltens aufweisen und 7 %

Le quote per livello di problematicità variano in modo marcato a seconda del luogo di gioco. Tra i giocatori online, il 77% rientra nella categoria dei non problematici, mentre il 16% presenta segnali di problematicità e il 7% rientra nella fascia patologica. Considerando

zur Gruppe der pathologischen Spielenden gehören. Bei den Personen, die Glücksspiel über Verkaufsstellen wie Bars, Tabaktrafiken oder Supermärkte ausüben, steigt der Anteil der nicht problematischen Spielenden auf 90 %. Der Anteil der problematischen Spielerinnen und Spieler liegt hier bei 7 %, jener der pathologischen bei 2 %.

Die Ergebnisse weisen auf einen strukturellen Unterschied hin: Der Anteil von Personen mit riskantem Spielverhalten ist unter den Online-Spielenden deutlich höher als unter jenen, die über die traditionellen terrestrischen Kanäle spielen. Der Anteil der pathologischen Spielerinnen und Spieler ist online mehr als dreimal so hoch wie bei den Spielenden an öffentlichen Orten.

Diese prozentuelle Zusammensetzung bezieht sich auf die Verteilung innerhalb der einzelnen Spielkanäle. In absoluten Zahlen erreichen die traditionellen Verkaufsstellen deutlich mehr Spielende als das Online-Glücksspiel. Beim Online-Glücksspiel gelten 7.600 Personen als problematische und pathologische Spielerinnen und Spieler, bei den Verkaufsstellen hingegen 10.600 Personen. Einzelne Personen können auch in beide Gruppen fallen.

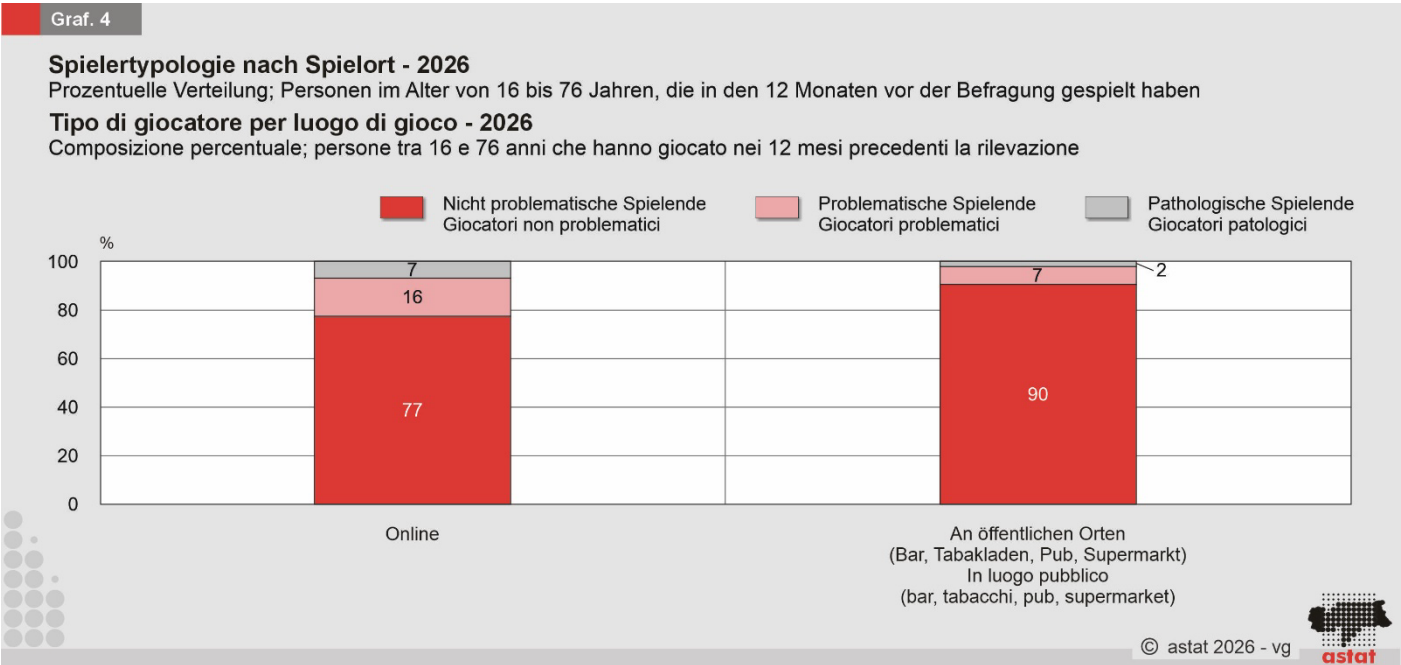
Insgesamt lassen die Ergebnisse vermuten, dass der Online-Kanal zwar nur einen sehr kleinen Teil der Bevölkerung erreicht, gleichzeitig aber die höchste Konzentration problematischen und pathologischen Spielverhaltens aufweist.

invece i luoghi di gioco pubblici (bar, tabacchi, supermercati), la quota di non problematici sale al 90%, con una presenza molto più contenuta di giocatori problematici (7%) e patologici (2%).

Il dato evidenzia una differenza strutturale: la concentrazione relativa di soggetti a rischio è significativamente più elevata tra chi gioca online che tra chi gioca nei punti fisici di prossimità. La quota di giocatori patologici tra i giocatori online risulta più che tripla rispetto a quella osservata tra chi gioca nei luoghi pubblici.

Queste percentuali si riferiscono a ciascun canale di gioco. In termini assoluti il gioco nei luoghi pubblici interessa una platea più ampia rispetto all'online: i giocatori problematici e patologici che giocano online sono 7.600, mentre quelli che giocano nei luoghi pubblici sono 10.600 (qualcuno può rientrare in entrambi).

Nel complesso, il risultato suggerisce che il canale online, pur coinvolgendo una quota minoritaria della popolazione, presenta la maggiore concentrazione relativa di comportamenti a rischio.



Die meisten Spielenden haben in der letzten Woche nicht an das Glücksspiel gedacht (84 %). 15 % haben gelegentlich und 2 % dauernd oder täglich daran gedacht.

La maggioranza dei giocatori non ha avuto pensieri ricorrenti legati al gioco nell'ultima settimana (84%). Una quota contenuta (15%) riferisce qualche episodio occasionale, mentre il pensiero continuo o quotidiano riguarda il 2% dei giocatori.

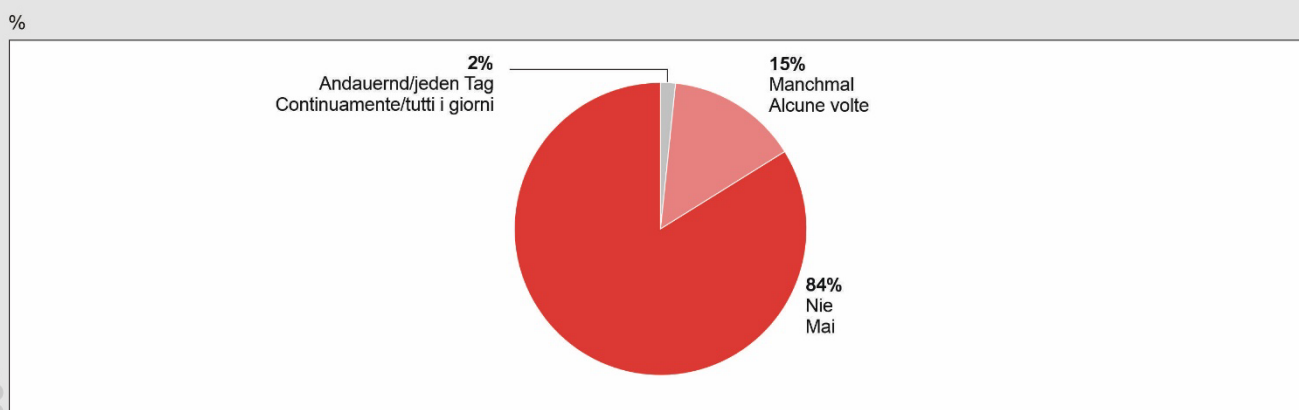
Graf. 5

Wie oft haben Sie in der letzten Woche an das Glücksspiel gedacht? - 2026

Prozentuelle Verteilung; Personen im Alter von 16 bis 76 Jahren, die in den 12 Monaten vor der Befragung gespielt haben

Nell'ultima settimana, quanto spesso ha pensato al gioco d'azzardo? - 2026

Composizione percentuale; persone tra 16 e 76 anni che hanno giocato nei 12 mesi precedenti la rilevazione



© astat 2026 - vg



Der erste Kontakt mit Glücksspiel erfolgt überwiegend in der Jugend. Die meisten spielenden Personen (37 %) gaben an, dass sie beim ersten Glücksspiel jünger als 20 Jahre waren. Es folgen diejenigen, die zwischen 20 und 29 Jahre alt waren (32 %).

Il primo contatto con il gioco si verifica soprattutto in età giovanile. La quota più ampia dei giocatori dichiara di aver iniziato prima dei 20 anni (37%), seguita da coloro che hanno sperimentato per la prima volta il gioco d'azzardo tra i 20 e i 29 anni (32%).

Ab einem Alter von 30 Jahren verringert sich stetig die Zahl derjenigen, die mit dem Glücksspiel beginnen. Nur sehr wenige Personen haben mit über 50 Jahren das erste Mal gespielt.

L'ingresso nel gioco dopo i 30 anni di età risulta progressivamente meno frequente, mentre l'avvio oltre i 50 anni rappresenta una componente residuale.

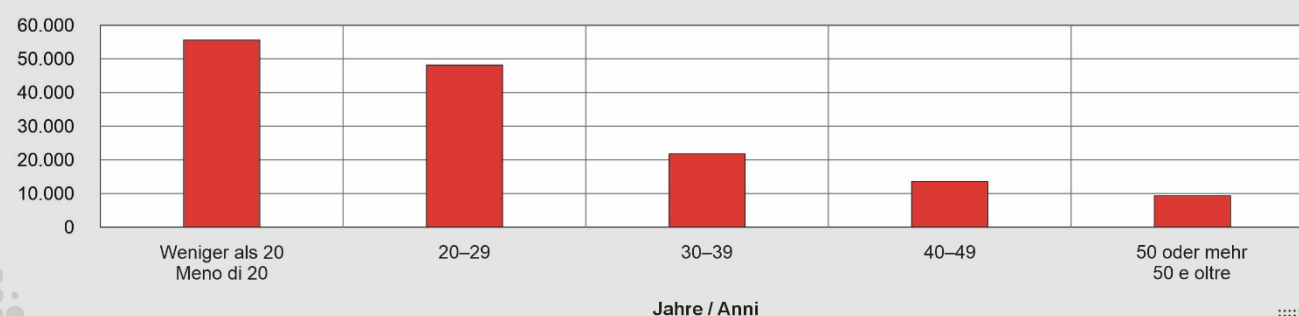
Graf. 6

Wie alt waren Sie, als Sie das erste Mal eines der Glücksspiele ausprobiert haben? - 2026

Absolute Werte; Personen im Alter von 16 bis 76 Jahren, die in den 12 Monaten vor der Befragung gespielt haben

Che età aveva la prima volta che ha provato uno dei giochi d'azzardo? - 2026

Valori assoluti; persone tra 16 e 76 anni che hanno giocato nei 12 mesi precedenti la rilevazione



© astat 2026 - vg



Der Einstieg in das Glücksspiel findet vor allem im sozialen Umfeld und in alltäglichen Situationen statt. Am häufigsten nennen die Befragten Freundinnen und Freunde (34 %) sowie den Zufall (32 %) als ersten Anstoß zum Glücksspiel. Auch wohnortnahe Verkaufsstellen – insbesondere Tabaktrafiken und Bars – spielen eine wichtige Rolle als erster Kontaktpunkt (21 % bzw. 10 %).

L'idea di giocare viene ricondotta principalmente alla sfera relazionale e alla dimensione situazionale. Le quote più consistenti indicano come primo stimolo gli amici (34%) e il caso (32%). Anche i luoghi di prossimità – in particolare tabaccherie e bar – rappresentano un contesto rilevante di primo contatto (rispettivamente 21% e 10%).

Die Antwort „Ich habe zufällig mit dem Spielen begonnen“ bedarf jedoch einer differenzierten Betrachtung. Sie kann das Ergebnis von gelegentlichem Kontakt im Alltag, persönlicher Neugier oder der Schwierigkeiten, den Beginn auf einen konkreten Auslöser zurückzuführen, sein.

Eine untergeordnete Rolle spielen dagegen soziale Netzwerke, Werbung und Spielhallen als unmittelbarer Anlass für den Einstieg in das Glücksspiel (insgesamt 3 %).

Insgesamt scheint der Einstieg in das Glücksspiel vor allem auf soziale Kontakte und alltägliche Gelegenheiten und weniger auf direkte Werbeanreize zurückzuführen zu sein.

La risposta "ho iniziato a giocare per caso" merita tuttavia una lettura attenta. Essa può esprimere un'esposizione occasionale in ambienti quotidiani, una curiosità personale o semplicemente una difficoltà a ricondurre l'inizio a un fattore preciso.

Residuale risulta invece il ruolo dei social network, della pubblicità e delle sale giochi come origine esplicita dell'idea di giocare (complessivamente 3%).

Nel complesso, l'avvio al gioco appare quindi legato soprattutto a contesti di socialità e di esposizione ordinaria, più che a stimoli promozionali diretti.

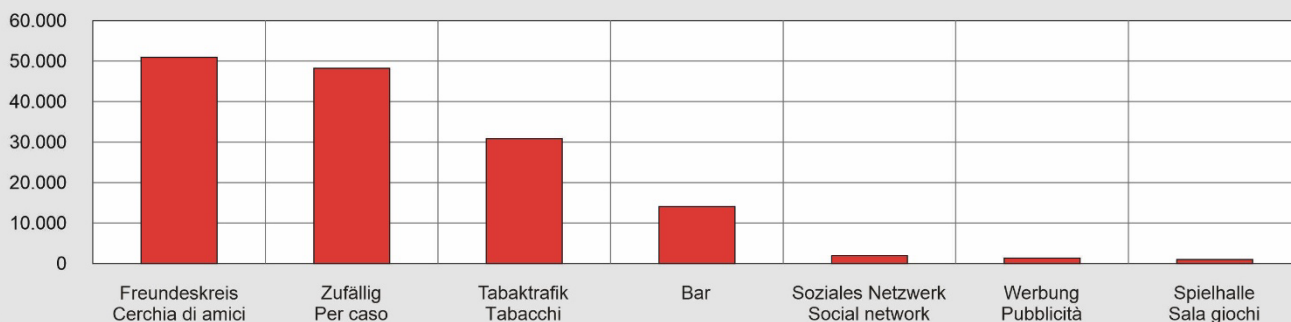
Graf. 7

Woher kam die Idee, das erste Mal zu spielen? - 2026

Absolute Werte; Personen im Alter von 16 bis 76 Jahren, die in den 12 Monaten vor der Befragung gespielt haben

La prima volta, da dove Le è arrivata l'idea di giocare? - 2026

Valori assoluti; persone tra 16 e 76 anni che hanno giocato nei 12 mesi precedenti la rilevazione



© astat 2026 - vg



Die Hoffnung auf einen Geldgewinn ist der mit Abstand wichtigste Beweggrund für das Glücksspiel. Er wurde von 69 % der Spielenden genannt und liegt deutlich vor allen anderen Gründen. Der finanzielle Aspekt bildet damit weiterhin den symbolischen Bezugsrahmen des Glücksspiels: die Vorstellung davon, „dass es ja gut gehen könnte“.

Die übrigen Beweggründe verteilen sich auf sehr unterschiedliche Bereiche. Dazu zählen Zeitvertreib, das Zusammensein mit anderen, der Nervenkitzel, die Bekämpfung von Langeweile oder der Wunsch nach Entspannung. Jeder dieser Beweggründe wird von 6 % bis 11 % der Spielenden genannt. Eine zweite dominierende Ursache lässt sich nicht erkennen, sondern eher eine Vielfalt an Beweggründen. Das Glücksspiel ist nicht nur ein Versuch, Geld zu verdienen, sondern erfüllt auch eine soziale und psychologische Funktion: als Unterhaltung, kollektives Ritual oder Flucht aus dem Alltag.

La speranza di vincere denaro risulta la motivazione nettamente prevalente per cui le persone giocano. È la risposta più indicata (69%) e distanzia tutte le altre in modo evidente. L'elemento economico continua a rappresentare la cornice simbolica dominante del gioco: l'idea che "potrebbe andare bene".

Altre motivazioni si distribuiscono tra dimensioni molto diverse: passare il tempo, stare in compagnia, cercare l'adrenalina, combattere la noia, rilassarsi, ciascuna indicata da una quota di giocatori compresa tra il 6% e l'11%. Non c'è una seconda ragione che concentri il fenomeno, ma emerge piuttosto una pluralità di funzioni. Il gioco appare quindi non solo come tentativo di guadagno, ma come dispositivo sociale e psicologico: intrattenimento, rituale collettivo, evasione dalla quotidianità.

Deutlich seltener werden Beweggründe genannt, die mit dem Vergessen wollen von Problemen oder der Verbesserung der Laune zusammenhängen (insgesamt rund 3 % der Spielenden). Dieses Ergebnis ist von besonderem Interesse, da Glücksspiel zumindest von den Spielenden selbst kaum als Form emotionaler Kompensation wahrgenommen wird. Dies stellt einen wichtigen Unterschied zwischen Freizeitverhalten und einem gefährdeteren Spielverhalten dar.

Insgesamt ist die Motivation zum Glücksspiel vielfältig. Die Hoffnung auf einen Geldgewinn steht zwar im Mittelpunkt, wird jedoch durch zahlreiche alltägliche Beweggründe ergänzt.

Molto più contenute risultano invece le motivazioni legate al dimenticare i problemi o al migliorare l'umore (complessivamente circa il 3% dei giocatori). Questo è un dato rilevante: almeno a livello dichiarato, il gioco viene percepito solo marginalmente come strategia di compensazione emotiva. È un elemento importante per distinguere il comportamento ricreativo da quello più vulnerabile.

Nel complesso la motivazione al gioco non è monolitica. La spinta economica è centrale, ma intorno ad essa ruota un insieme articolato di motivazioni quotidiane.

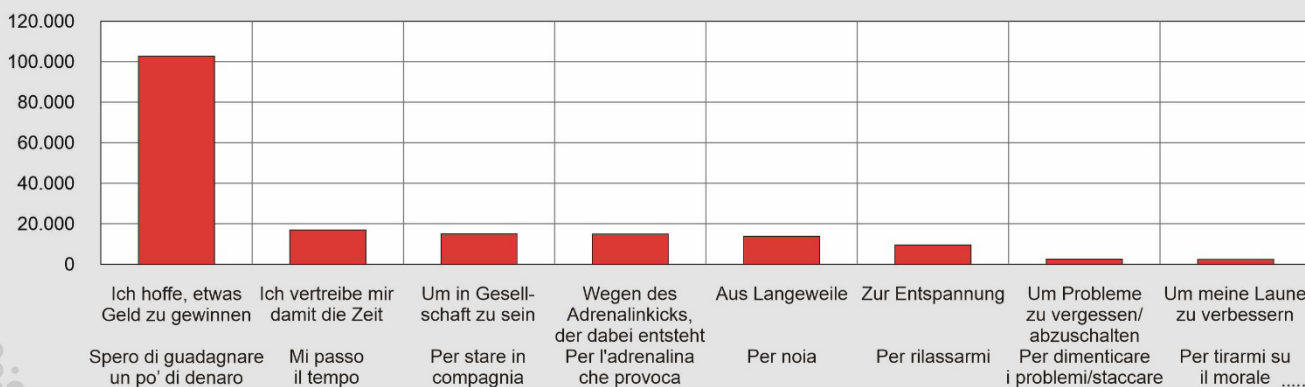
Graf. 8

Was ist, ganz allgemein, der Grund warum Sie spielen? - 2026

Absolute Werte; Personen im Alter von 16 bis 76 Jahren, die in den 12 Monaten vor der Befragung gespielt haben; mehrere Antworten möglich

In generale perché gioca? - 2026

Valori assoluti; persone tra 16 e 76 anni che hanno giocato nei 12 mesi precedenti la rilevazione; possibili più risposte



© astat 2026 - vg



Die Mehrheit der Personen, die in den letzten 12 Monaten gespielt haben, sieht das Glücksspiel nicht als Ursache von Problemen. 93 % gaben an, keine negativen Folgen erlebt zu haben, weitere 4 % sprachen von geringfügigen Problemen. 2 % berichteten hingegen von wirtschaftlichen Problemen und jeweils 1 % von persönlichen bzw. gesundheitlichen oder familiären Problemen.

Prozentuell gesehen scheint das Problem begrenzt zu sein. Die relative Größe darf jedoch nicht über das absolute Ausmaß hinwegtäuschen. Bezogen auf die Südtiroler Bevölkerung im Alter von 16 bis 76 Jahren nehmen mehr als 10.000 Personen mindestens ein kleines Problem wahr.

Für die Mehrheit der Spielenden ist das Glücksspiel „unter Kontrolle“. Gleichzeitig treten bei einem nicht zu vernachlässigenden Anteil der Bevölkerung negative Folgen auf. Dabei handelt es sich in erster Linie um finanzielle Probleme.

Tra le persone che hanno giocato negli ultimi 12 mesi, la maggioranza non percepisce il gioco come causa di problemi: il 93% dichiara che non vi sono state conseguenze negative e un ulteriore 4% parla di problemi minimi, mentre il 2% segnala difficoltà economiche, l'1% personali o di salute e l'1% familiari.

Il quadro percentuale appare quindi limitato. Tuttavia, la dimensione relativa non deve far perdere di vista quella assoluta. Considerando la popolazione provinciale tra 16 e 76 anni, le persone che riconoscono almeno una forma di problema, anche minimo, sono oltre 10.000.

Il gioco, per la maggior parte dei giocatori, resta un'attività percepita come sotto controllo. Allo stesso tempo esiste una quota concreta di popolazione per cui emergono conseguenze negative, in primo luogo di tipo economico.

Führt das Glücksspiel bei Ihnen zu Problemen/hat es negative Auswirkungen? - 2026

Prozentwerte; Personen im Alter von 16 bis 76 Jahren, die in den 12 Monaten vor der Befragung gespielt haben; mehrere Antworten möglich

Giocare Le crea problemi/ha conseguenze negative? - 2026

Valori percentuali; persone tra 16 e 76 anni che hanno giocato nei 12 mesi precedenti la rilevazione; possibili più risposte

	%	
Nein	93	No
Ja, es ist ein geringfügiges Problem	4	Sì, ma è un problema minimo
Ja, auf finanzieller Ebene	2	Sì, a livello economico
Ja, gesundheitliche/persönliche Probleme	1	Sì, è un problema personale/di salute
Ja, in der Familie	1	Sì, a livello familiare
Ja, bei der Arbeit	****	Sì, a livello lavorativo

**** Die Genauigkeit der Schätzungen ist unzureichend (die Daten können nur veröffentlicht werden, wenn der relative Standardfehler kleiner als 25 % ist).
 Il livello di accuratezza della stima non è sufficiente (il dato è pubblicabile se l'errore standard relativo è inferiore al 25%).

Quelle: ASTAT

Fonte: ASTAT

2 % der Spielenden haben laut eigenen Angaben ohne Erfolg versucht, ihr Spielverhalten einzuschränken oder das Glücksspiel aufzugeben. In absoluten Zahlen haben somit rund 2.400 Personen in Südtirol bereits erfolglos versucht, ihre Spielgewohnheiten zu verändern. Dies weist nicht nur auf ein einfaches Unbehagen hin, sondern auf ein Verhalten, das sich der vollständigen Selbstbestimmung entzieht.

Weitere 20 % der Spielenden haben angegeben, ihr Spielverhalten mit teilweisem Erfolg reduziert zu haben. Auch dieser Anteil verdient Aufmerksamkeit: Bereits die Erkenntnis, dass das eigene Spielverhalten eingeschränkt werden sollte, deutet darauf hin, dass das Glücksspiel für einen nicht unerheblichen Teil der Spielenden keine rein neutrale Rolle spielt.

Insgesamt hat somit fast jede vierte spielende Person zumindest einmal versucht, das eigene Spielverhalten zu regulieren.

Werden die Informationen zu den wahrgenommenen Problemen mit jenen zu den Versuchen der Einschränkung zusammengenommen, ergibt sich ein differenziertes Bild. Unter denjenigen, die das Glücksspiel als Ursache von Problemen wahrnehmen, haben 6 von 10 bereits versucht, ihr Spielverhalten einzuschränken. Auch ein beachtlicher Anteil jener Personen (18 %), die das Glücksspiel nicht als Problem betrachten, hat bereits versucht, das eigene Spielverhalten zu reduzieren.

Il 2% dei giocatori dichiara di aver tentato di ridurre o interrompere il gioco senza riuscirci; tradotto in valori assoluti significa che circa 2.400 persone sul territorio provinciale hanno sperimentato un tentativo fallito di modificare le proprie abitudini di gioco. Questo dato non descrive un semplice disagio, ma un comportamento che sfugge alla piena autodeterminazione.

A questi si aggiunge un ulteriore 20% che riferisce di aver provato con "qualche successo" a ridurre il gioco. Anche questa quota merita attenzione: il fatto stesso di aver percepito la necessità di ridurre suggerisce che per una parte non marginale dei giocatori il gioco non è del tutto neutro.

Nel complesso, quasi un giocatore su quattro ha sperimentato almeno un tentativo di regolazione del proprio comportamento di gioco.

Se si leggono insieme i dati sulla percezione dei problemi e quelli sui tentativi di riduzione, emerge un quadro articolato: tra coloro che percepiscono il gioco come causa di problemi, 6 su 10 hanno provato a ridurre il gioco, ma anche una quota significativa (18%) di chi dichiara che il gioco non è un problema ha sperimentato tentativi di riduzione del gioco.

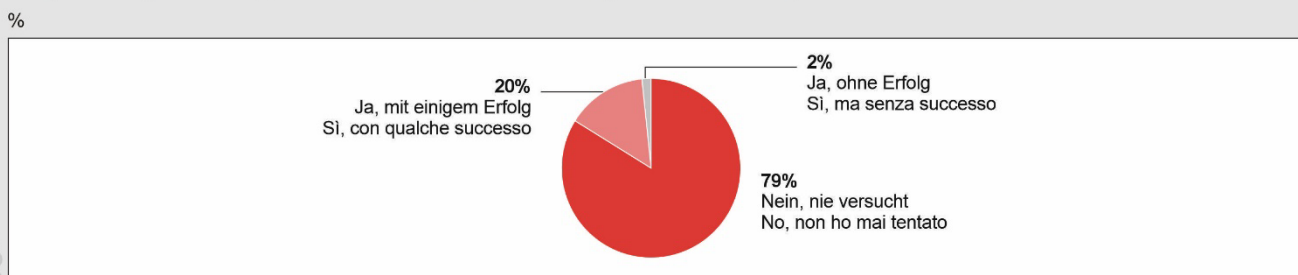
Graf. 9

Haben Sie mindestens einmal versucht, das Glücksspiel einzuschränken, zu kontrollieren oder aufzugeben? - 2026

Prozentuelle Verteilung; Personen im Alter von 16 bis 76 Jahren, die in den 12 Monaten vor der Befragung gespielt haben

Ha tentato, almeno una volta, di ridurre, controllare o interrompere il gioco d'azzardo? - 2026

Composizione percentuale; persone tra 16 e 76 anni che hanno giocato nei 12 mesi precedenti la rilevazione



Von den Personen, die versucht haben, das Glücksspiel einzuschränken oder aufzugeben, gaben 26.900 an, dass dieser Versuch weder Nervosität noch Unbehagen ausgelöst hat. Mehr als 4.000 Personen berichteten hingegen von zumindest gelegentlicher Anspannung: 2.400 selten, 1.300 manchmal und 700 häufig.

Dieses Ergebnis zeigt, dass der Versuch, das eigene Spielverhalten einzuschränken, für einen Teil der Spielenden auch emotionale Folgen hat. Das Auftreten von Nervosität oder Unbehagen weist auf Schwierigkeiten bei der Verhaltenskontrolle hin.

Tra le persone che hanno tentato di ridurre o interrompere il gioco, 26.900 dichiarano che tale tentativo non ha causato nervosismo o disagio, ma oltre 4.000 persone riferiscono di aver sperimentato almeno occasionalmente una reazione di tensione: 2.400 raramente, 1.300 qualche volta e 700 spesso.

Il dato evidenzia che, per una parte dei giocatori che cerca di limitare il comportamento, il tentativo non è neutro sul piano emotivo. La comparsa di nervosismo o disagio rappresenta un segnale coerente con dinamiche di difficoltà nel controllo.

Tab. 5

Fühlen Sie sich nervös oder unwohl, wenn Sie versuchen, Ihr Glücksspiel einzuschränken oder damit aufzuhören? - 2026

Absolute Werte, auf Hunderter gerundet; Personen im Alter von 16 bis 76 Jahren, die versucht haben, ihr Glücksspiel einzuschränken

Quando cerca di ridurre o smettere di giocare, Le capita di sentirsi nervoso/a o a disagio? - 2026

Valori assoluti arrotondati alle centinaia; persone tra 16 e 76 anni che hanno tentato di ridurre il gioco

	N	
Nie	26.900	Mai
Selten	2.400	Raramente
Manchmal	1.300	Qualche volta
Oft	700	Spesso

Quelle: ASTAT

Fonte: ASTAT

Bei der räumlichen Nähe von Glücksspielangeboten bestehen deutliche Unterschiede zwischen Bozen und den übrigen Gemeinden. In der Landeshauptstadt gaben mehr als die Hälfte der Befragten (54 %) an, innerhalb von zehn Gehminuten von ihrem Zuhause eine Möglichkeit zum Glücksspiel zu haben. In den übrigen Gemeinden sind es 35 %. Dort ist hingegen sowohl der Anteil jener Personen höher, die eine Entfernung von mehr als zehn Gehminuten angaben (26 % gegenüber 12 % in Bozen), als auch jener, die erklärten, dass es in ihrer Umgebung keine Möglichkeiten gibt (17 % gegenüber 7 %).

Dieses Ergebnis deutet auf eine höhere Dichte und Erreichbarkeit des Glücksspielangebots im städtischen Raum hin, während die Angebote in kleineren Gemeinden stärker verstreut sind. Dennoch ist bemerkenswert, dass insgesamt knapp 4 von 10 Personen (39 %) im Umkreis von zehn Gehminuten von ihrer Wohnung Zugang zum Glücksspiel haben. Dies weist auf eine flächendeckende Verbreitung desselben hin.

Die räumliche Nähe führt nicht zwangsläufig zur Nutzung eines Angebots. Die Erreichbarkeit ist jedoch eine strukturelle Rahmenbedingung, die das Umfeld mitgestaltet, in dem sich das Spielverhalten entwickelt.

La prossimità dell'offerta di gioco appare sensibilmente diversa tra Bolzano e gli altri comuni. Nel capoluogo oltre la metà dei rispondenti (54%) dichiara di avere una possibilità di gioco a meno di dieci minuti a piedi da casa, contro il 35% rilevato negli altri comuni, dove invece sono più alte la quota di chi indica una distanza superiore ai dieci minuti (26% contro il 12% a Bolzano) e la quota di chi afferma che nelle vicinanze non ci sono possibilità di gioco (17% contro il 7%).

Il dato suggerisce una maggiore densità e accessibilità dell'offerta nel contesto urbano, mentre nei comuni più piccoli la presenza appare più diradata. Resta tuttavia rilevante che, complessivamente, 4 persone su 10 (39%) dichiarino di avere un'opportunità di gioco entro dieci minuti a piedi da casa, segnale di una diffusione capillare sul territorio.

La distanza non equivale automaticamente all'utilizzo, ma l'accessibilità rappresenta una condizione strutturale che contribuisce a definire l'ambiente in cui il comportamento di gioco si sviluppa.

Wie weit ist die nächstgelegene Spielmöglichkeit zu Fuß von Ihrem Zuhause entfernt? - 2026

Prozentuelle Verteilung; Personen im Alter von 16 bis 76 Jahren, die in den 12 Monaten vor der Befragung gespielt haben

Quanto dista a piedi da casa Sua la possibilità di gioco più vicina? - 2026

Composizione percentuale; persone tra 16 e 76 anni che hanno giocato nei 12 mesi precedenti la rilevazione

	Bozen Bolzano	Andere Gemeinden Altri comuni	Insgesamt Totale	
Es gibt keine	7	17	15	Non ce ne sono
Weniger als 10 Minuten	54	35	39	Meno di 10 minuti
Mehr als 10 Minuten	12	26	23	Più di 10 minuti
Ich weiß es nicht	27	21	23	Non lo so
Insgesamt	100	100	100	Totale

Quelle: ASTAT

Fonte: ASTAT

Auswirkungen des Glücksspiels

83 % der Spielerinnen und Spieler sind laut eigenen Angaben schuldenfrei. Dennoch haben fast 19.000 Personen Schulden: 1.300 führen sie ausdrücklich auf das Glücksspiel zurück, 17.600 hingegen auf andere Gründe. Der Anteil von Spielenden mit Schulden aus anderen Gründen ist somit beträchtlich. In diesen Fällen treffen Glücksspiel und kritische wirtschaftliche Situationen aufeinander, wobei ersteres potenziell zu einer Verschlimmerung der Situation beitragen könnte, wenn es auch nicht der Auslöser dafür ist.

L'impatto del gioco

L'83% dei giocatori dichiara di non avere debiti. Tuttavia, quasi 19.000 persone presentano una situazione debitoria: 1.300 attribuiscono esplicitamente i debiti al gioco, mentre 17.600 indicano altre cause. È quindi rilevante la presenza di una fascia di giocatori con debiti per altre ragioni. In questi casi il gioco è inserito in contesti economici già fragili, contribuendo potenzialmente a un aggravamento della situazione se non esserne la causa.

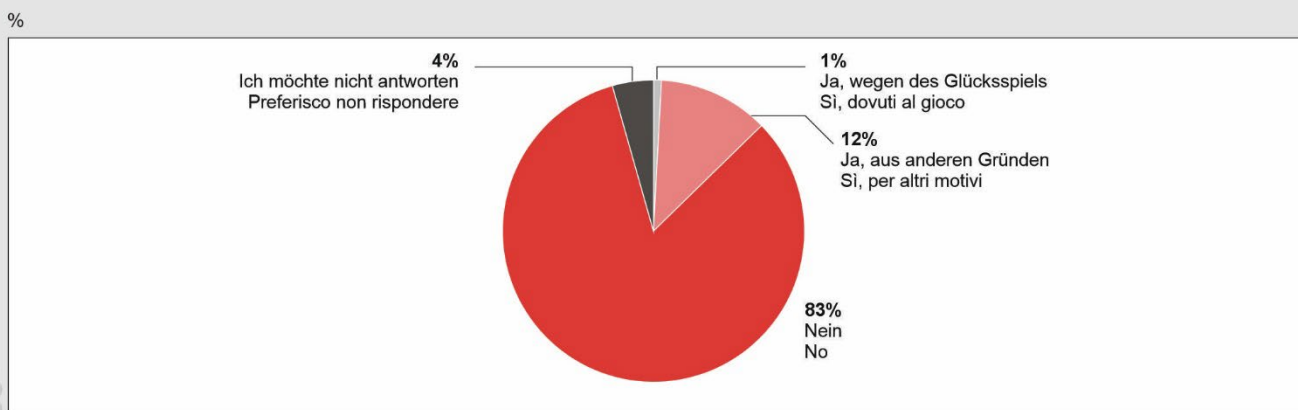
Graf. 10

Haben Sie (auch nur geringe) Schulden? - 2026

Prozentuelle Verteilung; Personen im Alter von 16 bis 76 Jahren, die in den 12 Monaten vor der Befragung gespielt haben

Lei ha debiti (anche di modesta entità)? - 2026

Composizione percentuale; persone tra 16 e 76 anni che hanno giocato nei 12 mesi precedenti la rilevazione



© astat 2026 - vg



Insgesamt gaben 2.600 Personen bzw. 2 % der Spielenden an, dass sie aufgrund des Glücksspiels in Streitigkeiten verwickelt waren. Unter den nicht problematischen Spielenden tritt das Phänomen kaum auf (1 %), aber es betrifft 3 % der problematischen und 23 % der pathologischen Spielerinnen und Spieler. Anders ausgedrückt hat knapp ein Viertel der pathologischen Spielenden Probleme mit Mitmenschen, die auf das Glücksspiel zurückgehen.

Nel complesso, 2.600 persone dichiarano di essere state coinvolte in litigi a causa del gioco, pari al 2% dei giocatori. Tra i giocatori non problematici il fenomeno è marginale (1%), ma tra quelli problematici la quota sale al 3% e tra i patologici raggiunge il 23%. In altri termini, quasi un quarto dei giocatori classificati come patologici riferisce conflitti relazionali legati al gioco.

Dieser Wert nimmt stark zu: Streitereien sind unter den Spielenden generell nicht weit verbreitet, nehmen aber deutlich zu je problematischer das Spielverhalten ist. Sobald das Glücksspiel problematisch wird, beschränkt es sich nicht mehr nur auf die persönliche oder wirtschaftliche Ebene, sondern weitet sich auch auf zwischenmenschliche Beziehungen aus. Die Problematik betrifft somit nicht nur das Verhalten der betroffenen Person, sondern auch ihr soziales Umfeld.

Il dato mostra una progressione netta: il conflitto non è diffuso nella popolazione generale dei giocatori, ma cresce in modo marcato con l'aumentare della problematicità. Il gioco, quando diventa problematico, non rimane confinato alla sfera individuale o economica, ma tende a estendersi alle relazioni interpersonali: la criticità non è solo comportamentale, ma anche sociale.

Tab. 7

Waren Sie wegen des Glücksspiels in Streitigkeiten mit anderen Personen verwickelt? Nach Spielertypologie - 2026

Absolute Werte, auf Hunderter gerundet; Personen im Alter von 16 bis 76 Jahren, die in den 12 Monaten vor der Befragung gespielt haben

È stato/a coinvolto/a in litigi con altre persone a causa del gioco? Per tipologia di giocatore - 2026

Valori assoluti arrotondati alle centinaia; persone tra 16 e 76 anni che hanno giocato nei 12 mesi precedenti la rilevazione

	Nicht problematische Spielende Giocatori non problematici	Problematische Spielende Giocatori problematici	Pathologische Spielende Giocatori patologici	Insgesamt Totale	
Ja	700	400	1.400	2.600	Sì
Nein	128.400	12.700	4.800	145.800	No
Insgesamt	129.100	13.100	6.200	148.400	Totale
% Anteil der Ja-Antworten	1	3	23	2	Quota % delle risposte "Sì"

Quelle: ASTAT

Fonte: ASTAT

Glücksspiel und anderes Risikoverhalten

Der Anteil der Rauchenden liegt sowohl in der erwachsenen Gesamtbevölkerung als auch unter den Spielenden bei 18 %. Unter den pathologischen Spielerinnen und Spielern steigt er jedoch auf 30 %. Der Zusammenhang ist deutlich: Mit zunehmender Problematik des Spielverhaltens nimmt auch ein weiteres Risikoverhalten zu. Das Ergebnis deutet auf eine Häufung von Verhaltensauffälligkeiten in den stärker betroffenen Gruppen hin.

Gioco d'azzardo e altri comportamenti a rischio

Il fumo, diffuso nel 18% sia della popolazione adulta complessiva sia dei giocatori, sale al 30% tra i giocatori patologici; il gradiente è evidente: all'aumentare della problematicità cresce anche la presenza di un altro comportamento a rischio. Il dato suggerisce una concentrazione di vulnerabilità comportamentali nelle fasce più critiche.

Tab. 8

Rauchen Sie regelmäßig? Nach Spielertypologie - 2026

Absolute Werte, auf Hunderter gerundet; Personen im Alter von 16 bis 76 Jahren, die in den zwölf Monaten vor der Befragung gespielt haben

Lei fuma regolarmente? Per tipologia di giocatore - 2026

Valori assoluti arrotondati alle centinaia; persone tra 16 e 76 anni che hanno giocato nei 12 mesi precedenti la rilevazione

	Nicht problematische Spielende Giocatori non problematici	Problematische Spielende Giocatori problematici	Pathologische Spielende Giocatori patologici	Insgesamt Totale	
Ja	22.000	2.500	1.900	26.400	Sì
Nein	107.100	10.600	4.300	122.000	No
Insgesamt	129.100	13.100	6.200	148.400	Totale
% Anteil der Ja-Antworten	17	19	30	18	Quota % delle risposte "Sì"

Quelle: ASTAT

Fonte: ASTAT

Insgesamt ist häufiger Alkoholkonsum während des Glücksspiels wenig verbreitet (1 %). Die Unterschiede nach Spielerkategorie fallen jedoch deutlich aus: Unter den nicht problematischen Spielerinnen und Spielern ist dieses Verhalten nahezu nicht vorhanden, bei den problematischen steigt es auf 3 % und bei den pathologischen Spielerinnen und Spielern auf 8 %.

Auch beim gelegentlichen Alkoholkonsum zeigen sich in den stärker betroffenen Gruppen höhere Werte. Die Ergebnisse deuten auf ein gleichzeitiges Auftreten von Risikoverhalten hin: Der Zusammenhang zwischen problematischem Spielverhalten und Alkoholkonsum während des Glücksspiels steigt mit zunehmender Problematik des Spielverhaltens.

Nel complesso, il consumo frequente di alcol durante il gioco è limitato (1%), ma le differenze per tipologia di giocatori sono anche in questo caso significative: tra i non problematici la quota è praticamente nulla, tra i problematici sale al 3% e tra i patologici raggiunge l'8%.

Anche nel consumo occasionale di alcol durante il gioco si osserva una maggiore concentrazione nelle fasce più critiche. Il dato suggerisce una co-occorrenza di comportamenti a rischio: l'associazione tra gioco problematico e consumo di alcol durante l'attività di gioco diventa più frequente al crescere della vulnerabilità.

Tab. 9

Trinken Sie alkoholische Getränke während des Glücksspiels? Nach Spielertypologie - 2026

Absolute Werte, auf Hunderter gerundet; Personen im Alter von 16 bis 76 Jahren, die in den 12 Monaten vor der Befragung gespielt haben

Le capita di bere alcolici mentre gioca? Per tipologia di giocatore - 2026

Valori assoluti arrotondati alle centinaia; persone tra 16 e 76 anni che hanno giocato nei 12 mesi precedenti la rilevazione

	Nicht problematische Spielende Giocatori non problematici	Problematische Spielende Giocatori problematici	Pathologische Spielende Giocatori patologici	Insgesamt Totale	
Oft	600	400	500	1.400	Spesso
Manchmal	14.800	2.600	1.200	18.500	Qualche volta
Nie	113.700	10.200	4.600	128.400	Mai
Insgesamt	129.100	13.100	6.200	148.400	Totale
% Anteil der Antworten „Oft“	<1	3	8	1	Quota % delle risposte "Spesso"

Quelle: ASTAT

Fonte: ASTAT

Gefühle und Wahrnehmung: die psychologischen Aspekte

Insgesamt dient das Glücksspiel nicht der emotionalen Kompensation. Lediglich 3 % der Spielenden spielen laut eigenen Angaben, um Angstgefühle, Traurigkeit oder Schuldgefühle zu bewältigen. In der Gruppe der pathologischen Spielerinnen und Spieler verändert sich das Bild jedoch grundlegend: Hier steigt dieser Anteil auf 37 %, also auf mehr als jede dritte Person.

In den problematischeren Gruppen ist Glücksspiel nicht mehr nur Unterhaltung oder Gewohnheit. Vielmehr wird es zu einem Mittel zur Emotionsregulierung bzw. zu einer Reaktion auf Unbehagen, das dem Spielverhalten vorausgeht und dieses begleitet.

Emozioni e percezioni: gli aspetti psicologici

Nel complesso il gioco non viene vissuto come una stampella emotiva. Appena il 3% dei giocatori dichiara di giocare per gestire ansia, tristezza o senso di colpa, ma il quadro cambia radicalmente quando si entra nell'area della vulnerabilità: tra i giocatori patologici questa quota balza al 37%, più di uno su tre.

Nei profili più critici il gioco non è soltanto intrattenimento o abitudine, ma diventa uno strumento di regolazione emotiva, una risposta a un disagio che precede e accompagna il comportamento di gioco.

Ist das Spiel für Sie ein Weg, um sich von drückenden Gedanken abzulenken oder schwierige Emotionen wie Angst, Trauer oder Schuldgefühle zu bewältigen? Nach Spielertypologie - 2026

Absolute Werte, auf Hunderter gerundet; Personen im Alter von 16 bis 76 Jahren, die in den 12 Monaten vor der Befragung gespielt haben

Il gioco è per Lei un modo per distrarsi da pensieri difficili o per gestire momenti di disagio emotivo, come ansia, tristezza o senso di colpa? Per tipologia di giocatore - 2026

Valori assoluti arrotondati alle centinaia; persone tra 16 e 76 anni che hanno giocato nei 12 mesi precedenti la rilevazione

	Nicht problematische Spielende Giocatori non problematici	Problematische Spielende Giocatori problematici	Pathologische Spielende Giocatori patologici	Insgesamt Totale	
Nein	117.700	10.100	1.900	129.700	No
Ja	1.000	600	2.300	3.900	Sì
Weiß nicht	10.400	2.400	2.100	14.900	Non saprei
Insgesamt	129.100	13.100	6.200	148.400	Totale
% Anteil der Ja-Antworten	1	5	37	3	Quota % delle risposte "Sì"

Quelle: ASTAT

Fonte: ASTAT

77 % der Bevölkerung weisen keine oder nur minimale depressive Symptome auf, 19 % zeigen leichte und 4 % mittlere oder schwere Beschwerden.

Insgesamt verteilen sich die depressiven Symptome ähnlich auf die verschiedenen Spielerkategorien. Mit zunehmender Problematik des Spielverhaltens verstärken sich die Symptome. Der Anteil der Personen ohne bzw. mit nur minimaler Symptomatik sinkt von 77 % bei den Nichtspielenden und nicht problematischen Spielerinnen und Spielern auf 75 % bei den problematischen und auf 68 % bei den pathologischen Spielenden. Gleichzeitig steigt der Anteil der Personen mit mittlerer oder schwerer Symptomatik von 4 % auf 6 % bzw. auf 9 %.

Es besteht folglich ein Zusammenhang, der jedoch nicht besonders ausgeprägt ist. Dabei gibt es keinen sprunghaften, sondern einen stufenweisen Anstieg.

Die große Mehrheit der Spielenden – auch unter den pathologischen Spielerinnen und Spielern – weist keine ausgeprägten depressiven Symptome auf. In den stärker betroffenen Gruppen nimmt das Ausmaß emotionaler Belastungen jedoch konsequent zu.

Relativemente ai sintomi depressivi, il 77% della popolazione presenta una sintomatologia minima o nulla, il 19% lieve e il 4% moderata o grave.

Nel complesso, la distribuzione dei sintomi depressivi è molto simile tra i gruppi definiti dalla tipologia di gioco. Tuttavia, al crescere della problematicità del gioco si osserva uno spostamento progressivo verso livelli più elevati di sintomi. La quota con sintomatologia minima o nulla scende dal 77% tra non giocatori e giocatori non problematici al 75% tra i problematici e al 68% tra i patologici. Parallelamente, la classe "moderata o grave" passa dal 4% al 6% fino al 9%.

La relazione è dunque presente, ma non esplosiva. Non si tratta di un salto drammatico, bensì di un gradiente.

La grande maggioranza dei giocatori – anche tra i patologici – non presenta sintomi depressivi marcati. Ma nei gruppi più vulnerabili la presenza di disagio emotivo aumenta in modo coerente.

Depressive Symptome nach Spielertypologie und Schweregrad - 2026

Prozentuelle Verteilung; Personen im Alter von 16 bis 76 Jahren

Sintomi depressivi per tipologia di giocatore e classe di gravità - 2026

Composizione percentuale; persone tra 16 e 76 anni

SCHWEREGRAD	Nichtspielende und nicht problematische Spielende Non giocatori e giocatori non problematici	Problematische Spielende Giocatori problematici	Pathologische Spielende Giocatori patologici	Insgesamt Totale	CLASSE DI GRAVITÀ
Keine oder minimale Symptomatik (0 bis 4)	77	75	68	77	Minima o nulla (da 0 a 4)
Leichte Symptomatik (5 bis 9)	19	19	22	19	Lieve (da 5 a 9)
Mäßige bis schwere Symptomatik (10 oder mehr) (a)	4	6	9	4	Moderata o grave (10 o più) (a)
Insgesamt	100	100	100	100	Totale

(a) Die drei Klassen (mäßig, mittelschwer und schwer) wurden aufgrund der geringen Fallzahlen zusammengefasst. Siehe auch Anmerkungen zur Methodik.
Le tre classi (moderata, moderatamente severa e severa) sono state aggregate per l'esiguità dei numeri. Si veda anche nota metodologica.

Quelle: ASTAT

Fonte: ASTAT

Bei den meisten traditionellen Glücksspielformen schreiben die Spielenden einen möglichen Gewinn eindeutig dem Glück zu. Bei Rubbellosen (98 %), staatlichen Lotterien (96 %), Spielautomaten (96 %), Lotto (94 %), Würfelspielen (93 %), Bingo (90 %) und Casinospiele (90 %) sind sich die jeweiligen Spielenden fast einstimmig einig, dass vor allem der Zufall entscheidet.

Anders sieht es bei den Spielformen aus, die stärker als strategische Spiele wahrgenommen werden. 79 % der Personen, die um Geld Poker spielen, denken, dass dabei vor allem Fähigkeiten und Kenntnisse zählen. Ähnliches gilt für Trading und Börsenspekulationen (81 %). Bei Sportwetten sowie Kartenspielen mit Geldgewinnen fällt die Verteilung ausgeglichener aus: 57 % bzw. 55 % messen dem eigenen Können größere Bedeutung bei als dem Glück. In diesen Bereichen verschwimmt die Grenze zwischen Glücksspiel und Geschicklichkeit aus Sicht der Spielenden ein wenig.

Gerade dieser Aspekt ist von besonderem Interesse: Die am weitesten verbreiteten Spielformen, die unmittelbar mit Glücksspiel verbunden werden, werden von den Spielenden auch als solche erkannt. Es besteht keine allgemein verbreitete Vorstellung, den Spielverlauf kontrollieren zu können. Bei den „hybriden“ Spielformen scheint es nicht so klar zu sein: Hier können die eigenen Fähigkeiten den Spielausgang tatsächlich etwas beeinflussen, ohne jedoch den Einfluss des Zufalls aufzuheben.

Dieses Ergebnis ist von Bedeutung, da es darauf hindeutet, dass die subjektive Wahrnehmung von Kontrolle nicht einheitlich ist. Bei reinen Glücksspielen besteht ein breites Bewusstsein für die zentrale Rolle des Zufalls. Bei Spielformen, die als stärker strategisch wahrgenommen werden, schreiben die Spielenden den eigenen Fähigkeiten hingegen eine größere Bedeutung zu. Dies kann Auswirkungen auf die Beteiligung am Glücksspiel und die Dauer desselben haben.

Per la maggior parte dei giochi tradizionali la percezione dei giocatori nei confronti di un'eventuale vincita è chiaramente orientata verso la fortuna. Gratta e vinci (98%), lotterie nazionali (96%), slot machine (96%), lotto (94%), dadi (93%), bingo (90%) e giochi da casinò (90%) vengono considerati quasi unanimemente da chi ci gioca attività in cui conta soprattutto il caso.

Il quadro cambia quando si entra nei giochi percepiti come più strategici. Il 79% dei giocatori a poker a soldi ritiene che continuo maggiormente capacità e conoscenze, così come nel caso dell'online trading o delle speculazioni in borsa (81%). Nelle scommesse sportive e nei giochi di carte con vincite in denaro la distribuzione è più equilibrata: rispettivamente 57% e 55% indicano una prevalenza di competenze rispetto alla fortuna. Qui il confine tra azzardo e abilità diventa meno netto nella percezione dei giocatori.

Il passaggio interessante è proprio questo: i giochi più diffusi e più immediatamente associati all'azzardo puro sono riconosciuti come tali. Non c'è un'illusione generalizzata di controllo nei confronti di slot, lotterie o gratta e vinci. L'area più ambigua è invece quella dei giochi "ibridi", dove una componente di competenza è effettivamente presente, ma non elimina la variabilità casuale.

Questo dato è rilevante perché suggerisce che la percezione soggettiva del controllo non è uniforme. Nei giochi puramente aleatori prevale una consapevolezza diffusa del ruolo della fortuna. Nei giochi percepiti come più tecnici emerge invece una maggiore attribuzione alle proprie capacità, con possibili implicazioni sul coinvolgimento e sulla persistenza nel gioco.

Die Spielenden schreiben den Spielausgang weder gänzlich den eigenen Fähigkeiten noch rein dem Zufall zu: Die Wahrnehmung des Glücksspiels orientiert sich an der jeweiligen Spielform. Gerade dort, wo wahrgenommene Fähigkeiten und Zufall nebeneinander bestehen, spielen sich wesentliche Teile der Verhaltensdynamik ab.

I giocatori non attribuiscono l'esito del gioco né esclusivamente alle proprie capacità né unicamente al caso. La percezione del gioco varia a seconda della tipologia di gioco. Proprio dove abilità percepita e componente casuale convivono si manifesta una parte importante della dinamica comportamentale.

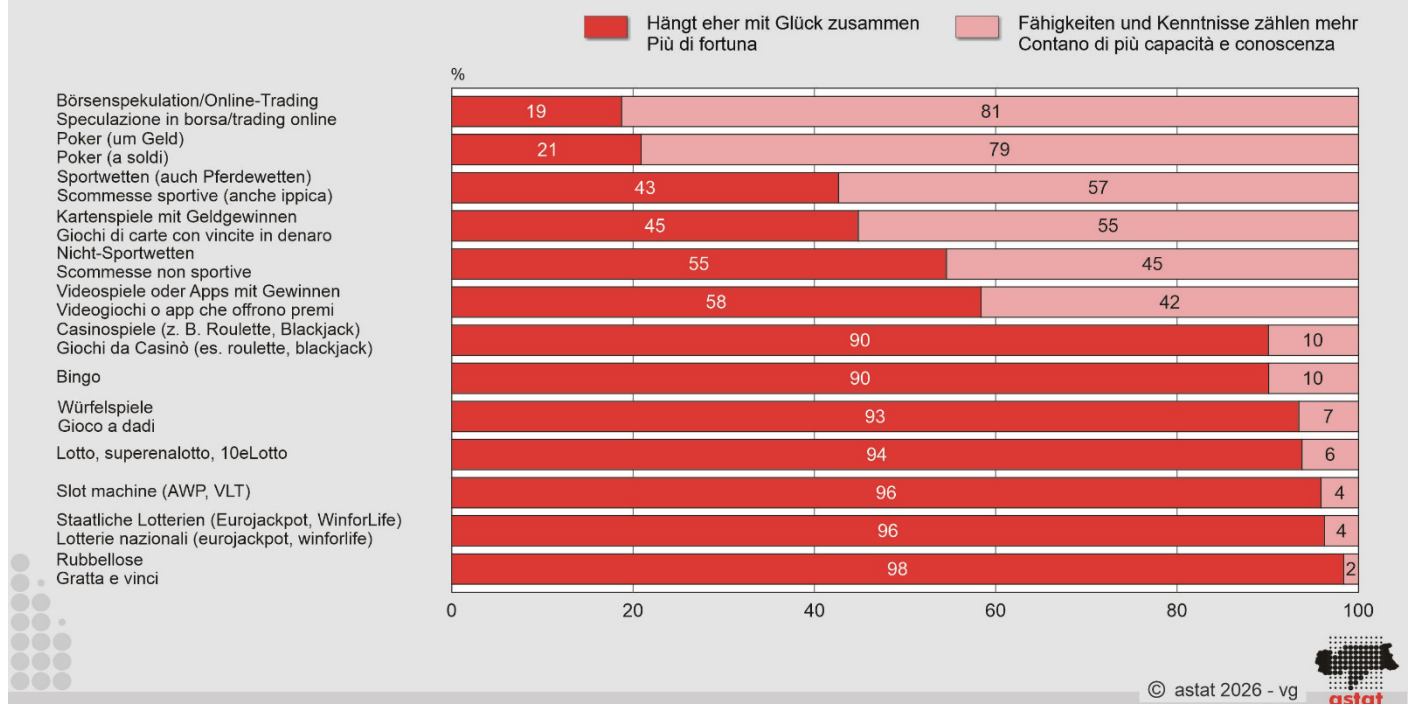
Graf. 11

Welche der Spiele, die Sie im letzten Jahr gespielt haben, hängen Ihrer Meinung nach eher mit Glück zusammen und welche eher mit Ihren Fähigkeiten und Kenntnissen? - 2026

Prozentuelle Verteilung; Personen im Alter von 16 bis 76 Jahren, die in den 12 Monaten vor der Befragung die jeweiligen Glücksspiele gespielt haben

Quali giochi da Lei praticati nell'ultimo anno ritiene siano più legati alla fortuna e quali invece legati maggiormente alle Sue capacità e conoscenze? - 2026

Composizione percentuale; persone tra 16 e 76 anni che hanno giocato ai singoli giochi nei 12 mesi precedenti la rilevazione



Im letzten Fragenblock der Erhebung sollten die Befragten angeben, wie verschiedene persönliche Merkmale ihrer Meinung nach mit dem Risikoverhalten und dem Umgang mit Emotionen zusammenhängen. Auf einer Skala von 1 bis 5 wurden folgende Merkmale bewertet: Risikobereitschaft, die Fähigkeit, Nein zu sagen, wenn Freundinnen oder Freunde zum riskanten Spielen auffordern, Schwierigkeiten, Stress oder Frustration ohne Glücksspiel zu bewältigen, sowie kritische Haltung gegenüber Glücksspielangeboten.

Nell'ultima batteria di domande dell'indagine è stato chiesto alle persone intervistate come percepiscono alcune proprie caratteristiche legate al rischio e alla gestione delle emozioni. Si tratta di valutazioni su scala da 1 a 5 relative alla propensione a correre rischi, alla capacità di dire no quando gli amici invitano a giocare in modo rischioso, alla difficoltà nel gestire stress o frustrazione senza ricorrere al gioco e al grado di spirito critico verso le offerte di gioco d'azzardo.

Die Ergebnisse zeigen, dass die Einschätzungen progressiv mit dem Risiko im Spielverhalten einhergehen. Die selbst eingeschätzte Risikobereitschaft steigt im Durchschnitt von 1,3 bei den nicht problematischen Spielerinnen und Spielern auf 2,1 bei den problematischen und auf 2,8 bei den pathologischen Spielenden. Gleiches gilt bezüglich der Schwierigkeit, Freundinnen und Freunden eine Absage zu erteilen: Der Wert erhöht sich von 1,4 auf 1,7 und erreicht bei den pathologischen Spielerinnen

I risultati mostrano un andamento progressivo e coerente con la problematicità del gioco. La propensione dichiarata al rischio passa in media da 1,3 tra i giocatori non problematici a 2,1 tra i problematici e a 2,8 tra i patologici. Analogamente, la difficoltà di dire no agli amici cresce da 1,4 a 1,7 fino a 2,3, mentre la difficoltà di gestire lo stress o la frustrazione senza giocare aumenta da 1,2 a 1,4 e raggiunge 2,1 tra i giocatori patologici. Si osserva invece solo una lieve

und Spielern 2,3. Die Probleme, Stress oder Frustration ohne Glücksspiel zu bewältigen steigen von 1,2 bei den nicht problematischen über 1,4 auf 2,1 bei den pathologischen Spielenden. Die kritische Haltung gegenüber Glücksspielangeboten geht dagegen nur leicht von 3,8 bei den nicht problematischen auf 3,3 bei den pathologischen Spielenden zurück.

Die Unterschiede sind zwar nicht übermäßig groß, aber signifikant. Insgesamt zeigt sich, dass problematisches Spielverhalten nicht mit fehlendem Bewusstsein verbunden ist. Die problematischen Spielerinnen und Spieler selbst berichten von einer höheren Risikobereitschaft sowie von größeren Schwierigkeiten beim Umgang mit emotionalem und sozialem Druck.

diminuzione dell’atteggiamento critico verso le offerte di gioco (da 3,8 tra i giocatori non problematici a 3,3 tra quelli patologici).

Le differenze non sono estreme, ma significative. Nel complesso emerge che il gioco problematico non appare associato alla mancanza di consapevolezza, in quanto i giocatori problematici stessi dichiarano una maggiore propensione al rischio e una maggiore difficoltà nella gestione delle pressioni emotive e sociali.

Tab. 12

Bewertung einiger Aspekte nach Spielertypologie - 2026

Bewertungen und Durchschnittswerte auf einer Skala von 1 bis 5; Personen im Alter von 16 bis 76 Jahren, die in den 12 Monaten vor der Befragung gespielt haben

Valutazione di alcuni aspetti per tipologia di giocatore - 2026

Valutazioni e valori medi su una scala da 1 a 5; persone tra 16 e 76 anni che hanno giocato nei 12 mesi precedenti la rilevazione

	Nicht problematische Spielende Giocatori non problematici	Problematische Spielende Giocatori problematici	Pathologische Spielende Giocatori patologici	
Wie schätzen Sie Ihre Neigung ein, Risiken beim Glücksspiel einzugehen? (1 = sehr niedrig, 5 = sehr hoch)	1,3	2,1	2,8	Come valuta la Sua propensione a correre rischi quando gioca? (1 = molto bassa, 5 = molto alta)
Wie leicht fällt es Ihnen, Nein zu sagen, wenn Freunde/Freundinnen Sie zu riskantem Spielen einladen? (1 = sehr leicht, 5 = sehr schwer)	1,4	1,7	2,3	Con quanta facilità riesce a dire no nel caso in cui gli amici La invitano a giocare in modo rischioso? (1 = molto facile, 5 = molto difficile)
Wie leicht fällt es Ihnen, Stress oder Frust zu bewältigen, ohne zu spielen? (1 = sehr leicht, 5 = sehr schwer)	1,2	1,4	2,1	Con quanta facilità riesce a gestire stress o frustrazione senza ricorrere al gioco? (1=molto facile, 5 = molto difficile)
Wie kritisch sind Sie gegenüber Glücksspielangeboten und In-App-Käufen? (1 = überhaupt nicht kritisch, 5 = sehr kritisch)	3,8	3,5	3,3	Quanto è critico/a nei confronti delle offerte di gioco d'azzardo e degli acquisti in-app? (1 = per nulla critico/a, 5 = molto critico/a)

Quelle: ASTAT

Fonte: ASTAT

Anmerkungen zur Methodik

Die Erhebung ist im Landesstatistikprogramm enthalten und wurde vom ASTAT in Zusammenarbeit mit der Abteilung Gesundheit zwischen März und Mai 2026 durchgeführt.

Die Wohnbevölkerung Südtirols zwischen 16 und 76 Jahren bildet die Grundgesamtheit der Erhebung (etwa 405.000 Personen). Ausgenommen waren alle Personen, die ständig in Altersheimen oder anderen Gemeinschaftseinrichtungen untergebracht waren. In Einzelfällen wurden aus organisatorischen Gründen beim zeitlichen Erhebungsablauf auch einige 15-Jährige befragt.

Die Erhebung ist eine Stichprobenerhebung mit geschichteter Zufallsstichprobe. Aus den Melderegistern der Südtiroler Gemeinden wurde mittels SAS 5.993 Personen zufällig gezogen.

Der Fragebogen wurde vom ASTAT zusammen mit der Abteilung Gesundheit ausgearbeitet.

Nota metodologica

L’indagine, inserita nel Programma statistico provinciale, è stata svolta dall’ASTAT, in collaborazione con la Ripartizione Salute tra marzo e maggio 2026.

L’universo di riferimento dell’indagine è costituito dalla popolazione residente in Alto Adige di età compresa tra i 16 e i 76 anni (circa 405.000 abitanti). Dalla rilevazione sono escluse tutte le persone che vivono stabilmente in case di riposo e altre tipologie di convivenza. In casi isolati sono stati inclusi alcuni 15enni per motivi organizzativi legati ai tempi di rilevazione.

L’indagine è campionaria con campionamento probabilistico stratificato. Dai registri anagrafici dei comuni della provincia di Bolzano sono state estratte casualmente con procedura SAS 5.993 unità.

Il questionario è stato predisposto dall’ASTAT con la collaborazione della Ripartizione Salute.

Die Befragung erfolgte mittels gemischter Technik CAWI (online selbstausgefüllt) und CATI (telefonische Befragung).

Insgesamt haben 2.757 Personen geantwortet. Dies entspricht einer Rücklaufquote von 49 %, da einige hundert gezogene Personen nicht mehr zur Zielpopulation gehörten (überwiegend wegen Umzugs).

Die Kalibrierung erfolgte mit Istat-ReGenesees über die Variablen Gebiet, Geschlecht, Alter und Staatsbürgerschaft.

Die psychologischen Skalen

Klassifikation der Problematik des Glücksspielverhaltens

Die Einteilung der Spielenden in die Kategorien nicht problematisch, problematisch und pathologisch basiert auf einer Skala zur Erfassung problematischen Spielverhaltens. Diese wurde aus der internationalen Fachliteratur übernommen und an die vorliegende Erhebung angepasst. Die Skala umfasst sechs Items. Erfasst wurden Verhaltensweisen und Erfahrungen, die mit exzessivem Glücksspiel in Verbindung stehen, unter anderem Kontrollverlust, erfolglose Versuche, das Spielverhalten einzuschränken, Konflikte mit anderen Personen sowie Unterschätzung des eigenen Spielverhaltens.

Für die Klassifikation wurden ausschließlich die Antworten auf diese sechs spielbezogenen Items berücksichtigt. Emotionale oder psychologische Merkmale außerhalb des Glücksspielverhaltens, etwa depressive Symptome, sind nicht in die Einstufung eingeflossen. Anhand der Anzahl und Häufigkeit positiver Antworten wurde eine dreistufige Typologie gebildet: nicht problematische, problematische und pathologische Spielerinnen und Spieler.

Messung depressiver Symptome

Die depressiven Symptome wurden mit dem Patient Health Questionnaire-9 (PHQ-9) erfasst. Dabei handelt es sich um ein international verbreitetes und validiertes Screening-Instrument zur Messung depressiver Symptome in den zwei Wochen vor der Befragung. Die Skala umfasst neun Items mit einem Gesamtwert zwischen 0 und 27 Punkten.

Für die Auswertung wurden die Punktwerte drei Schweregraden zugeordnet: minimale Symptomatik (0–4 Punkte), leichte Symptomatik (5–9 Punkte) sowie mittlere oder schwere Symptomatik (10 Punkte oder mehr). Aufgrund der begrenzten Fallzahlen wurden die Kategorien „mäßig“, „mittelschwer“ und „schwer“ zusammengefasst.

Hinweise für die Redaktion:

Für weitere Informationen wenden Sie sich bitte an Stefano Lombardo, Tel. 0471 41 84 46, E-Mail: stefano.lombardo@provinz.bz.it

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

Druckschrift, eingetragen mit Nr. 10 vom 06.04.89 beim Landesgericht Bozen

Verantwortlicher Direktor: Timon Gärtner

Eigendruck

La somministrazione del questionario è avvenuta mediante tecnica mista CAWI (autocompilato online) e CATI (intervista telefonica).

I rispondenti sono stati complessivamente 2.757 per un tasso di risposta, considerate alcune centinaia di persone non eleggibili (soprattutto trasferite), del 49%.

La calibrazione è stata eseguita con Istat-ReGenesees attraverso le variabili: territorio, genere, età, cittadinanza.

Le scale psicologiche

Classificazione della problematicità del gioco

La tipologia di giocatore (non problematico, problematico, patologico) è stata determinata sulla base di una scala di problematicità derivata dalla letteratura scientifica internazionale e adattata al contesto dell'indagine. Lo strumento si basa su sei item che rilevano comportamenti e vissuti associati al gioco eccessivo (tra cui perdita di controllo, tentativi di riduzione non riusciti, conflitti con altre persone e sottostima dell'attività di gioco).

La classificazione non tiene conto di variabili emotive o psicologiche esterne (ad esempio sintomi depressivi), ma esclusivamente delle risposte agli item specificamente riferiti al comportamento di gioco. In base al numero e alla frequenza delle risposte affermative è stata costruita una tipologia a tre livelli: giocatori non problematici, giocatori problematici, giocatori patologici.

Misurazione dei sintomi depressivi

I sintomi depressivi sono stati rilevati tramite il Patient Health Questionnaire-9 (PHQ-9), uno strumento di screening ampiamente utilizzato e validato a livello internazionale per la misurazione della sintomatologia depressiva nelle due settimane prima della rilevazione. La scala è composta da nove item con punteggio complessivo compreso tra 0 e 27.

Ai fini dell'analisi, i punteggi sono stati riclassificati in tre categorie di gravità: sintomatologia minima (0–4 punti), lieve (5–9 punti), moderata o grave (10 punti o più). Per ragioni di numerosità campionaria, le classi "moderata", "moderatamente severa" e "severa" sono state aggregate.

Indicazioni per la redazione:

Per ulteriori chiarimenti si prega di rivolgersi a Stefano Lombardo, tel. 0471 41 84 46, e-mail: stefano.lombardo@provincia.bz.it

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).

Pubblicazione iscritta presso il Tribunale di Bolzano con il n. 10 del 06.04.89

Direttore responsabile: Timon Gärtner

Stampa in proprio