

SOCIETÀ

Giochi, un'attività abituale per la maggioranza dei cittadini

PIÙ DI UNA PERSONA SU DUE GIOCA A CARTE, FA GIOCHI DI SOCIETÀ O ALTRI GIOCHI

Nel 2024, il 52,9% della popolazione di 14 anni e più (27 milioni 510mila persone) ha praticato almeno un'attività di gioco, con quote più elevate tra i giovani (sette su 10 tra i 14 e i 24 anni).

UNA PERSONA SU 20 PARTECIPA SETTIMANALMENTE A GIOCHI IN CUI SI SCOMMETTE

Il 4,9% delle persone di 14 anni e più gioca una o più volte a settimana a giochi con scommesse, il 6,9% una o più volte al mese e il 20,2% più raramente. La frequenza è più elevata tra gli uomini: il 7% gioca settimanalmente e il 9% mensilmente, contro il 2,9% e il 4,9% delle donne.

PIÙ DI UNA PERSONA SU 10 FA ATTIVITÀ DI GIOCO UNA O PIÙ VOLTE A SETTIMANA

Il 12,3% delle persone di 14 anni e più gioca con frequenza settimanale, il 15,7% una o più volte al mese e il 24,9% più raramente. Giocano con una frequenza settimanale specialmente gli ultra 65enni (19,3%) e i giovani di 14-24 anni (13,5%).

NEGLI ULTIMI 25 ANNI È AUMENTATO L'USO DI VIDEOGIOCHI

Nel 2024 il 29,7% della popolazione di 3 anni e più dichiara di aver video-giocato negli ultimi 12 mesi (era il 20,7% nel 1995). L'uso è massimo tra gli 11 e i 14 anni (78,6%) ed è più diffuso tra gli uomini (36,4% contro 23,4% delle donne).

CIRCA UNA PERSONA SU TRE FA GIOCHI IN CUI SI SCOMMETTE

Nel 2024, il 31,9% della popolazione di 14 anni e più (16 milioni 609mila persone) ha partecipato ad almeno un gioco con vincite in denaro. Il fenomeno è più diffuso tra gli uomini (37,8% contro 26,4% delle donne).

QUATTRO VIDEOGIOCATORI SU 10 GIOCANO CON ACQUISTI IN-GAME

Il 41,0% dei videogiocatori *online* di 11 anni e più gioca con videogiochi in cui si può spendere denaro per avanzare nel gioco o acquistare strumenti di gioco. Quasi la metà di questi (47,9%, pari a 1 milione 464mila persone) ha effettuato qualche volta o spesso acquisti durante il gioco.

Quattro persone su 10 giocano a carte, una su tre si dedica ai cruciverba

Nel 2024, la partecipazione almeno una volta nell'anno ad attività di gioco come giochi di società, di carte, cruciverba, ecc.ⁱ ha riguardato il 52,9% della popolazione di 14 anni e più (pari a 27 milioni 510mila persone). Tra questi, il 12,3% gioca con frequenza settimanale, il 15,7% una o più volte al mese e il 24,9% più raramente. Giocano con una frequenza settimanale specialmente gli ultra 65enni (19,3%) e i giovani di 14-24 anni (13,5%).

L'abitudine al gioco risulta più diffusa tra i giovani: quasi sette giovani su 10 tra i 14 e i 24 anni hanno dichiarato di giocare almeno una volta nell'anno, mentre la quota si riduce progressivamente nelle classi di età successive, fino a raggiungere il 42,7% tra gli ultra 75enni.

Tra le diverse attività di gioco considerate, quello con le carte è il più diffuso (39,7%), seguono i cruciverba (31,5%) e i giochi di società (24,5%). Meno diffusi gli scacchi e la dama (14,8%), il *bowling* e il biliardo (14,5%) e, ancora meno, le *escape room*ⁱⁱ (comprese quelle in scatola) con le quali si diletta il 6,5% della popolazione. Il dedicarsi ai cruciverba è attività che non presenta distinzioni in base all'età (riguardano sempre circa una persona su tre), mentre specialmente i giochi di società, il biliardo/*bowling* e le *escape room* sono più diffuse tra i più giovani. I giochi di carte, infine, sebbene maggiormente diffusi tra i più giovani (quasi sei su 10 tra 14 e 24 anni) mantengono quote elevate anche tra la popolazione ultra 65enne, un passatempo che interessa circa un individuo su tre.

L'analisi delle differenze di genere nelle abitudini al gioco mette in evidenza come gli uomini mostrino una partecipazione complessiva leggermente superiore (54,3% contro 51,5% delle donne). Gli uomini, nello specifico, giocano più spesso a carte (41,8% contro 37,7%), a scacchi/dama (17,9% contro 11,8%) o al biliardo/*bowling* (18,0% contro 11,2%). Le donne, invece, si distinguono per una maggiore propensione a fare i cruciverba (34,7% contro 28,0% degli uomini). Uomini e donne, infine, si caratterizzano per livelli di partecipazione simili rispetto ai giochi di società (25,0% uomini contro 24,0% donne) e alle *escape room* (6,8% contro 6,2%).

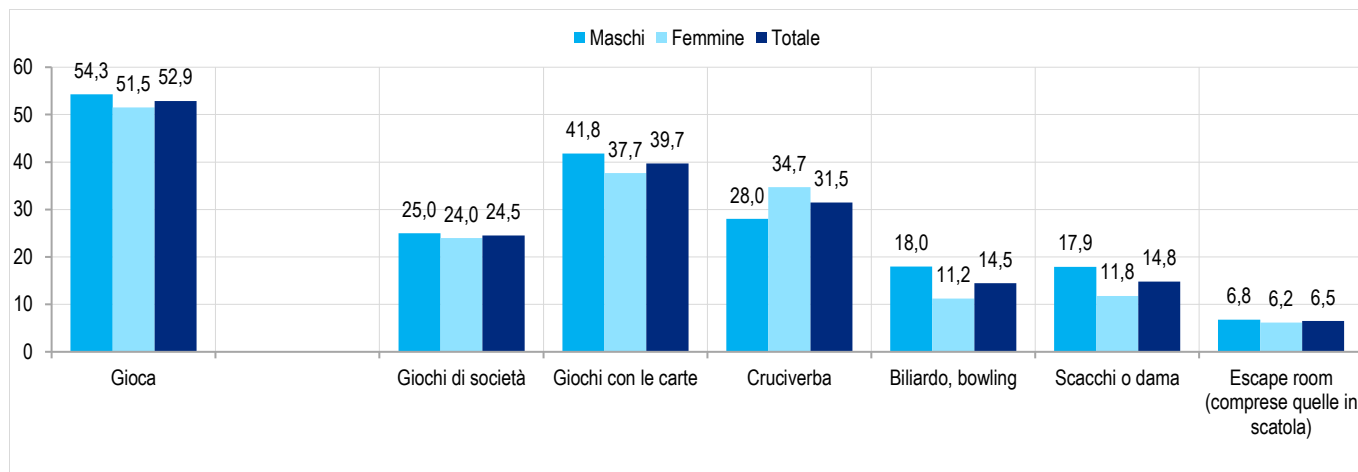
In circa 25 anni si osserva un lieve aumento nella diffusione dei giochi di società (dal 22,3% del 2000 al 24,5%), mentre cala l'abitudine a fare cruciverba (dal 40,3% del 2000 al 31,5% del 2024) e a giocare con le carte (dal 46,7% al 39,7%). La diminuzione per il gioco delle carte riguarda soltanto gli uomini (passati dal 56,5% al 41,8%) mentre per le donne la quota si mantiene costante (37,6% nel 2000, 37,7% nel 2024).

L'analisi sul territorio vede le abitudini di gioco più diffuse nelle regioni del Nord (57,6%), seguono il Centro (53,5%) e il Mezzogiorno (45,9%). Tali differenze territoriali si osservano in tutti i tipi di gioco considerati, risultando meno marcate per i giochi di carte, maggiormente trasversali (42,9% nel Nord, 39,8% nel Centro e 35% nel Mezzogiorno).

Differenze significative si osservano anche rispetto al titolo di studio. Le persone con almeno una laurea presentano valori di abitudine al gioco più elevati (63,3%) rispetto a chi ha al massimo la licenza media (40,1%). Anche in questo caso il gioco delle carte si contraddistingue per una maggiore trasversalità, rivelandosi come pratica ludica rispetto alla quale le differenze per titolo di studio non sono meno significative.

L'abitudine a giocare almeno una volta a settimana è più elevata per i cruciverba (6,7%) e i giochi con le carte (5,7%), mentre risulta più contenuta per i giochi di società (2,2%), gli scacchi/dama (1,5%), il biliardo/*bowling* (0,9%) e le *escape room* (0,7%). L'età incide in modo marcato nella frequenza di gioco: ad esempio, la pratica settimanale dei giochi di società raggiunge il 5,8% tra i 14-17enni e scende allo 0,7% tra gli over 75, mentre, viceversa, per i cruciverba passa dal 4,1% dei 14-17enni al 13,1% tra le persone di 65 anni e più.

FIGURA 1. PERSONE DI 14 ANNI E PIÙ PER ABITUDINE AL GIOCO, TIPO DI GIOCO E SESSO. Anno 2024, per 100 persone di 14 anni e più



Fonte: Istat, Indagine I cittadini e il tempo libero

Un quarto della popolazione gioca al Gratta e Vinci, una persona su sei a lotto e lotterie

Nel 2024, il 31,9% della popolazione di 14 anni e più dichiara di aver partecipato nell'ultimo anno ad almeno un gioco con vincite in denaro (per un totale di 16 milioni 609mila persone)ⁱⁱⁱ, mentre il 68,1% non ha effettuato alcuna scommessa. La partecipazione risulta sensibilmente più elevata tra gli uomini (37,8%) rispetto alle donne (26,4%). L'analisi per età mostra come il coinvolgimento nelle attività di gioco con premi in denaro cresca rapidamente dopo l'adolescenza: tra i 14 e i 17 anni scommette il 12,5% della popolazione, quota che raggiunge il valore massimo tra i 35 e i 54 anni (36,7%) e si mantiene elevata fino ai 74 anni, per poi diminuire progressivamente nelle età più avanzate (22,2% tra gli ultra 75enni).

Il 4,9% gioca una o più volte a settimana, il 6,9% una o più volte al mese e il 20,2% più raramente. La frequenza è più elevata tra gli uomini: il 7% gioca settimanalmente e il 9% mensilmente, contro il 2,9% e il 4,9% delle donne.

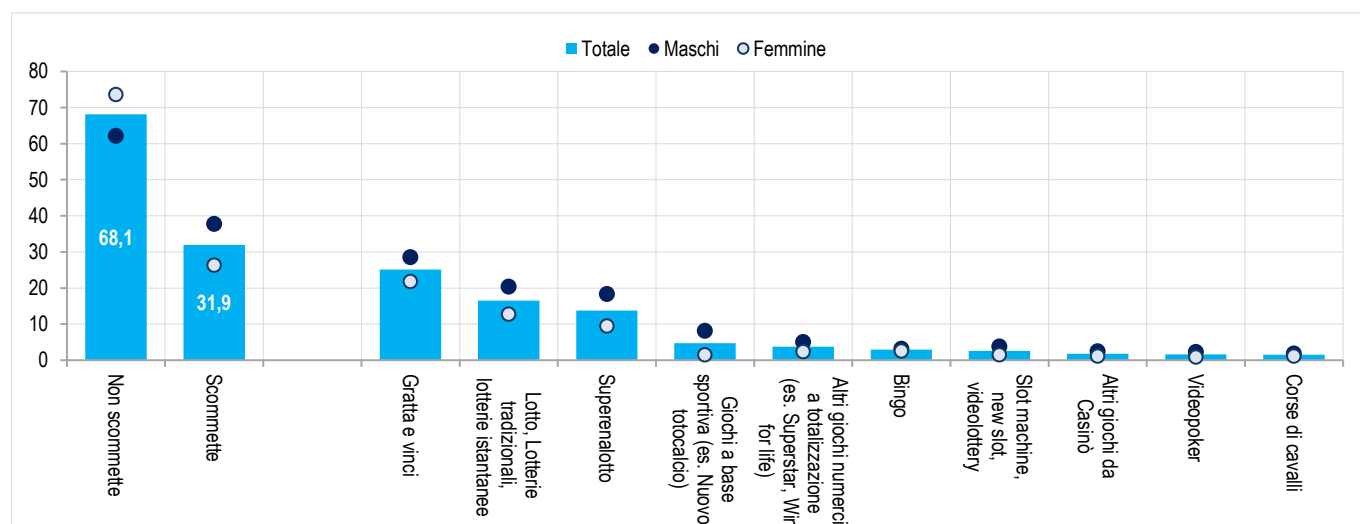
Per quanto riguarda l'intensità della partecipazione, la modalità più frequente consiste nell'abitudine a un solo tipo di gioco nell'anno (12,7% della popolazione), seguita da due tipologie (8,2%) e da tre tipologie (6,0%). Una quota non trascurabile, pari al 5,0%, dichiara di effettuare quattro o più tipi di gioco. Anche sotto questo aspetto emergono differenze di genere: gli uomini mostrano una maggiore abitudine alle attività di gioco, con il 7,5% coinvolto in quattro o più tipologie, contro il 2,6% delle donne.

Tra le diverse forme di gioco, i Gratta e Vinci risultano i più diffusi e riguardano il 25,1% della popolazione, seguiti dal lotto, dalle lotterie tradizionali o istantanee (16,5%), dal Superenalotto (13,8%), dai giochi a base sportiva (ad es. il nuovo totocalcio 4,7%) e dagli altri giochi numerici a totalizzazione (3,7%). Meno frequenti risultano il bingo (2,9%), le *slot machine* e le *videolottery* (2,6%), altri giochi da casinò (1,8%), il *videopoker* (1,6%) e le corse dei cavalli (1,5%)^{iv}. Per quasi tutte le tipologie di gioco considerate si osservano valori più elevati per gli uomini rispetto alle donne: giocano al Gratta e Vinci il 28,6% degli uomini contro il 21,8% delle donne, mentre al lotto o a lotterie tradizionali o istantanee il 20,4 degli uomini e il 12,8% delle donne. Le differenze tra uomini e donne sono particolarmente marcate per alcune forme di gioco più legate alla scommessa e al rischio. I giochi a base sportiva coinvolgono l'8,2% degli uomini contro l'1,5% delle donne, mentre i *videopoker* il 2,3% degli uomini e lo 0,9% delle donne, le *slot machine* e le *videolottery* interessano il 3,8% degli uomini e l'1,5% delle donne. Analogamente, gli altri giochi da casinò, i giochi numerici a totalizzazione e il Superenalotto registrano una partecipazione maschile che è all'incirca doppia rispetto a quella femminile.

A livello territoriale, la partecipazione ai giochi con vincite in denaro risulta leggermente più elevata nel Centro (33,6%) e nel Mezzogiorno (33,1%) rispetto al Nord (30,3%). Nel Mezzogiorno si osserva, inoltre, una maggiore propensione a praticare più tipologie di gioco, con il 6,4% della popolazione coinvolto in quattro o più giochi, contro il 3,9% nel Nord. In tutte le aree territoriali il Gratta e Vinci si conferma la tipologia di gioco più diffusa, seguiti da lotto e lotterie e dal Superenalotto. La partecipazione a giochi con vincite in denaro è più diffusa tra le persone con un titolo di studio medio-basso (37,2% per il diploma superiore; 31,4% per la licenza media) rispetto a chi è laureato (28,6%).

Tra i giochi con vincita in denaro, la partecipazione almeno una volta a settimana è più elevata per lotto e lotterie (2,5% della popolazione) e Superenalotto (2,3%), seguiti dai Gratta e vinci (1,7%), mentre per tutte le altre tipologie di gioco i valori di frequenza settimanali rimangono sempre inferiori all'1%.

FIGURA 2. PERSONE DI 14 ANNI E PIÙ CHE HANNO PARTECIPATO A GIOCHI IN CUI SI SCOMMETTE, TIPOLOGIA DI GIOCO E SESSO. Anno 2024, per 100 persone di 14 anni e più.



Fonte: Istat, Indagine I cittadini e il tempo libero

Quasi tre ragazzi di 11-14 anni su 10 giocano tutti i giorni ai videogiochi

I videogiochi rappresentano una pratica di intrattenimento ampiamente diffusa. Tra la popolazione di 3 anni e più quasi una persona su tre (il 29,7%) dichiara di averli utilizzati almeno una volta negli ultimi 12 mesi. Inoltre, in circa 25 anni la quota di giocatori di videogiochi è aumentata di 9 punti percentuali (20,7% nel 2000).

L'abitudine ai videogiochi varia fortemente rispetto all'età. Già tra i bambini di 3-5 anni la quota di utilizzatori supera la media generale (35,5%) e cresce ulteriormente tra i 6-10 anni (68,8%), raggiungendo i valori più elevati tra 11 e 17 anni. Il picco si registra nella fascia 11-14 anni, dove il 78,6% dichiara di giocare ai videogiochi, mentre tra i 15-17enni la quota si mantiene comunque molto elevata (72,2%). Anche tra i giovani di 18-24 anni l'utilizzo risulta elevato (58,4%), per poi diminuire progressivamente nelle età successive: gli utilizzatori scendono al 41,3% tra i 25-34enni e continuano a ridursi fino a raggiungere il 3,8% tra le persone di 75 anni e più.

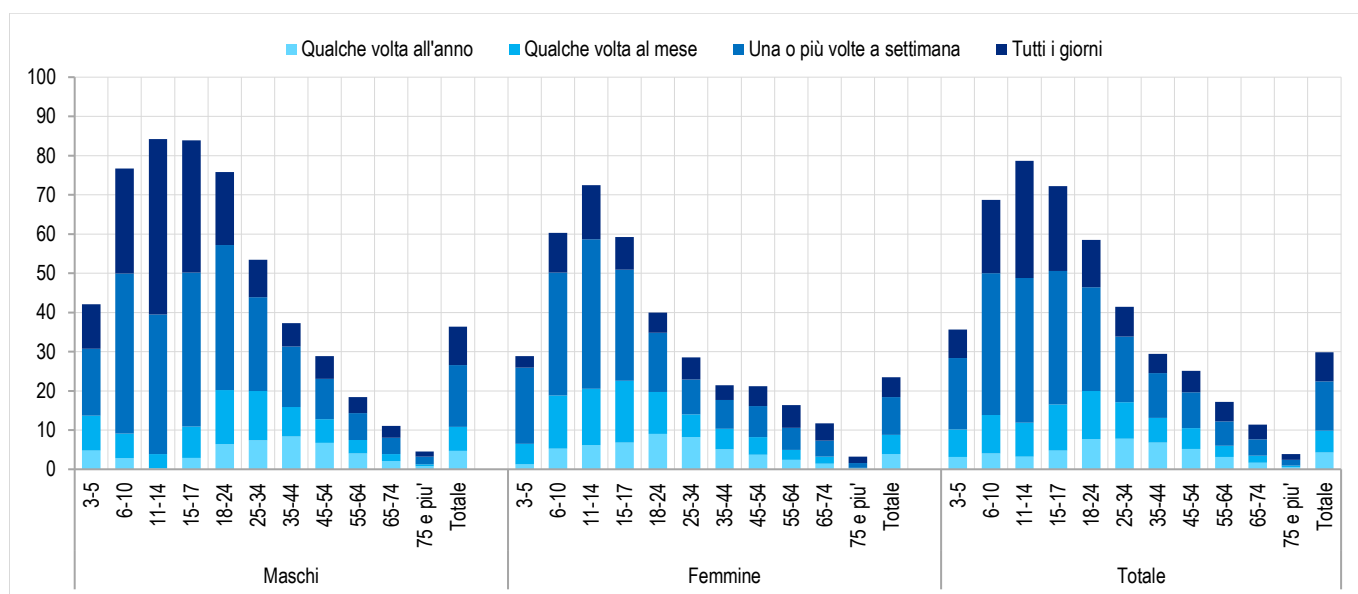
L'analisi per genere evidenzia una maggiore diffusione dei videogiochi tra i maschi. Complessivamente, il 36,4% degli uomini dichiara di utilizzare videogiochi, contro il 23,4% delle donne. Questa differenza si osserva in tutte le classi di età e risulta particolarmente marcata tra i giovani di 18-24 anni, dove il divario tra uomini e donne raggiunge circa 36 punti percentuali. Al contrario, nelle età più avanzate, e in particolare tra le persone di 65 anni e più, le differenze di genere tendono ad attenuarsi fino quasi a scomparire.

Analizzando la frequenza di utilizzo, si osserva che l'abitudine giornaliera è particolarmente diffusa tra i maschi più giovani e raggiunge il livello più elevato nella fascia 11-14 anni (44,7%), mentre tra le femmine della stessa età la quota si attesta al 13,8%. Anche l'utilizzo almeno una volta alla settimana interessa una quota rilevante di giovani: nella fascia 11-17 anni coinvolge oltre un terzo della popolazione e presenta valori particolarmente elevati anche tra i bambini di 6-10 anni (36,2%). Con l'aumentare dell'età diminuiscono progressivamente sia i giocatori quotidiani sia quelli settimanali, mentre aumentano coloro che giocano sporadicamente o che non giocano affatto. La quota di non utilizzatori, dopo aver riscontrato il valore particolarmente elevato tra i bambini di 3-5 anni (62,8%), si riduce molto già nella fascia 6-10 anni (29,7%) e raggiunge il minimo tra gli 11-14 anni (19,4%). Successivamente, torna a crescere in modo costante con l'età, fino a superare il 90% tra le persone di 75 anni e più.

L'utilizzo dei videogiochi risulta maggiormente diffuso nelle regioni del Centro-Nord, dove interessa il 31,1% della popolazione, mentre nel Mezzogiorno la quota scende al 27,0%. Differenze significative emergono anche in relazione alla dimensione del comune di residenza: i livelli più elevati si registrano nei Comuni centro delle aree metropolitane (34%), mentre nei piccoli Comuni fino a 2mila abitanti la percentuale si attesta al 24%.

L'analisi per titolo di studio, riferita alla popolazione di 25 anni e più, evidenzia una maggiore diffusione dell'utilizzo dei videogiochi tra le persone con livelli di istruzione più elevati. Tale relazione si osserva in tutte le classi di età, ma risulta più marcata tra le persone di 65 anni e più, dove la quota di utilizzatori laureati è pari a oltre il doppio di quella registrata tra le persone con al massimo la licenza media (rapporto di 2,3 a 1).

FIGURA 3. PERSONE DI 3 ANNI E PIÙ PER FREQUENZA DI USO DEI VIDEOGIOCHI, SESSO E CLASSE DI ETÀ. Anno 2024, per 100 persone di 3 anni e più



Fonte: Istat, Indagine I cittadini e il tempo libero

Circa la metà dei videogiocatori online spende denaro per giocare

Tra i videogiocatori di 3 anni e più, il 50,2% dichiara di utilizzare videogiochi *online* (es. Minecraft, Fortnite, ecc.) tramite PC, *console*, *smartphone*, *tablet* o altri dispositivi. L'utilizzo di videogiochi *online* è maggiore tra i maschi (56,8%) rispetto alle femmine (40,3%), raggiunge livelli più elevati tra gli 11-14 anni (72,0%) e si mantiene su valori molto alti anche tra i 15-17 anni (69,1%) e i 18-24 anni (68,2%). A partire dai 25 anni si osserva una progressiva riduzione fino a raggiungere il 22,5% tra le persone di 65 anni e più.

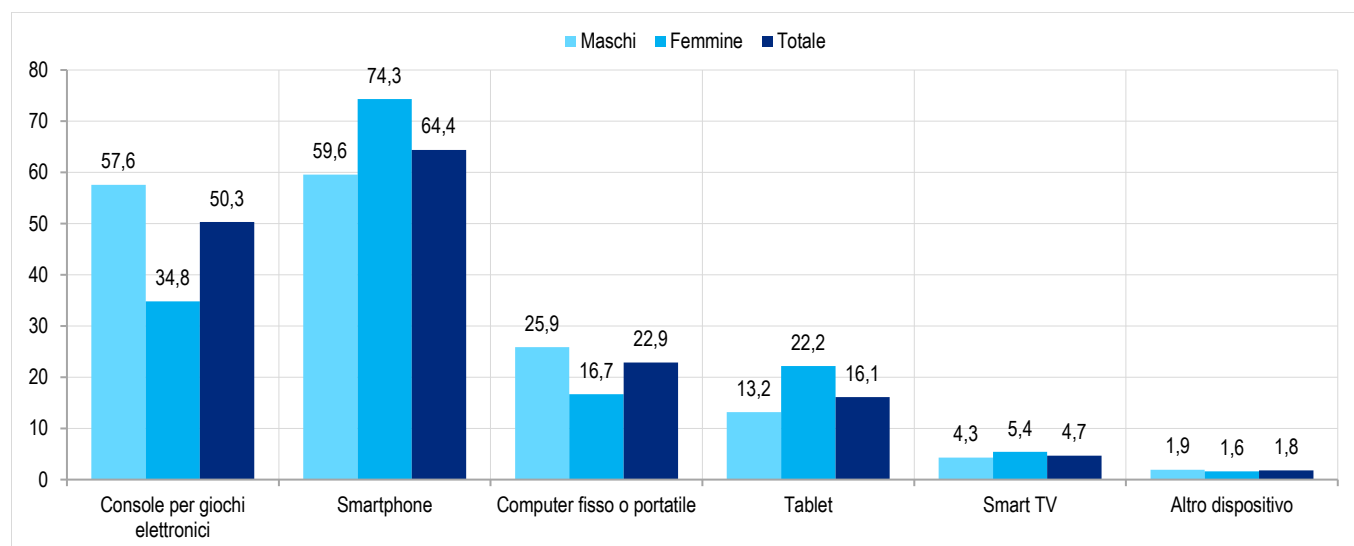
Anche la frequenza di utilizzo dei videogiochi *online* evidenzia un profilo fortemente differenziato per genere ed età: il gioco *online* quotidiano interessa l'11,0% dei videogiocatori, con valori più elevati tra i maschi (12,8%) rispetto alle femmine (8,4%), e raggiunge il picco tra gli 11-14 anni (27,1%) e i 15-17 anni (22,0%). L'utilizzo almeno settimanale di videogiochi *online* coinvolge quote rilevanti soprattutto tra i più giovani, mentre con l'aumentare dell'età si osserva una riduzione progressiva della frequenza di gioco e, parallelamente, un aumento dei non utilizzatori, che passano dal 27,1% tra gli 11-14 anni fino al 74,7% tra le persone di 65 anni e più.

Tra i videogiocatori *online* di 3 anni e più, l'utilizzo dei dispositivi di gioco evidenzia una netta prevalenza dello *smartphone*, utilizzato dal 64,4% dei giocatori, seguito dalla *console* (50,3%), dal computer fisso o portatile (22,9%) e dal *tablet* (16,1%). Marginale, invece, l'utilizzo di *Smart TV* (4,7%) o di altri dispositivi (1,8%). L'uso dei dispositivi varia in modo significativo per età e genere.

Le *console* risultano particolarmente diffuse tra i maschi (57,6% contro 34,8%) e tra i più giovani, con valori pari al 62,1% tra gli 11-14 anni e al 68,2% tra i 15-17 anni, per poi ridursi progressivamente con l'età fino al 9,1% tra le persone di 65 anni e più. Lo *smartphone*, invece, è più diffuso tra le femmine rispetto ai maschi (74,3% contro 59,6%) e rappresenta il dispositivo più trasversale, con livelli elevati in tutte le classi di età e valori particolarmente alti tra i ragazzi di 11-17 anni (circa il 70%). Il computer per il gioco *online* è più utilizzato dai maschi (25,9% contro 16,7%) e nelle età giovanili e adulte, con quote pari o superiori al 30% tra i 18-34 anni. Il *tablet* presenta un utilizzo più contenuto, ma relativamente più diffuso tra le femmine (22,2% contro 13,2%) e tra bambini di 6-10 anni dove raggiunge il 31,2%.

Tra i videogiocatori *online* di 11 anni e più, il 41,0% dichiara di aver giocato a videogiochi che consentono di spendere denaro per acquistare strumenti di gioco o avanzare nel gioco, con una quota più elevata tra i maschi rispetto alle femmine (44,9% contro 32,6%). Tra questi, circa la metà (47,9%), pari a 1 milione 464mila persone, riferisce di aver effettivamente usufruito di questa possibilità spendendo denaro qualche volta o spesso, configurando un comportamento disfunzionale nell'utilizzo dei videogiochi. Tale comportamento risulta più diffuso tra i maschi (52,6% contro 33,9% tra le femmine) e raggiunge i valori più elevati tra i ragazzi di 15-19 anni (54,9%).

FIGURA 4. PERSONE DI 3 ANNI E PIÙ CHE UTILIZZANO VIDEOGIOCHI ONLINE PER TIPO DI DISPOSITIVO UTILIZZATO PER GIOCARE E SESSO. Anno 2024, per 100 utilizzatori di videogiochi *online* di 3 anni e più.



Fonte: Istat, Indagine I cittadini e il tempo libero

Glossario

Acquisti *in-game* (o *in-app*): si tratta di transazioni digitali effettuate all'interno di un videogioco per comprare valuta virtuale, skin estetiche, potenziamenti o sbloccare livelli e contenuti.

***Escape room*:** si tratta di esperienze di gioco di gruppo in cui i partecipanti vengono “chiusi” in una stanza (fisica o virtuale) e devono collaborare per risolvere enigmi, indovinelli e prove logiche con l'obiettivo di uscire entro un tempo limitato

Partecipazione ad attività di gioco: avere effettuato almeno una volta negli ultimi 12 mesi i seguenti tipi di gioco: giochi di società, giochi con le carte, scacchi o dama, cruciverba o simili, *escape room* (comprese quelle in scatola), biliardo o *bowling*.

Partecipazione ad attività di gioco in cui si scommette: avere effettuato almeno una volta negli ultimi 12 mesi i seguenti tipi di gioco sia in un luogo fisico (sale scommesse, sale bingo, casinò, sale giochi, bar/tabacchi, ecc.) sia su Internet: lotto, lotterie tradizionali (es. Lotteria Italia), lotterie a esito differito (es. 10 e Lotto), lotterie istantanee o in tempo reale; gratta e vinci; corse di cavalli; bingo; *slot machine*, *news slot*, *video lottery* (VLT); superenalotto; *videopoker*; altri giochi numerici a totalizzazione, (es. Superstar, SiVinceTutto, Win For Life, Eurojackpot); giochi a base sportiva (es. Nuovo totocalcio); altri giochi da casinò (es. Roulette, Trente et Quarante, Chemin de fer, Boule, Baccarat).

Utilizzo di videogiochi: avere utilizzato almeno una volta negli ultimi 12 mesi con diversi livelli di frequenza i videogiochi (tutti i giorni, qualche volta a settimana, qualche volta al mese, qualche volta all'anno, mai).

Nota metodologica

L'analisi presentata si basa su dati dell'Indagine “I cittadini e il tempo libero” (CTL) condotta nel 2024.

L'Indagine, che fa parte di un sistema integrato di indagini sociali (Indagini Multiscopo sulle Famiglie), rileva atteggiamenti e comportamenti della popolazione riconducibili alla sfera del tempo libero, con particolare riguardo alle attività legate alla partecipazione culturale, alla pratica sportiva e alle attività più direttamente legate alla sfera del sé e dell'autorealizzazione. I temi oggetto d'indagine sono analizzati sia sotto gli aspetti più tradizionali sia sotto quelli emergenti, dando ampio spazio ad approfondimenti nelle varie sezioni del questionario. Si va dalla fruizione della televisione e della radio alle letture, dall'uso di internet e delle nuove tecnologie agli aspetti legati alla fruizione di spettacoli dal vivo (concerti, spettacoli teatrali, manifestazioni sportive). L'indagine permette di capire i profondi cambiamenti che stanno avvenendo nella società relativamente al tempo libero, contestualizzato rispetto al più ampio tessuto della vita quotidiana.

La rilevazione, di tipo campionario, è stata svolta per la prima volta nel 1995 e le rilevazioni successive sono state condotte con cadenza periodica pluriennale. L'indagine, nella sua prima edizione era denominata “Tempo libero e cultura”. Le edizioni successive, con la nuova denominazione “I cittadini e il tempo libero”, sono state effettuate nel 2000, 2006, nel 2015 e nel 2024.

Nel 2024, l'Indagine è stata eseguita su un campione di circa 25mila famiglie distribuite in circa 800 Comuni italiani di diversa ampiezza demografica. Le famiglie sono state estratte casualmente dall'elenco dei nominativi del Registro Base degli Individui (RBI), secondo una strategia di campionamento volta a costruire un campione statisticamente rappresentativo della popolazione residente in Italia.

Le informazioni sono state raccolte attraverso una tecnica mista, che si è avvalsa di un questionario *online* autocompilato dai rispondenti (tecnica CAWI, *Computer-Assisted Web Interviewing*) e, in alternativa, di una intervista diretta con questionario elettronico (somministrato da un intervistatore con tecnica CAPI, *Computer-Assisted Personal Interviewing*) e di un questionario cartaceo autosomministrato.

I principali risultati dell'Indagine sono resi disponibili sul sito dell'Istat attraverso tavole di dati, infografiche e “Statistiche report” su vari argomenti. I dati raccolti, inoltre, vengono analizzati e pubblicati anche su volumi a carattere generale e nelle collane di approfondimento o analisi dell'Istat.

Disegno di campionamento

Il disegno di campionamento ha una struttura generale che ricalca quella degli schemi campionari della maggior parte delle indagini sulle famiglie, ossia un disegno a due stadi comuni-famiglie, con stratificazione dei primi ed è pensato per ottenere un campione statisticamente rappresentativo della popolazione residente in Italia e nelle diverse regioni italiane. Nel primo stadio sono estratti circa 800 comuni campione, nel secondo stadio sono state estratte casualmente le famiglie campione. Il campione è stato integrato con il disegno campionario seguito per

il *Master Sample* del Censimento permanente. Nel caso specifico, i comuni campione per la corrente indagine sono stati individuati come sotto-campione del campione di 2531 comuni del *Master Sample* del Censimento 2024. Nel secondo stadio le famiglie sono state estratte casualmente a partire dal Registro Base degli Individui (RBI) (con aggiornamento 31/12/2022). Si tratta di un campionamento a grappolo, viene estratta la famiglia e tutti i componenti che ne fanno parte sono intervistati. Per i minori fino a 13 anni è un genitore o adulto della famiglia a rispondere (modalità *proxy*). Le persone di 14 anni e più rispondono direttamente al questionario.

I domini di studio, ossia gli ambiti di riferimento per i parametri di popolazione oggetto di stima, sono:

l'intero territorio nazionale; le cinque ripartizioni geografiche (Italia nord-occidentale, Italia nord-orientale, Italia centrale, Italia meridionale, Italia insulare); le regioni geografiche (a eccezione del Trentino-Alto Adige le cui stime sono prodotte separatamente per le Province Autonome di Bolzano/Bozen e Trento); la tipologia comunale ottenuta suddividendo i Comuni italiani in sei classi formate in base a caratteristiche socio-economiche e demografiche: A) Comuni appartenenti all'area metropolitana suddivisi in: Comuni centro dell'area metropolitana (Torino, Milano, Venezia, Genova, Bologna, Firenze, Roma, Napoli, Bari, Palermo, Catania, Cagliari) e Comuni che gravitano intorno ai Comuni centro dell'area metropolitana; B) Comuni non appartenenti all'area metropolitana suddivisi in Comuni aventi fino a 2.000 abitanti, Comuni con 2.001-10.000 abitanti, Comuni con 10.001-50.000 abitanti, Comuni con oltre 50.000 abitanti.

All'edizione del 2024, svolta tra maggio e settembre, hanno risposto circa 16mila 950 famiglie (per un totale di quasi 38mila individui). Il tasso di risposta (rispondenti/unità eleggibili + unità non risolte) è pari al 71,84%.

La correzione per mancata risposta è stata effettuata sulla base di un modello logistico che ha stimato la propensione a rispondere delle famiglie sulla base di alcune variabili ausiliarie, note sia per i rispondenti che per i non rispondenti, di seguito elencate:

1) Regione: 21 modalità

2) Tipologia comunale: 6 modalità:

- A1: comuni centro dell'area metropolitana;
- A2: comuni che gravitano intorno ai comuni centro dell'area metropolitana;
- Comuni non appartenenti all'area metropolitana a loro volta suddivisi in:

§ B1: comuni aventi fino a 2000 abitanti;

§ B2: comuni con 2001-10000 abitanti;

§ B3: comuni con 10001-50000 abitanti;

§ B4: comuni con oltre 50000 abitanti.

3) Cittadinanza della famiglia: 3 modalità (italiana, straniera, mista);

4) Titolo di studio più elevato in famiglia: 8 modalità;

5) Numero dei componenti della famiglia: (1, 2, 3, 4, 5 o più);

L'identificazione di opportuni sottoinsiemi di unità in cui calcolare i tassi di risposta e, quindi, i fattori correttivi è avvenuta attraverso la suddivisione in quintili della distribuzione delle probabilità predette dal modello.



LA STATISTICA UFFICIALE ASCOLTA I SUOI UTENTI

In occasione del Centenario dalla sua fondazione, l'Istat promuove una **consultazione pubblica** per raccogliere contributi, osservazioni e proposte sui bisogni informativi non ancora pienamente soddisfatti dalla statistica ufficiale.

Al centro della consultazione non vi sono le modalità di comunicazione o diffusione dei dati, ma la produzione statistica.

L'iniziativa intende rafforzare la qualità, la rilevanza e l'utilizzabilità della produzione statistica, favorendo al tempo stesso trasparenza e partecipazione.

La consultazione è aperta a istituzioni, comunità scientifica, operatori dell'informazione, imprese, associazioni e cittadini.

[PARTECIPA ADESSO](#)

Per chiarimenti tecnici e metodologici

Emanuela Bologna

+39 06 4673.2195

bologna@istat.it

ⁱ Si fa riferimento ai seguenti tipi di gioco: giochi di società, giochi con le carte, scacchi o dama, cruciverba o simili, *escape room* (comprese quelle in scatola), biliardo o *bowling*.

ⁱⁱ Si tratta di esperienze di gioco di gruppo in cui i partecipanti vengono “chiusi” in una stanza (fisica o virtuale) e devono collaborare per risolvere enigmi, indovinelli e prove logiche con l’obiettivo di uscire entro un tempo limitato.

ⁱⁱⁱ Si fa riferimento ai seguenti tipi di gioco: lotto, lotterie tradizionali (es. Lotteria Italia), lotterie a esito differito (es. 10 e Lotto), lotterie istantanee o in tempo reale; gratta e vinci; corse di cavalli; bingo; *slot machine*, *newslot*, *video lottery* (VLT); superenalotto; *videopoker*; altri giochi numerici a totalizzazione, (es. Superstar, SiVinceTutto, Win For Life, Eurojackpot); giochi a base sportiva (es. Nuovo Totocalcio); altri giochi da casinò (es. Roulette, Trente et Quarante, Chemin de fer, Boule, Baccarat).

^{iv} Secondo l’Agenzia delle Dogane e dei Monopoli (<https://www.adm.gov.it/portale/bilancio-di-esercizio-2024>) nel 2024 la raccolta totale da giochi pubblici, ovvero il totale delle somme giocate in una certa unità di tempo, è stata pari a 157,45 miliardi di euro, mentre le vincite restituite sono state pari a 135,87 miliardi di euro, per un totale di spesa per il gioco, che corrisponde al ricavato (o volume d’affari) della filiera (ottenuto sottraendo le vincite realizzate nel periodo dalla raccolta) che nel 2024 è stata pari a 21,577 miliardi di euro.