

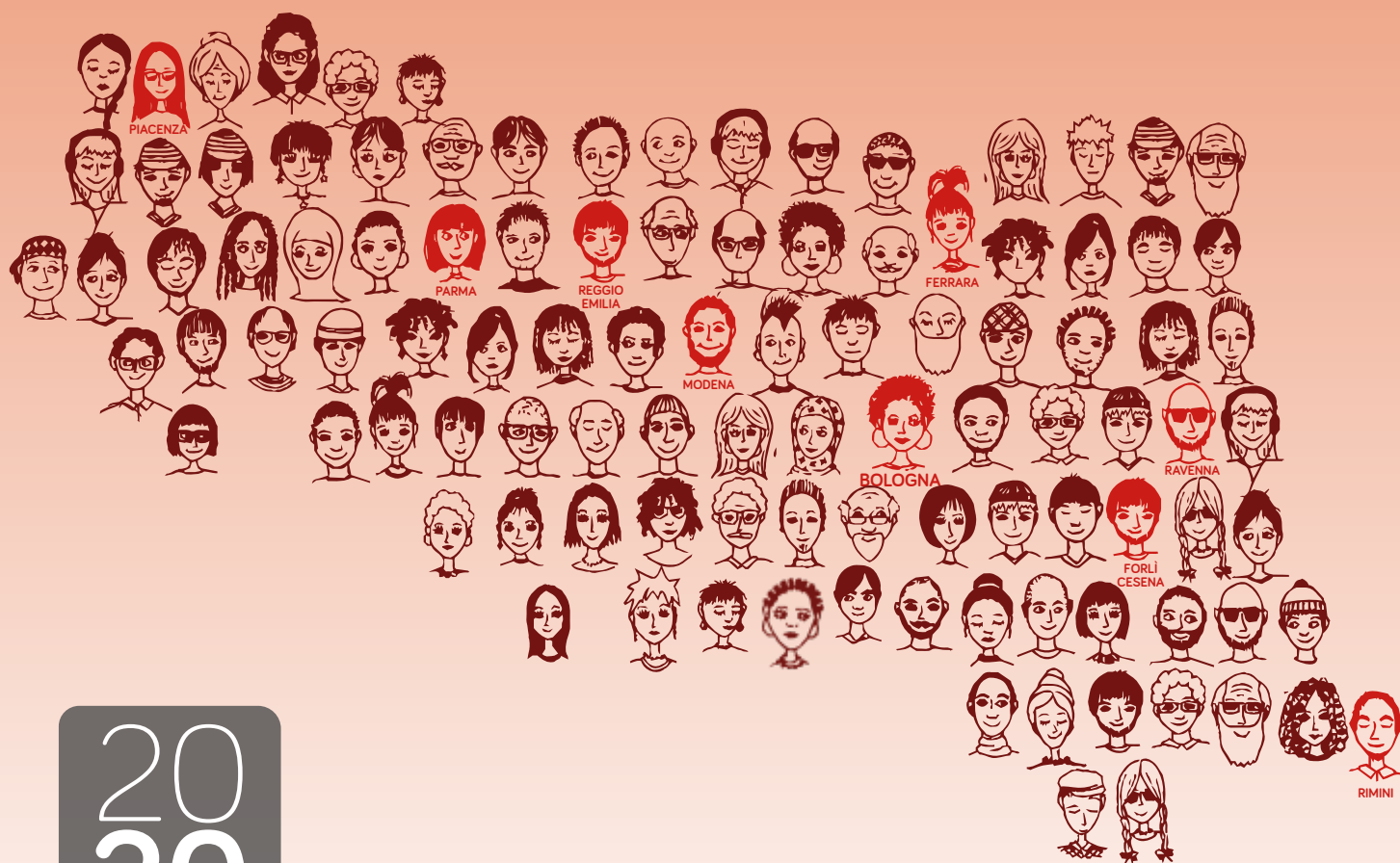
GAPS

L'azzardo nella Regione Emilia Romagna

Rapporto di Ricerca sulla diffusione del gioco d'azzardo
nella Regione Emilia Romagna attraverso lo studio
GAPS - Gambling Adult Population Survey

a cura di

Claudia **Luppi**
Silvia **Biagioni**
Sabrina **Molinaro**



20
20

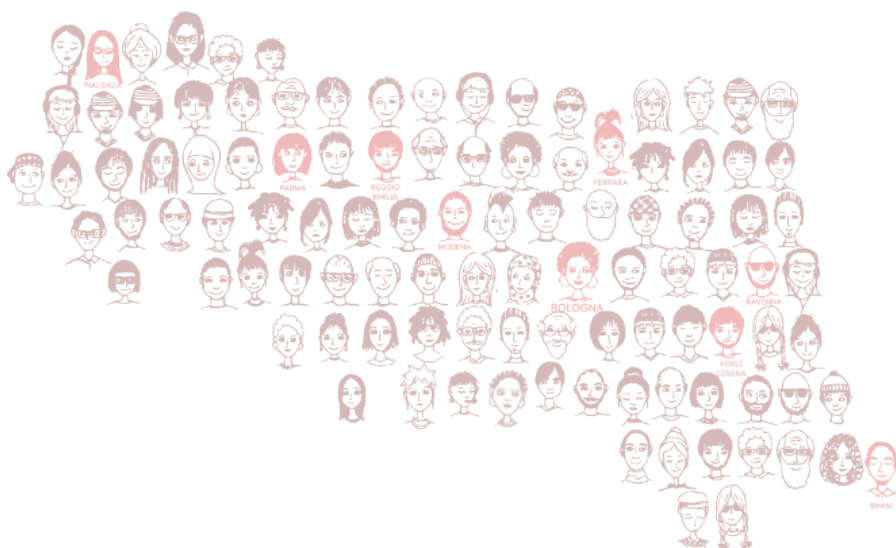
GAPS

L'azzardo nella Regione Emilia Romagna

Rapporto di Ricerca sulla diffusione del gioco d'azzardo
nella Regione Emilia Romagna attraverso lo studio
GAPS - Gambling Adult Population Survey

a cura di

Claudia **Luppi**
Silvia **Biagioni**
Sabrina **Molinaro**



20
20

 Consiglio Nazionale delle Ricerche
FC - Istituto di Fisiologia Clinica

 Regione Emilia-Romagna

GAPS

Istituto di Fisiologia Clinica - CNR
Area della Ricerca di Pisa - IFC - Pisa anno 2021
Lab. Epidemiologia e ricerca sui servizi sanitari
www.epid.ifc.cnr.it

ISBN 978-88-79580-31-1 (electronic edition)

Immagine pag. 22
<http://www.freepik.com>>Designed by pch.vector / Freepik

Immagine pag. 18
<http://all-free-download.com>>Designed by freedesignfile

Immagine pag. 42
<http://www.freepik.com>>Designed by Freepik

Indice

LA RILEVAZIONE EPIDEMIOLOGICA DEL FENOMENO: STRUMENTI E OBIETTIVI	5
IL FENOMENO IN SINTESI	7
LO STUDIO GAPS 2020 - EMILIA ROMAGNA	13
1.1 Le caratteristiche del campione	13
LA PERCEZIONE SUI SERVIZI SANITARI TERRITORIALI	19
2.1 Servizi Sanitari generali	19
2.2 Servizi Sanitari specifici	20
GIOCO D'AZZARDO	23
3.1 Disponibilità, percezione del rischio, opinioni e credenze	23
3.2 Diffusione e caratteristiche del comportamento di gioco	28
3.3 Il gioco onsite	31
3.4 Il gioco online	33
3.5 I giocatori d'azzardo secondo i profili di rischio	35
GAMING	43
4.1 I videogame	43
CONCLUSIONI	47
NOTE METODOLOGICHE GAPS	49
TABELLE IN ALLEGATO	53



LA RILEVAZIONE EPIDEMIOLOGICA DEL FENOMENO: STRUMENTI E OBIETTIVI

Per gioco d'azzardo si intende qualsiasi scommessa di denaro su di un evento il cui esito dipende completamente dal caso. In questa definizione sono dunque compresi i giochi di carte (poker, black jack ecc.), i giochi da casinò, le slot machine, il bingo, le lotterie (Lotto, Superenalotto, Gratta&Vinci), le scommesse sportive e i giochi online. Si tratta di un fenomeno sociale che sta suscitando un crescente interesse generale, sia in conseguenza all'aumento delle sue proporzioni sia per la necessità di delinearne i contorni e caratterizzare i comportamenti di gioco nella popolazione. Il così detto gioco "sano", praticato una-tantum, deve essere differenziato da forme di gioco problematiche, che possono rappresentare una vera e propria dipendenza comportamentale. In particolare, l'*American Psychiatric Association* (APA) ha ritenuto opportuno inserire il "Disturbo da gioco d'azzardo" all'interno del capitolo "Disturbi correlati a sostanze e disturbi da addiction", nella sezione "Disturbo non correlato all'uso di sostanze" del *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders* (DSM-5), edizione 2013 (APA,2013)¹. Questa decisione si è basata sull'evidenza che i comportamenti legati al gioco d'azzardo attivano meccanismi cerebrali simili a quelli implicati nella dipendenza da sostanze e, allo stesso tempo, i sintomi comportamentali legati al gioco d'azzardo patologico ricalcano quelli delle altre dipendenze (APA, 2013)¹.

La **Regione Emilia Romagna** è da tempo impegnata nella lotta contro la ludopatia, con azioni e iniziative di contrasto al gioco d'azzardo. Nello specifico, per il biennio 2019-2020 ha approvato un **Piano regionale di contrasto al Gioco d'azzardo patologico** che prevede lo stanziamento di circa 3.7 milioni di euro. In continuità con i precedenti piani regionali, quello riguardante le annualità 2019 e 2020 è finalizzato a comprendere le dimensioni del fenomeno, prevenire le diverse forme di dipendenza da gioco e concorrere alla rimozione delle cause sociali e culturali che possono favorire la ludopatia. Vengono inoltre introdotte alcune novità, tra le quali il potenziamento dell'**Osservatorio Regionale**, al fine di

¹ American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders* (DSM-5*). American Psychiatric Pub.

monitorare fin da subito i risultati del Piano regionale e il rafforzamento delle iniziative nelle scuole, soprattutto sulle tematiche del gioco d'azzardo online e onsite e del gioco definibile "sano". Infine, per quanto riguarda il trattamento della ludopatia, il Piano prevede il consolidamento di una **rete competente di trattamento multidisciplinare**, valorizzando i gruppi di auto e mutuo-aiuto. In particolare, esso prevede di incrementare ulteriormente la collaborazione dei servizi socio-sanitari con i gruppi delle associazioni Giocatori Anonimi e Gruppi familiari 'Gam-Anon' allo scopo di garantire una diffusione capillare di questi ultimi. Contemporaneamente, viene incoraggiata la collaborazione con le unità operative di neurologia al fine di approfondire e integrare gli aspetti riguardanti l'associazione fra farmaci antiparkinsoniani e gioco d'azzardo patologico.

In questo contesto si inserisce lo studio **GAPS Emilia Romagna - *Gambling Adult Population Survey*** commissionato al Laboratorio di Epidemiologia e Ricerca sui Servizi Sanitari afferente all'Istituto di Fisiologia Clinica del Consiglio Nazionale delle Ricerche (CNR-IFC) dalla Regione stessa per un approfondimento relativo al contesto epidemiologico del fenomeno a livello regionale e provinciale.

L'obiettivo generale dello studio è stato quello di rilevare, attraverso un'indagine campionaria, la diffusione e le caratteristiche del Gioco d'Azzardo (*gambling*) nella popolazione generale di 18-84 anni residente nella regione Emilia-Romagna, nonché di analizzare i fattori di rischio associati al gioco d'azzardo. Lo studio ha previsto inoltre i seguenti obiettivi specifici:

- acquisire un quadro conoscitivo della diffusione del fenomeno del gambling in un campione rappresentativo di residenti 18-84enni della regione;
- analizzare le caratteristiche e il comportamento di gioco (frequenza, tipologia di giochi praticati, pattern e setting di gioco ecc.);
- profilare i giocatori sulla base del grado di potenziale problematicità associata al comportamento di gioco;
- analizzare l'associazione tra comportamento di gioco, stili di vita, caratteristiche individuali e ambientali.

IL FENOMENO IN SINTESI

Allo studio GAPS Emilia Romagna 2020 hanno partecipato 1.835 residenti di età compresa tra i 18 e gli 84 anni. Oltre la metà dei rispondenti (64%) afferma di essere abbastanza o molto informato sulle modalità di accesso ai Servizi Sanitari, al contrario il 68% riferisce di non essere informato riguardo ai Servizi Sanitari specifici relativi alle dipendenze patologiche.

Nel 2020, il 36% della popolazione emiliano romagnola residente, di età compresa tra i 18 e gli 84 anni, ha giocato d'azzardo con percentuali più elevate tra gli uomini e nella fascia di età più giovane (18-44 anni). Tra chi ha giocato nel corso dell'ultimo anno, i giochi più praticati sono stati il Gratta&Vinci (74%); seguiti dal Superenalotto (43%), preferito soprattutto dal genere maschile (49%; F=36%) e dalle persone di oltre 44 anni; il Lotto (26%), preferito dalle donne (32%; M=21%) e dagli over 44enni e le scommesse sportive (33%), giocate maggiormente dagli uomini (40%; F=24%) e dai più giovani.

Per quanto riguarda il gioco fisico, è stato praticato dal 34% dei residenti, nel corso dell'ultimo anno. Essi hanno giocato prevalentemente presso bar e tabacchi e presso la propria abitazione o quella di amici. Le prevalenze più alte per quanto riguarda il gioco nella vita e negli ultimi 12 mesi si registrano nelle province di Rimini, Forlì Cesena e Bologna.

Il gioco d'azzardo online è stato praticato dal 6% dei rispondenti. Fra questi, 45% ha utilizzato lo Smartphone come strumento per giocare. A livello provinciale, le prevalenze più elevate si riscontrano nel territorio di Reggio Emilia.

Quasi un giocatore su sette, tra coloro che hanno giocato d'azzardo negli ultimi 12 mesi, risulta avere un profilo di gioco a rischio. Percentuali maggiormente elevate si registrano in provincia di Piacenza, Parma e Forlì Cesena.

Mentre i Gratta&Vinci e il Superenalotto sono preferiti dai giocatori con profilo non a rischio, tutte le altre tipologie vengono giocate in percentuale maggiore dai giocatori con profilo a rischio. Inoltre, tra quest'ultima tipologia di giocatori, oltre la metà (62%) riferisce di avere un bilancio complessivo in rosso e il 31% afferma di aver praticato 4 o più differenti tipologie di gioco (contro il 5% dei non a rischio).

Al fine di giocare, i giocatori con profilo a rischio, rimangono prevalentemente a casa propria o di amici (33%; non a rischio=8%) oppure si recano nelle sale gioco (4%; non a rischio=1%). Nell'ultimo anno, il 15% dei giocatori con profilo a rischio ha trascorso, in

media, più di 30 minuti al giorno giocando onsite e il 28% sarebbe disposto a impiegare fino a 30 minuti per raggiungere un luogo di gioco.

Relativamente alle credenze associate alla possibilità di diventare ricchi giocando d'azzardo, più della metà dei giocatori con profilo a rischio ritiene che sia possibile se il giocatore è fortunato (57%) e, il 30%, se bravo.

Infine, i giocatori con profilo non a rischio hanno una maggiore percezione del rischio associato a giocare d'azzardo una volta a settimana (40%; a rischio 32%) o più di una volta alla settimana (88%; a rischio 78%).



GAPS EMILIA ROMAGNA 2020

1.835 questionari



Il 64% dei rispondenti è abbastanza/molto informato sulle modalità di accesso ai Servizi Sanitari

Il 68% è per nulla/poco informato sulle modalità di accesso ai Servizi Sanitari specifici per le dipendenze



Il 36% della popolazione emiliano romagnola ha giocato d'azzardo nel 2020 (IPSAD®Italia 2017=41%)

I giochi maggiormente praticati sono i Gratta&Vinci e il Superenalotto. Le donne preferiscono il Lotto, gli uomini le scommesse sportive



Il 34% dei rispondenti ha praticato gioco onsite, soprattutto nelle province di Rimini, Forlì Cesena e Bologna

I luoghi maggiormente frequentati sono bar tabacchi e le residenze private



Il 6% della popolazione emiliano romagnola ha giocato d'azzardo online (IPSAD®Italia 2017=4%), soprattutto nella provincia di Reggio Emilia

Lo strumento più utilizzato è lo smartphone

IL GIOCO PROBLEMATICO



Il 14% dei giocatori emiliano romagnoli ha un comportamento di gioco "a rischio" (IPSAD®Italia 2017=22%)

Le percentuali più elevate si rilevano in provincia di Piacenza, Parma e Forlì Cesena



Giocano in percentuale maggiore praticamente a tutte le tipologie di gioco e quasi un terzo ne pratica almeno 4

Oltre la metà crede di poter diventar ricco giocando grazie alla fortuna e poco meno di un terzo grazie alla bravura



I giocatori a rischio hanno una minor percezione del rischio associato al gioco d'azzardo

1

LO STUDIO GAPS 2020 - EMILIA ROMAGNA

1.1 Le caratteristiche del campione



LO STUDIO GAPS 2020 - EMILIA ROMAGNA

1.1 Le caratteristiche del campione

Tra quelli raccolti nel corso dello studio, sono stati considerati validi e analizzati 1.835 questionari.

Sul totale dei questionari analizzati, i generi sono equamente distribuiti (50%

ciascuno). Il 26% è rappresentato da persone di età compresa tra i 18 e i 34 anni, il 37% da 35-54enni e una pari quota da 55-84enni.

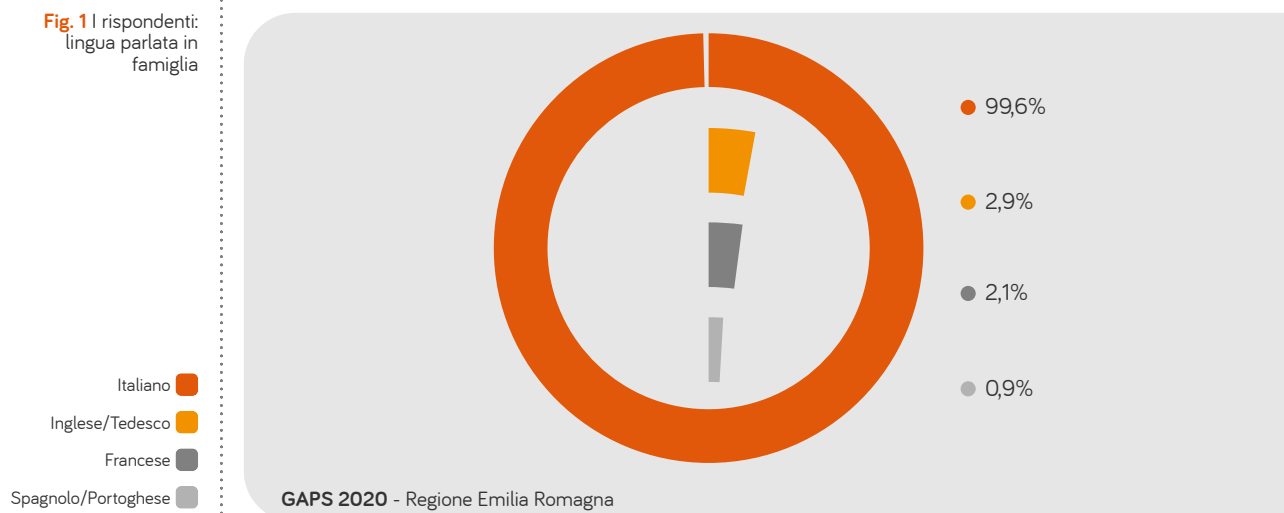
	Totale	Maschi	Femmine
18-24 anni	9,6	8,6	10,7
25-34 anni	16,3	15,5	17,1
35-44 anni	16,6	14,9	17,9
45-54 anni	20,8	21,4	20,4
55-64 anni	19,8	19,9	19,7
65-74 anni	12,5	14,6	10,4
75-84 anni	4,4	5,1	3,8

Tab. 1 I rispondenti: distribuzione percentuale per genere e fascia di età

GAPS 2020 - Regione Emilia Romagna

Per la quasi totalità dei rispondenti (99,6%) in famiglia si parla la lingua italiana, seguita da quella inglese o tedesca (3%), francese (2%), spagnola o portoghese (0,9%).

Fig. 1 I rispondenti: lingua parlata in famiglia



Il diploma o la qualifica superiore sono riferiti dal 49% dei rispondenti, soprattutto tra gli uomini (50%; F=47%), circa il 35% possiede almeno la laurea triennale, soprattutto le donne (36%; M=34%), il 14% ha terminato le medie inferiori, mentre quasi il 3% riferisce di aver conseguito la licenza elementare.

Riguardo la condizione lavorativa, quasi il 5% è in cerca di occupazione mentre il 60% risulta occupato: tra questi ultimi, il 57% ha

un inquadramento da impiegato, soprattutto tra le donne (66%; M=49%), un quinto è operaio, condizione quest'ultima che riguarda prevalentemente gli uomini (25%; F=15%), il 17% è dirigente o quadro, con una netta differenza tra i generi (21% tra gli uomini, 13% tra le donne) e con percentuali che aumentano al crescere dell'età. Apprendisti e lavoratori a domicilio, costituiscono il restante 6% del campione.

Tab. 2 La tipologia dei lavoratori: distribuzione percentuale per genere e fascia di età

	Totale	Genere		Fascia d'età	
		Maschi	Femmine	18-44 anni	45-84 anni
Dirigente	8,0	10,2	5,8	5,9	9,5
Quadro	8,9	10,7	7,2	5,2	11,9
Impiegato	57,3	48,5	66,2	62,5	53,3
Operaio	20,0	24,7	15,3	17,8	22,0
Apprendista	3,5	3,0	4,0	7,6	0,0
Lavoratore a domicilio	2,3	2,9	1,5	1,0	3,2

GAPS 2020 - Regione Emilia Romagna



L'analisi sui dati di reddito indica che per quasi un quarto dei rispondenti, il reddito personale (lordo) annuo è inferiore ai 15.000 euro, soprattutto tra le donne (32%; M=17%) e per l'11% dei rispondenti è nullo

(9% tra gli uomini, 13% tra le donne). Il 48% riferisce un reddito dai 15.000 ai 36.000 euro annui e il restante 17% superiore a 36.000 euro, quote che in entrambi i casi risultano superiori tra gli uomini.

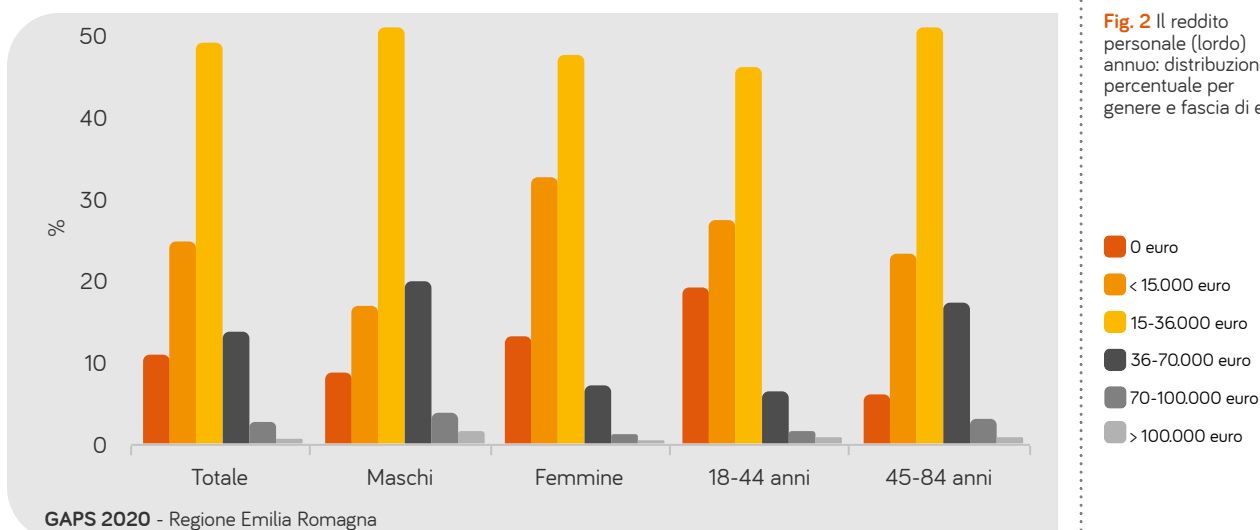


Fig. 2 Il reddito personale (lordo) annuo: distribuzione percentuale per genere e fascia di età

Il 19% dei rispondenti ha riferito di avere un reddito mensile complessivo familiare (netto) pari o inferiore a 1.400 euro, il 41% tra i 1.400 e i 2.500 euro e una pari quota superiore a 2.500 euro. Differenze tra i generi si osservano nelle quote di coloro

che riferiscono di avere un reddito netto mensile familiare fino a 1.000 euro, soprattutto donne (11%; M=5%) e tra i 1.000 e i 5.000 euro, condizione che caratterizza maggiormente gli uomini (65%; F=58%).

	Totale	Genere		Fascia d'età	
		Maschi	Femmine	18-44 anni	45-84 anni
Fino a 1.000 euro	8,0	5,1	10,8	6,4	8,9
Fino a 1.400 euro	10,5	9,0	12,0	12,2	9,6
Fino a 1.800 euro	13,6	15,0	12,2	12,8	14,0
Fino a 2.500 euro	27,1	29,3	25,0	27,8	26,5
Fino a 5.000 euro	33,9	35,4	32,5	33,8	34,3
Più di 5.000 euro	6,9	6,2	7,5	7,0	6,7

Tab. 3 Il reddito familiare netto mensile: distribuzione percentuale per genere e fascia di età

GAPS 2020 - Regione Emilia Romagna

2

LA PERCEZIONE SUI SERVIZI SANITARI TERRITORIALI

2.1 Servizi Sanitari generali

2.2 Servizi Sanitari specifici



LA PERCEZIONE SUI SERVIZI SANITARI TERRITORIALI

2.1 Servizi Sanitari generali

Il 36% dei rispondenti riferisce di essere “per niente/poco” informato sulle modalità di accesso ai Servizi Sanitari.

In particolar modo la scarsa informazione si osserva tra gli uomini (M=40%; F=31%) e tra i residenti nella fascia di età meno

elevata (18-44 anni=41%; 45-84 anni=33%). Il 54% e l’11% dei rispondenti ritengono di avere rispettivamente “abbastanza” e “molte” informazioni riguardo l’accesso ai Servizi Sanitari, soprattutto tra le donne e nelle fasce maggiori di età.

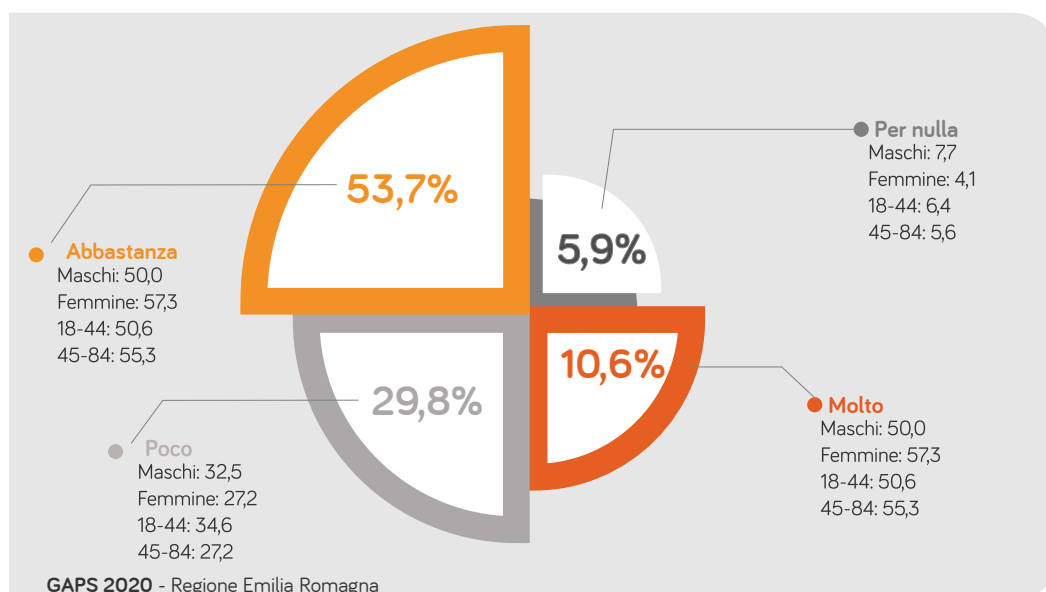


Fig. 1 Livello di informazione sulle modalità di accesso ai Servizi Sanitari

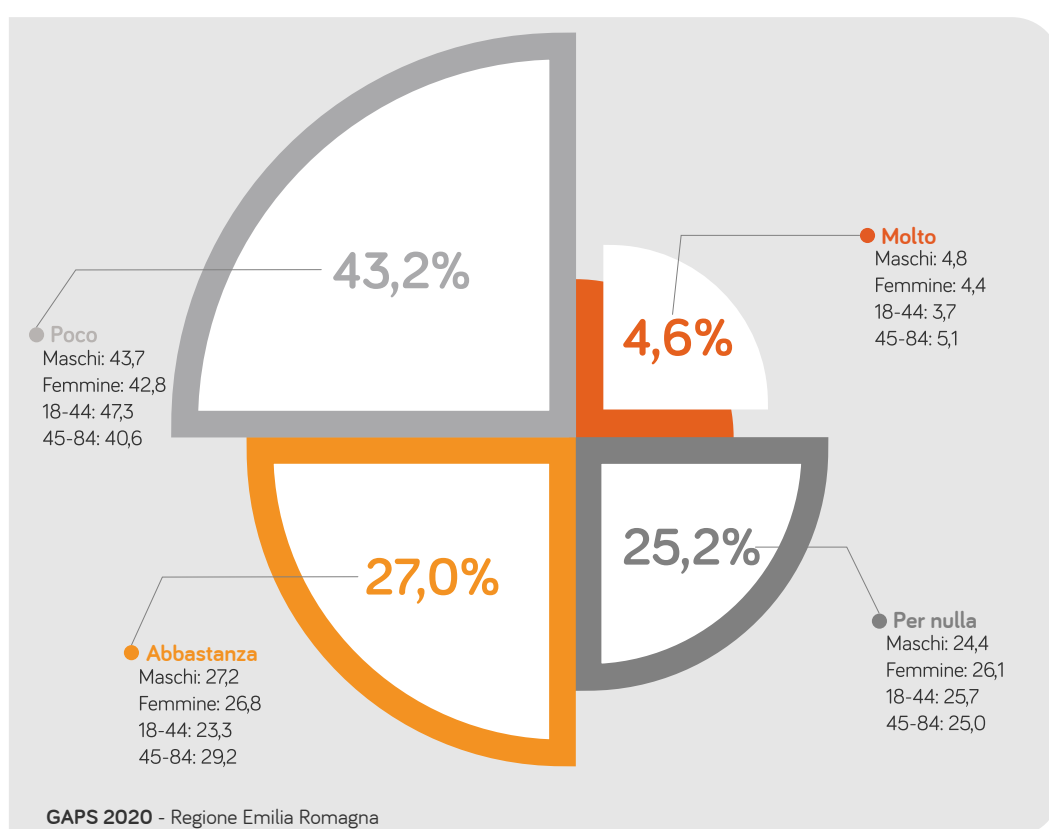
2.2 Servizi Sanitari specifici

Stringendo il focus sui Servizi Sanitari specifici per le dipendenze patologiche, il livello di informazione sembra diminuire, così come le differenze fra i generi che arrivano praticamente ad annullarsi.

Il 68% si dice “per nulla/poco” informato, contro il 32% che invece si ritiene

“abbastanza/molto” informato sui Servizi Sanitari per le dipendenze. I più informati sono i soggetti appartenenti alla fascia di età maggiore: infatti oltre un terzo dei 45-84enni si dice “abbastanza/molto” informato relativamente all'accesso a queste tipologie di Servizi.

Fig. 2 Livello di informazione sulle modalità di accesso ai Servizi Sanitari specifici per le dipendenze patologiche



Ancora minore, a livello regionale, il livello di conoscenza relativo ad altri servizi o attività specifiche per il supporto alle persone con problemi di dipendenza.

La maggior parte dei rispondenti, a prescindere dal genere e dall'età, non ha saputo rispondere a domande dirette sulla conoscenza non solo della presenza di servizi quali le Unità Mobili, i Centri di salute mentale, quelli psichiatrici e altri ancora sul proprio territorio, ma anche delle problematiche di dipendenze trattate (sostanze legali, illegali e gioco d'azzardo).

I servizi dei SerD, legati al trattamento delle dipendenze da sostanze lecite (38%) e illecite (41%) sono quelli maggiormente conosciuti. Al contrario, le Unità Mobili e le Helpline sono quelli meno conosciuti in assoluto: in entrambi i casi oltre 4 rispondenti su 5 hanno riferito di non conoscerli (rispettivamente l'88% e l'84%).

I servizi legati alla dipendenza da gioco d'azzardo risultano in generale meno conosciuti rispetto a quelli che si occupano di sostanze legali e illegali.

3

GIOCO D'AZZARDO

- 3.1 Disponibilità, percezione del rischio, opinioni e credenze
- 3.2 Diffusione e caratteristiche del comportamento di gioco
- 3.3 Il gioco onsite
- 3.4 Il gioco online
- 3.5 I giocatori d'azzardo secondo i profili di rischio



GIOCO D'AZZARDO

3.1 Disponibilità, percezione del rischio, opinioni e credenze

Il 47% dei rispondenti ha riferito di abitare nei pressi di un luogo dove poter giocare d'azzardo raggiungibile a piedi in meno di 5 minuti, il 31% impiegando da 5 a 10 minuti e il 22% a più di 10 minuti. Analogamente, per quanto riguarda la distanza dal luogo di lavoro o di studio, il 47% può raggiungere a piedi un esercizio di gioco in meno di 5 minuti, il 27% in 5-10

minuti e il 26% in più di 10 minuti. È stato chiesto, inoltre, quanto tempo sarebbero disposti a impiegare per raggiungere un luogo dove poter giocare: il 91% del campione ha risposto "meno di 10 minuti", il 7% sarebbe disponibile a impiegare fino a 30 minuti, mentre quasi il 2% li supererebbe.

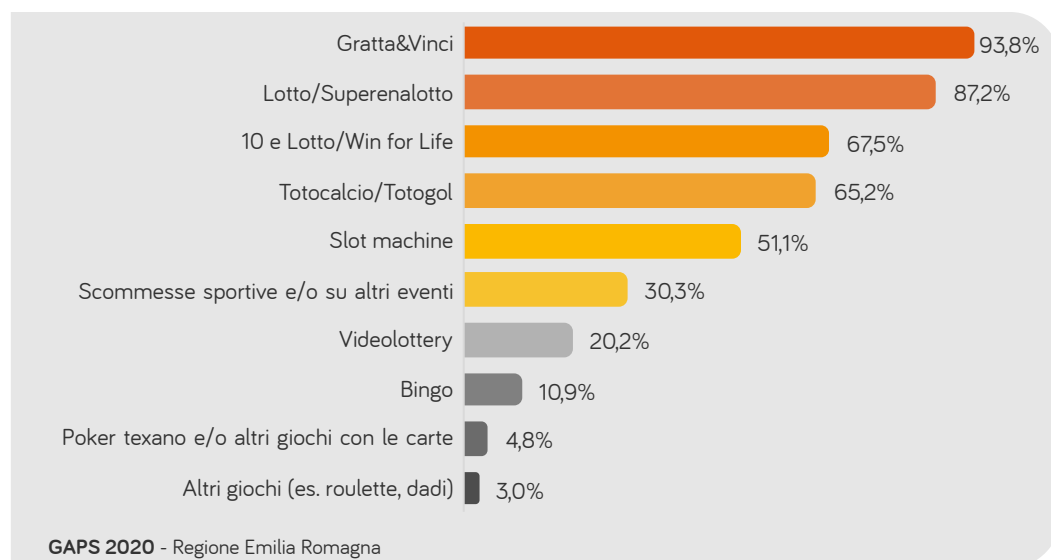
		Totale	Genere		Fascia d'età	
			Maschi	Femmine	18-44 anni	45-84 anni
Da casa	< 5 minuti	47,4	49,7	45,1	56,4	42,1
	5-10 minuti	30,8	30,6	31,3	26,1	33,7
	> 10 minuti	21,6	19,7	23,6	17,5	24,2
Dal luogo di lavoro/studio	< 5 minuti	47,3	45,9	48,8	50,4	44,5
	5-10 minuti	26,7	25,8	27,6	28,6	24,4
	> 10 minuti	26,0	28,3	23,6	21,0	31,1
Tempo disposti a impiegare	< 10 minuti	91,5	91,2	91,8	92,7	90,4
	10-30 minuti	6,8	6,6	7,1	5,3	8,1
	>30 minuti	1,7	2,2	1,1	2,0	1,5

Tab. 1 La distanza da un luogo di gioco da casa e dal luogo di lavoro/di studio: distribuzione percentuale per genere e fascia di età

Nei luoghi di gioco facilmente raggiungibili, i Gratta&Vinci sono i giochi più frequentemente disponibili, (94%)

seguiti da Lotto/Superenalotto (87%), 10 e Lotto/Win for Life (68%), Totocalcio/Totogol (65%), slot machine (51%).

Fig. 1 I giochi disponibili nel luogo di gioco più vicino



Il 20% della popolazione regionale, soprattutto maschile (22%; F=19%), è a conoscenza delle regolamentazioni per la limitazione del gioco d'azzardo approvate dalla propria Regione e circa il 16% di

quelle approvate dal proprio Comune di residenza. La fascia di età dove si riscontra la maggior percentuale di persone informate su questo tema è quella più adulta.

Tab. 2 La conoscenza di regolamentazioni approvate da Regione e Comune per limitare il gioco d'azzardo: distribuzione percentuale per genere e fascia di età

	Italia (2017)	Regione Emilia Romagna				
		Totale	Genere		Fascia d'età	
			Maschi	Femmine	18-44 anni	45-84 anni
Regione	n.a.	20,4	21,8	19,1	18,3	21,7
Comune	14,6	15,7	17,2	14,2	12,4	17,7

GAPS 2020 - Regione Emilia Romagna; IPSAD®2017

La quasi totalità della popolazione regionale (96%) riferisce di essere "Molto/Abbastanza d'accordo" con la decisione di porre gli apparecchi di gioco a debita distanza dalle scuole, il 90% disciplinare gli orari di funzionamento delle Slot machine, l'89% collocarli lontano dai bancomat e/o vietare la pubblicità del gioco d'azzardo.

Pochi meno (88%) riferiscono di essere d'accordo con il prevedere percorsi di formazione specifici per i commercianti del gioco. Circa l'83% dei rispondenti è d'accordo nel collocare gli apparecchi di gioco in denaro lontano da stazioni mentre il 79% nel porre limiti spaziali e temporali all'offerta di gioco d'azzardo.



Fig. 2 Le opinioni dei rispondenti rispetto alla regolamentazione del gioco d'azzardo

Il 53% dei rispondenti ritiene che giocare d'azzardo meno di una volta alla settimana sia "Molto/Moderatamente" rischioso, percentuale che raggiunge l'89% in riferimento al gioco ripetuto più di una volta alla settimana, con percentuali

generalmente maggiori fra le donne. L'8% non è stato capace di definire il grado di rischio nel giocare meno di una volta alla settimana e il 6% riferendosi al gioco ripetuto più volte.

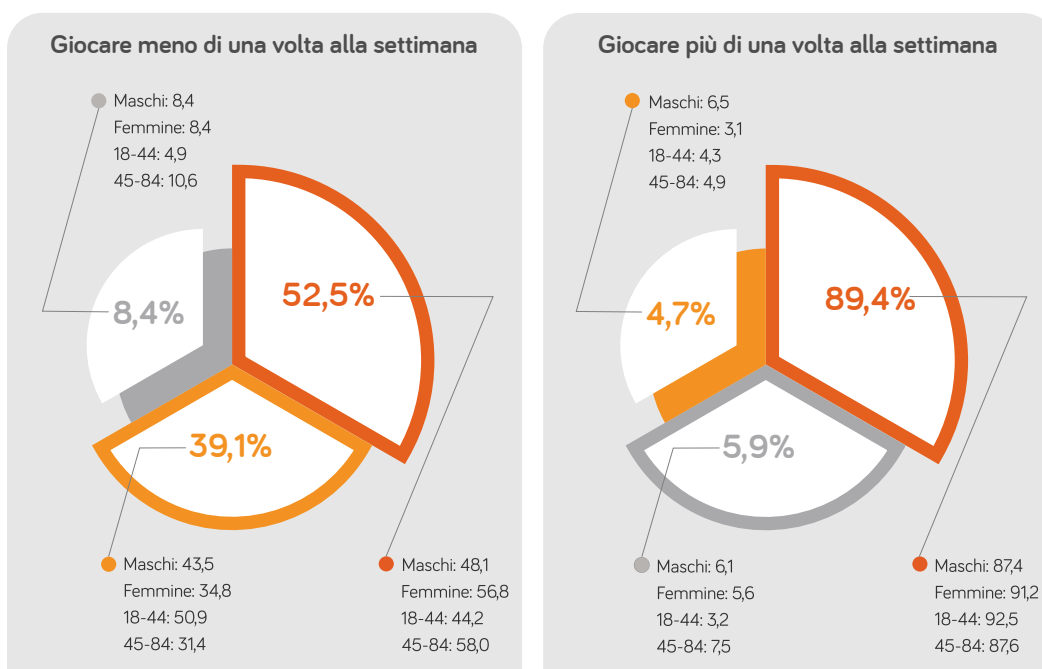


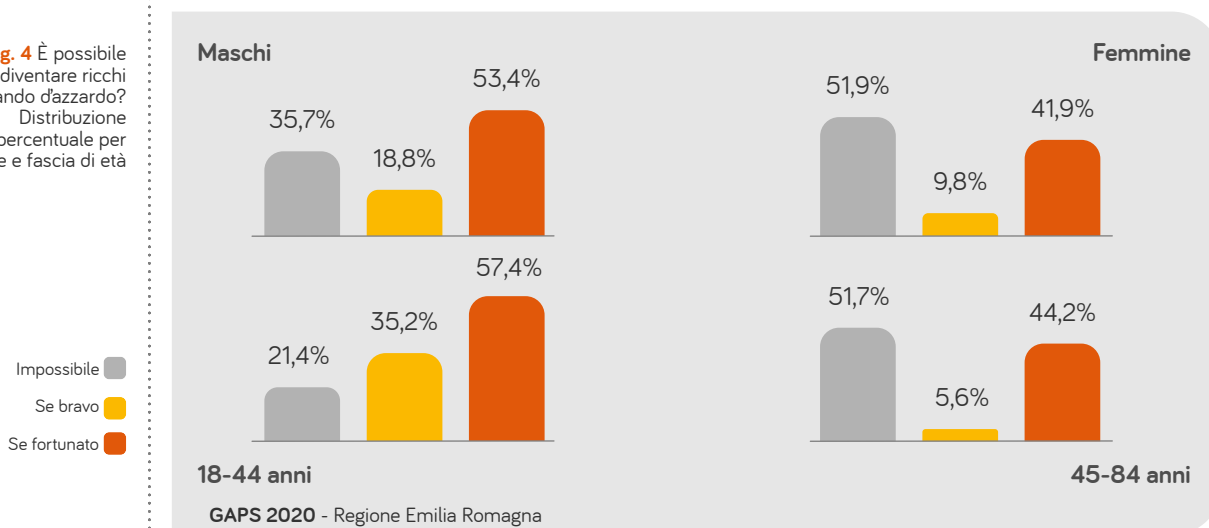
Fig. 3 Il rischio percepito nel giocare meno o più di una volta la settimana: distribuzione percentuale per genere e fascia di età

- Rischio moderato/ elevato
- Nessun rischio/ minimo
- Non so

Il 41% della popolazione regionale, soprattutto quella di genere femminile (46%) e con percentuali maggiori nella fascia d'età 45-84 (49%), ritiene sia impossibile diventare ricchi giocando

d'azzardo, per il 48% invece, potrebbe essere fonte di ricchezza se il giocatore è fortunato e per il 17% se è bravo, in percentuali superiori tra gli uomini e i soggetti più giovani.

Fig. 4 È possibile diventare ricchi giocando d'azzardo? Distribuzione percentuale per genere e fascia di età



Più di un terzo dei rispondenti (35%) ritiene che l'abilità del giocatore non incida sull'esito di alcun gioco d'azzardo, con percentuali maggiori tra le donne (41%; M=29%) e i più anziani (42% tra i 45-

84enni). L'abilità del giocatore è rilevante per il 49% dei soggetti nel Poker texano/altri giochi con le carte, per il 35% nelle scommesse sportive, soprattutto tra gli uomini e tra i più giovani.

Tab. 3 Quanto è importante l'abilità del giocatore? Distribuzione percentuale per tipo di gioco, per genere e fascia d'età

	Totale	Genere		Fascia d'età	
		Maschi	Femmine	18-44 anni	45-84 anni
In nessuno gioco	35,2	29,2	41,1	24,5	42,0
Gratta&Vinci/10 e Lotto/Win for Life	0,8	0,8	0,7	0,5	0,9
Lotto/Superenalotto	3,1	3,0	3,1	2,0	3,7
Totocalcio/Totogol/Scommesse	34,7	40,0	29,4	38,8	32,1
Scommesse su altri eventi	21,6	25,5	17,6	25,9	19,0
Bingo	2,5	2,3	2,7	3,5	2,0
Slot Machine	1,6	1,6	1,7	1,9	1,5
Videolottery	0,5	0,5	0,5	0,6	0,5
Poker Texano/Altri giochi con le	49,4	53,9	44,9	65,1	39,8
Altri giochi	4,6	4,7	4,6	6,0	3,9
Scommesse virtuali	6,6	7,8	5,5	11,8	3,5

GAPS 2020 - Regione Emilia Romagna



La maggior parte della popolazione, in particolare quella maschile, riferisce di aver visto/ sentito più volte al mese spot pubblicitari riguardanti il gioco d'azzardo, soprattutto alla televisione, online e sui social media. Soltanto in relazione all'aver

sentito alla radio pubblicità sul gioco d'azzardo si riscontra una quota maggiore di chi riferisce di non aver mai ascoltato spot specifici (65%) rispetto a chi ne ha ascoltati una o più volte al mese.

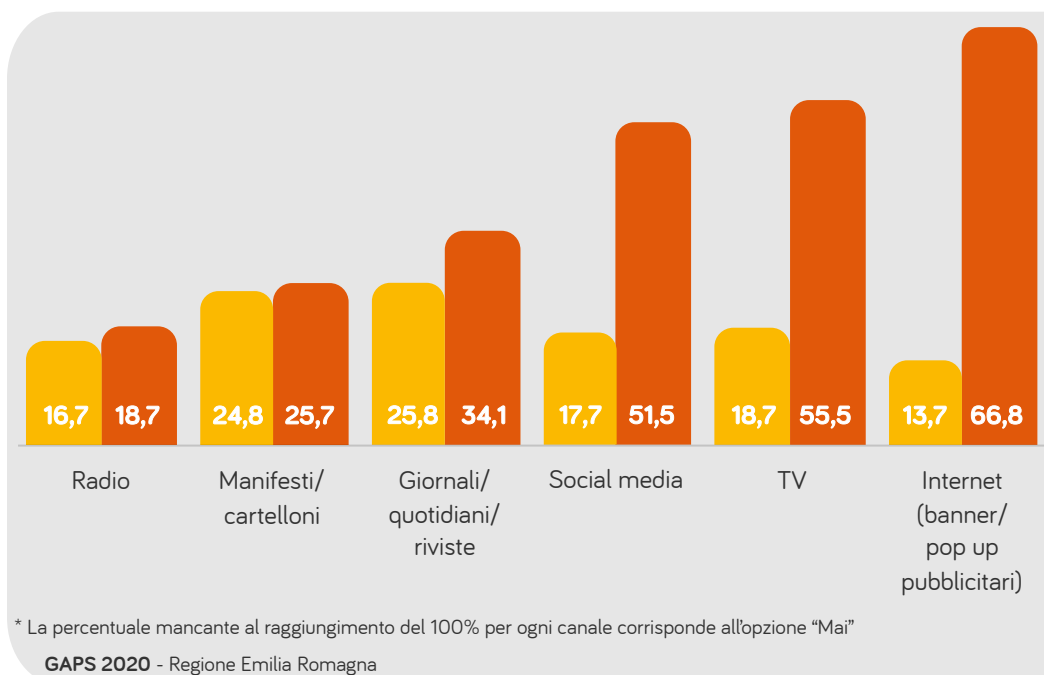


Fig. 5 L'esposizione ai messaggi pubblicitari sul gioco d'azzardo negli ultimi 12 mesi secondo la tipologia di canale: percentuali* per frequenza nel mese

■ Meno di una volta al mese
■ Più di una volta al mese

3.2 Diffusione e caratteristiche del comportamento di gioco

Il 69% della popolazione regionale di età compresa tra i 18 e gli 84 anni ha giocato d'azzardo almeno una volta nella vita, con una prevalenza che risulta superiore a quella nazionale (62%) e il 36% lo ha fatto nell'anno precedente la rilevazione.

La pratica del gioco d'azzardo risulta maggiormente diffusa tra le persone di genere maschile (75% nella vita e 42% nell'anno contro il 63% e il 31% delle donne) e nella fascia di età compresa fra i 18 e i 44 anni.

Tab. 4 Prevalenze di gioco d'azzardo per genere e fascia di età

	Italia (2017)	Totale	Regione Emilia Romagna			
			Genere		Fascia d'età	
			Maschi	Femmine	18-44 anni	45-84 anni
Nella vita	62,4	68,9	74,9	63,1	73,2	66,1
Nell'ultimo anno	41,4	36,3	41,7	31,1	39,0	34,6

GAPS 2020 - Regione Emilia Romagna; IPSAD®2017

A livello provinciale la distribuzione delle prevalenze di gioco varia: relativamente al gioco nel corso della vita le percentuali più elevate si registrano nelle province di Rimini, Bologna e Forlì Cesena. Per ciascuna provincia si riscontrano percentuali

maggiori fra i rispondenti di genere maschile. Per quanto riguarda l'aver giocato nel corso dell'ultimo anno si ritrovano ancora una volta percentuali maggiori nelle province di Rimini Forlì Cesena e Bologna, con una maggioranza di uomini.

Fig. 6 Prevalenza di gioco d'azzardo nella vita, per provincia e genere

Regione Emilia Romagna

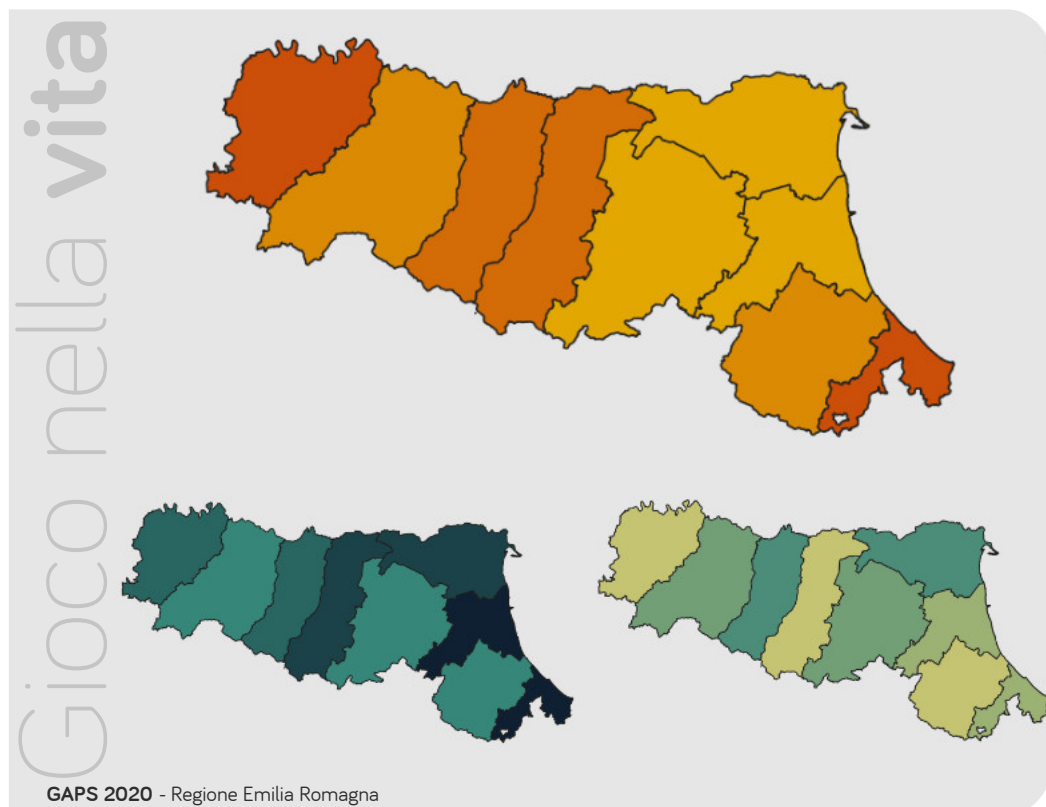
- 69,0 - 70,2
- 68,7 - 69,0
- 68,1 - 68,7
- 66,8 - 68,1

Maschi

- 76,2 - 77,8
- 74,0 - 76,2
- 72,1 - 74,0
- 69,4 - 72,1

Femmine

- 64,3 - 66,2
- 63,0 - 46,3
- 62,6 - 63,0
- 61,6 - 62,6



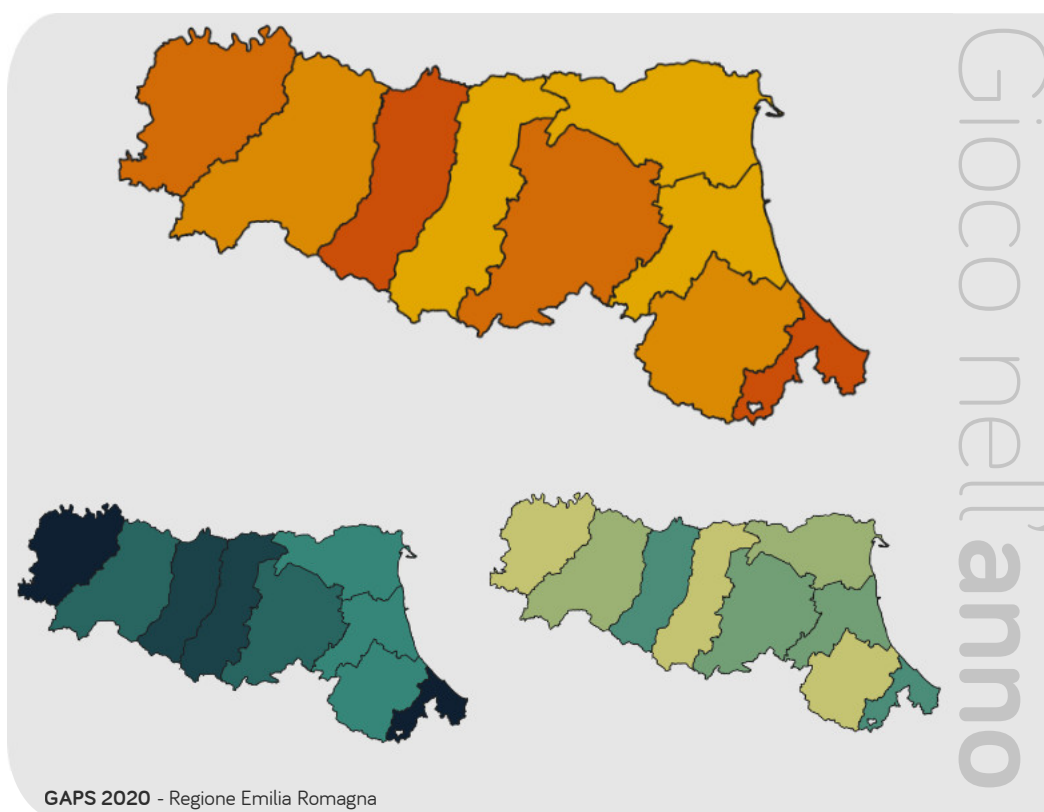


Fig. 7 Prevalenza di gioco d'azzardo negli ultimi 12 mesi, per provincia e genere

Regione Emilia Romagna

- 36,9 - 41,0
- 35,8 - 36,9
- 34,9 - 35,8
- 33,5 - 34,9

Maschi

- 41,8 - 45,8
- 41,0 - 41,8
- 40,3 - 41,0
- 37,5 - 40,3

Femmine

- 31,8 - 36,5
- 31,5 - 31,8
- 30,9 - 31,5
- 26,0 - 30,9

GAPS 2020 - Regione Emilia Romagna

Il gioco maggiormente praticato nel corso dei 12 mesi è stato il Gratta&Vinci (74%); seguono il Superenalotto (43%), preferito dagli uomini (49%; F=36%) e dalle persone di oltre 44 anni; il Lotto (26%), preferito

dalle donne (32%; M=21%) e dagli over 44 e le scommesse sportive (33%), giocate maggiormente dagli uomini (40%; F=24%) e dai più giovani.

	Totale	Genere		Fascia d'età	
		Maschi	Femmine	18-44 anni	45-84 anni
Gratta&Vinci	73,5	69,7	78,5	75,7	72,0
Lotto	25,7	21,4	31,5	15,2	33,1
Superenalotto	43,3	48,5	35,9	29,8	51,7
10 e Lotto/Win for Life	8,8	10,3	6,9	7,7	9,7
Totocalcio/Totogol	5,3	9,4	0,0	8,1	3,3
Bingo	7,8	8,0	7,4	14,6	2,7
Slot machine	8,0	10,4	4,9	12,1	5,0
Videolottery	1,3	1,8	0,8	2,6	0,4
Scommesse sportive	33,3	40,3	24,1	40,5	28,1
Scommesse su altri eventi	4,6	8,0	0,3	8,4	1,9
Poker Texano	7,1	10,3	2,9	11,6	3,9
Altri giochi con le carte	13,7	13,6	13,8	13,9	13,6
Altri giochi (roulette, dadi)	5,6	8,3	2,2	7,8	4,0
Scommesse virtuali	6,7	11,5	0,4	12,8	2,2

Tab. 5 I giochi d'azzardo praticati negli ultimi 12 mesi: percentuali per genere e fascia di età

GAPS 2020 - Regione Emilia Romagna

Tra coloro che hanno giocato nell'ultimo anno, il 61% non ha speso soldi negli ultimi 30 giorni; tra chi invece ha speso denaro, per il 67% la spesa è stata al massimo di 10

euro, mentre il 19% ha speso oltre 50 euro, soprattutto i giocatori di genere maschile e con età superiore ai 44 anni.

Tab. 6 La spesa sostenuta negli ultimi 30 giorni da chi ha giocato nell'ultimo anno: distribuzione percentuale per genere e fascia di età

	Totale	Genere		Fascia d'età	
		Maschi	Femmine	18-44 anni	45-84 anni
1-10 euro	66,7	66,3	67,8	66,3	66,8
11-50 euro	14,5	9,4	28,9	4,9	17,6
51 euro o più	18,8	24,3	3,3	28,8	15,6

GAPS 2020 - Regione Emilia Romagna

Il 38% dei giocatori emiliano romagnoli riferisce che il bilancio economico derivante dal proprio giocare d'azzardo risulta "in pari" (né perdite né guadagni), con percentuali maggiori tra le donne (48%; M=32%), mentre oltre la metà dei giocatori (57%) è "in rosso", ha cioè perso denaro giocando, in particolar modo gli uomini (63%; F=48%) e i più anziani.

Tra i giocatori "in rosso", che hanno perso soldi giocando, l'82% ha perso meno di 50 euro, mentre il 12% ne ha persi più di 100. Il metodo di pagamento più utilizzato per giocare d'azzardo è quello in contanti

(91%), soprattutto per le donne (98%; M=87%); il 14% utilizza carte di credito (M=19%; F=4%). Il pagamento con carta di credito è maggiormente diffuso fra i 18-44enni (21%; 45-84enni=7%) mentre fra i più anziani si rilevano percentuali maggiori nell'utilizzo dei contanti.

Il 16% di coloro che usano le carte di credito per giocare d'azzardo riferisce che tale modalità di pagamento fa aumentare la cifra spesa nel gioco, soprattutto gli uomini (17%; F=13%) mentre per l'80% l'utilizzo della carta di credito non influenza la cifra spesa.

Tab. 7 La modalità di pagamento di chi ha giocato nell'ultimo anno: distribuzione percentuale per genere e fascia di età

	Totale	Genere		Fascia d'età	
		Maschi	Femmine	18-44 anni	45-84 anni
Contanti	90,8	86,6	97,8	86,3	94,8
Carta di credito	13,8	19,4	4,3	21,3	7,0

GAPS 2020 - Regione Emilia Romagna



3.3 Il gioco onsite

I giochi d'azzardo onsite, quelli cioè che si possono fare recandosi presso ricevitorie, sale scommessa, edicole, bar o autogrill, sono stati praticati nella vita dal 66% della

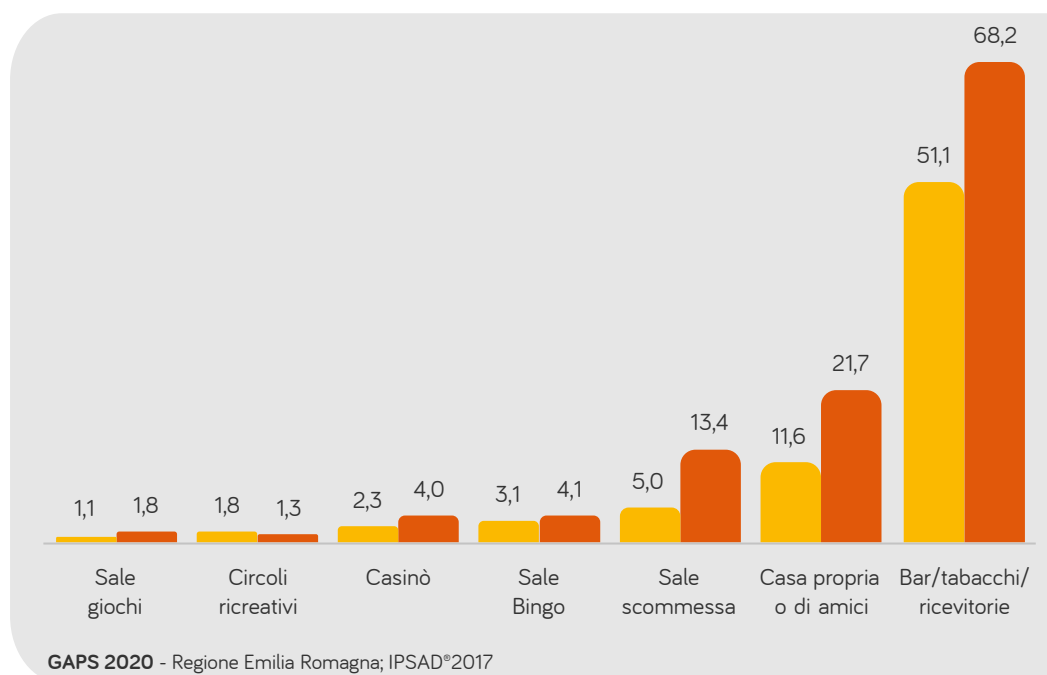
popolazione regionale e dal 34% nei dodici mesi precedenti alla rilevazione, evidenziando percentuali maggiori per il genere maschile e per i giovani adulti 18-44enni.

	Totale	Genere		Fascia d'età	
		Maschi	Femmine	18-44 anni	45-84 anni
Nella vita	65,5	70,7	60,5	69,6	63,0
Nell'ultimo anno	34,0	38,5	29,6	36,4	32,5

GAPS 2020 - Regione Emilia Romagna

Il 51% dei giocatori onsite nell'anno si è recato presso bar/tabacchi/ricevitorie per giocare d'azzardo, soprattutto gli uomini (55%; F=46%) e le persone di 45-84 anni (52%; 18-44 anni=49%); il 12% ha giocato presso abitazioni private e il 5% presso sale

scommessa, quote che risultano superiori tra gli uomini (9%; F=1%) e i più giovani (10%; 45-84 anni=2%). Il 3% si è recato presso le sale Bingo per giocare e il 2% presso casinò.



Tra coloro che hanno giocato d'azzardo onsite nell'ultimo anno, il 95% riferisce che negli ultimi 30 giorni ha giocato non più di 30 minuti mediamente al giorno. Superano il 4% coloro che hanno giocato fino a 2 ore e lo 0,5% riferisce di averle superate.

I giochi più frequentemente praticati nei

luoghi fisici tra i giocatori onsite nell'ultimo anno sono Gratta&Vinci, giocati dal 76%, Superenalotto (45%), scommesse sportive (33%), Lotto (24%) e altri giochi con le carte come poker, burraco, bridge (12%).

Tab. 8 Prevalenze gioco d'azzardo onsite per genere e fascia di età

Fig. 8 I giochi d'azzardo praticati negli ultimi 12 mesi: percentuali per genere e fascia di età

A livello provinciale è possibile osservare che le province di Rimini, Forlì Cesena e Bologna registrano percentuali maggiori di

soggetti che affermano di aver giocato onsite almeno una volta nella vita e di averlo fatto nel corso dell'ultimo anno.

Fig. 9 Prevalenza di gioco d'azzardo onsite nella vita, per provincia e genere

Regione Emilia Romagna

- 65,6 - 67,6
- 65,4 - 65,6
- 64,9 - 65,4
- 63,5 - 64,9

Maschi

- 71,5 - 74,4
- 69,9 - 71,5
- 69,0 - 69,9
- 66,4 - 69,0

Femmine

- 61,2 - 64,3
- 60,7 - 61,2
- 59,8 - 60,7
- 59,5 - 59,8

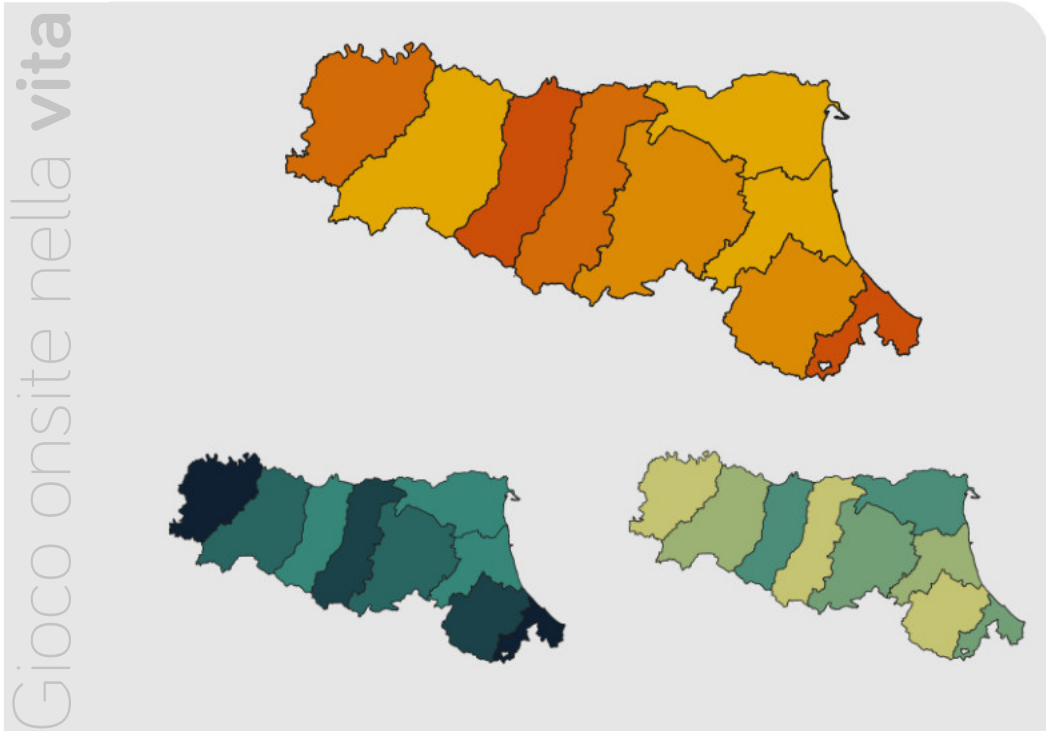


Fig. 10 Prevalenza di gioco d'azzardo onsite nell'anno, per provincia e genere

Regione Emilia Romagna

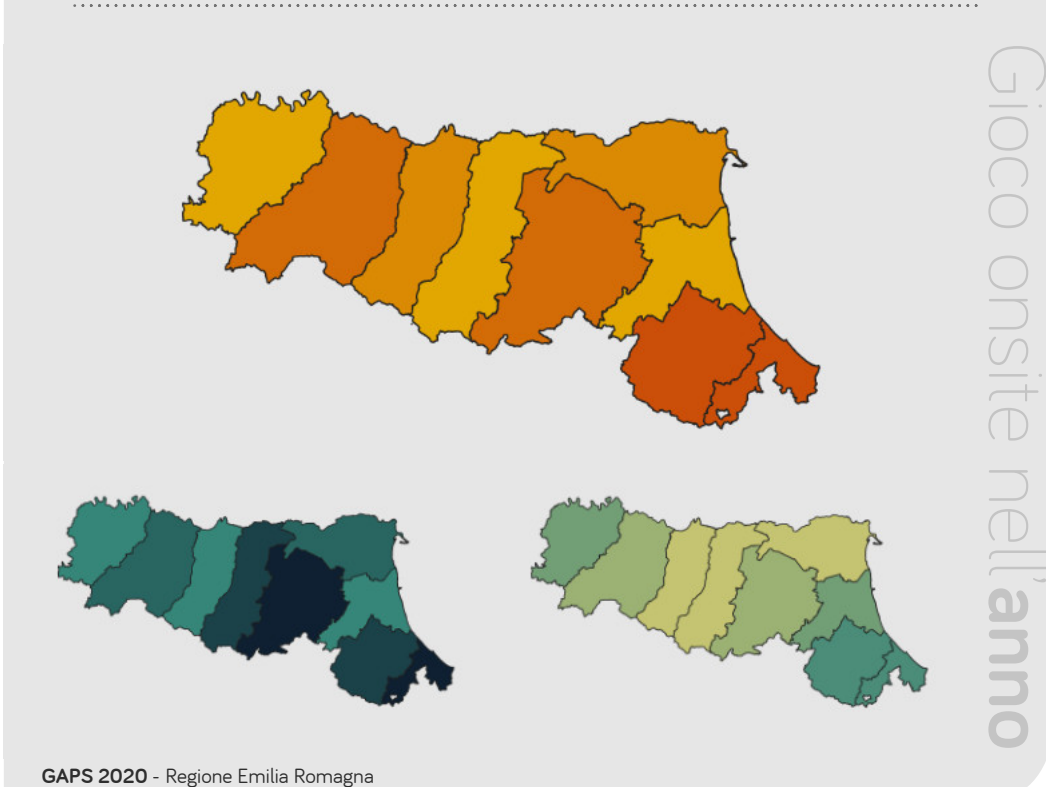
- 34,3 - 38,5
- 33,1 - 34,3
- 32,9 - 33,1
- 31,5 - 32,9

Maschi

- 39,0 - 42,9
- 38,0 - 39,0
- 37,5 - 38,0
- 35,3 - 37,5

Femmine

- 30,5 - 34,4
- 30,2 - 30,5
- 28,7 - 30,2
- 24,6 - 28,7





3.4 Il gioco online

IL 10% dei residenti nella regione Emilia Romagna di età compresa fra i 18 e gli 84 anni, ha giocato d'azzardo online almeno una volta nella vita e il 6% lo ha fatto durante l'anno. Questo comportamento di

gioco risulta maggiormente diffuso fra i più giovani (18-44enni) e fra gli uomini che giocano con percentuali più che triple rispetto alle donne, sia nell'anno che nel mese.

	Italia (2017)	Regione Emilia Romagna				
		Totale	Genere		Fascia d'età	
			Maschi	Femmine	18-44 anni	45-84 anni
Nella vita	n.a.	9,6	15,1	4,4	14,6	6,7
Nell'ultimo anno	3,5	5,9	9,4	2,5	8,9	4,2

Tab. 9 Prevalenze gioco d'azzardo online per genere e fascia di età

GAPS 2020 - Regione Emilia Romagna IPSAD®2017

Tra questi giocatori, il device più utilizzato per giocare d'azzardo online è stato lo smartphone (45%), seguito dal computer fisso o portatile (30%) e dal tablet (9%). Prevalentemente hanno giocato a casa

propria (58%) o di amici (11%).

Se il 73% dei giocatori online non ha mai giocato per più di due ore continue, la quota restante l'ha fatto almeno una volta.

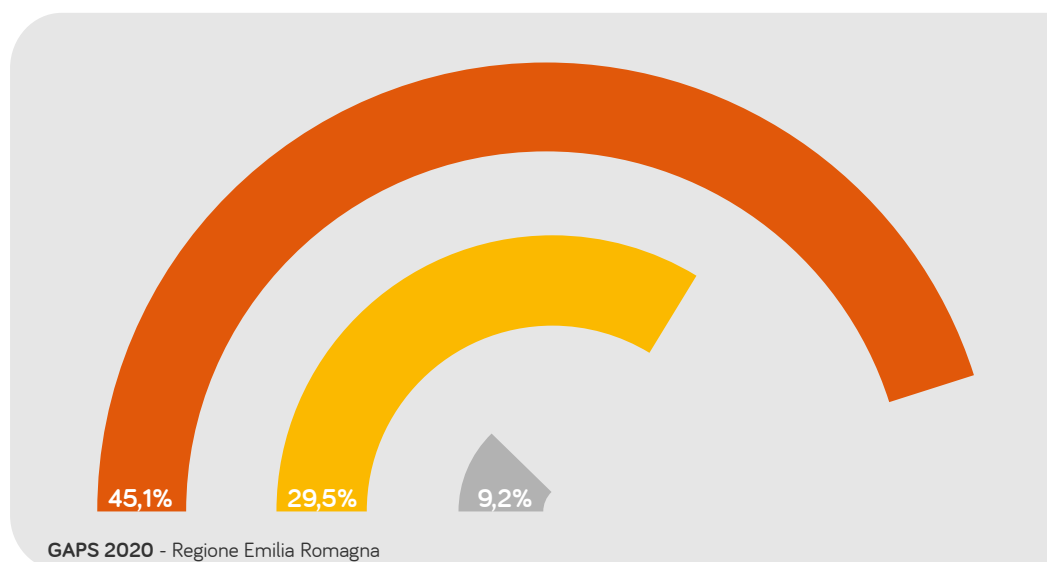


Fig. 11 I device usati per giocare online nell'ultimo anno: distribuzione percentuale

- Smartphone
- Computer fisso o portatile
- Tablet

La distribuzione provinciale del gioco praticato online nel corso dell'ultimo anno, vede la provincia Reggio Emilia in testa, considerando il genere maschile è invece la provincia di Modena in prima posizione. Per quanto riguarda il gioco negli ultimi 12

mesi, la prevalenza più alta si registra ancora una volta in provincia di Reggio Emilia ma, tra i rispondenti di genere maschile, le percentuali maggiori si osservano a Parma.

Fig. 12 Prevalenza di gioco d'azzardo online nella vita, per provincia e genere

Regione Emilia Romagna

- 9,9 - 10,3
- 9,4 - 9,9
- 9,0 - 9,4
- 8,1 - 9,0

Maschi

- 16,4 - 16,8
- 14,9 - 16,4
- 14,5 - 14,9
- 11,8 - 14,5

Femmine

- 4,4 - 4,9
- 4,1 - 4,4
- 3,7 - 4,1
- 3,6 - 3,7

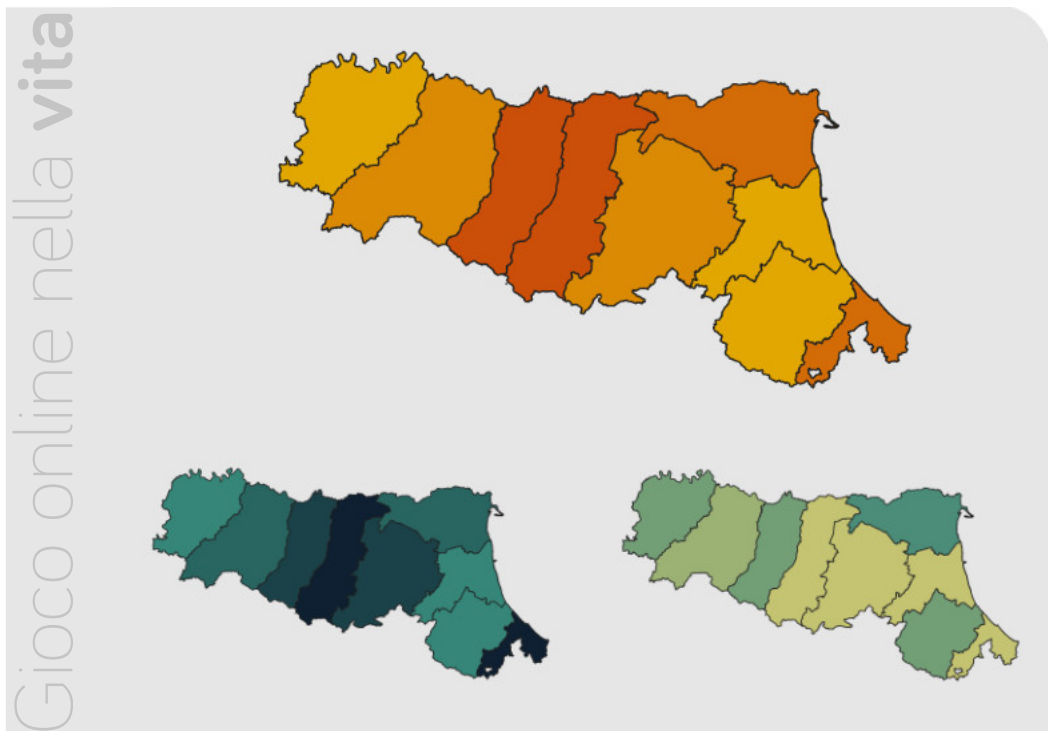


Fig. 13 Prevalenza di gioco d'azzardo online nell'anno, per provincia e genere

Regione Emilia Romagna

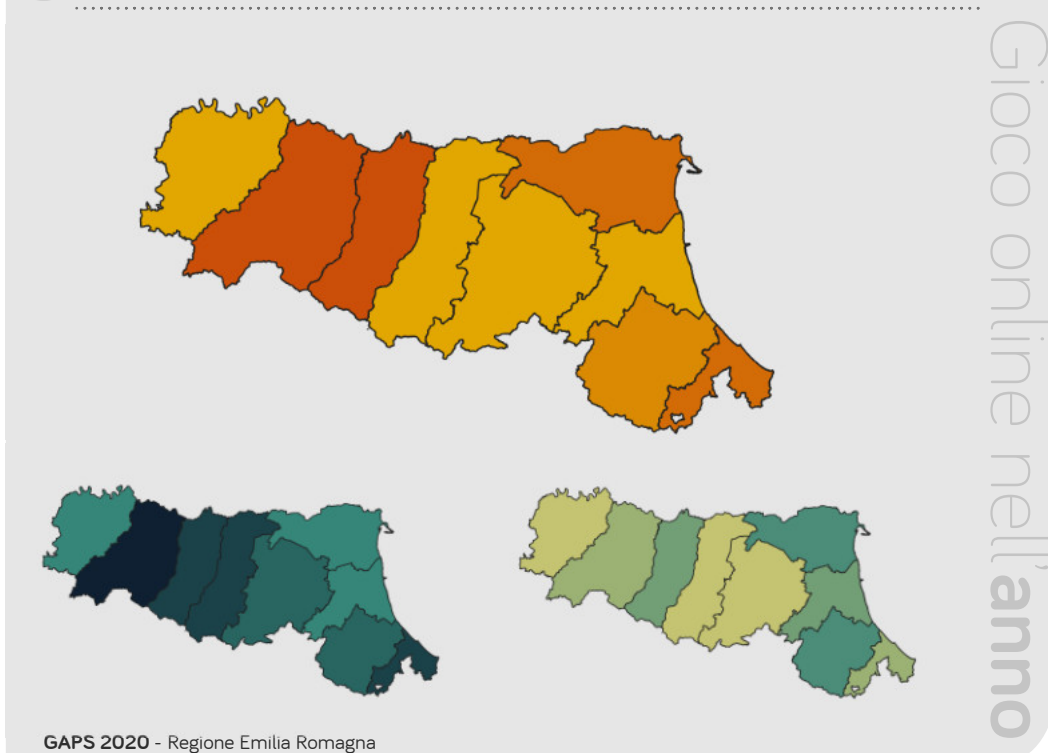
- 6,4 - 6,9
- 6,2 - 6,4
- 5,8 - 6,2
- 5,4 - 5,8

Maschi

- 10,5 - 11,0
- 9,4 - 10,5
- 9,1 - 9,4
- 8,4 - 9,1

Femmine

- 3,3 - 3,6
- 2,5 - 3,3
- 2,4 - 2,5
- 1,7 - 2,4





3.5 I giocatori d'azzardo secondo i profili di rischio

Sulla base delle risposte fornite al test di screening CPGI (Canadian Problem Gambling Index – Ferris & Wynne, 2001a; b)² fornite da coloro che hanno giocato d'azzardo durante l'anno, si può osservare

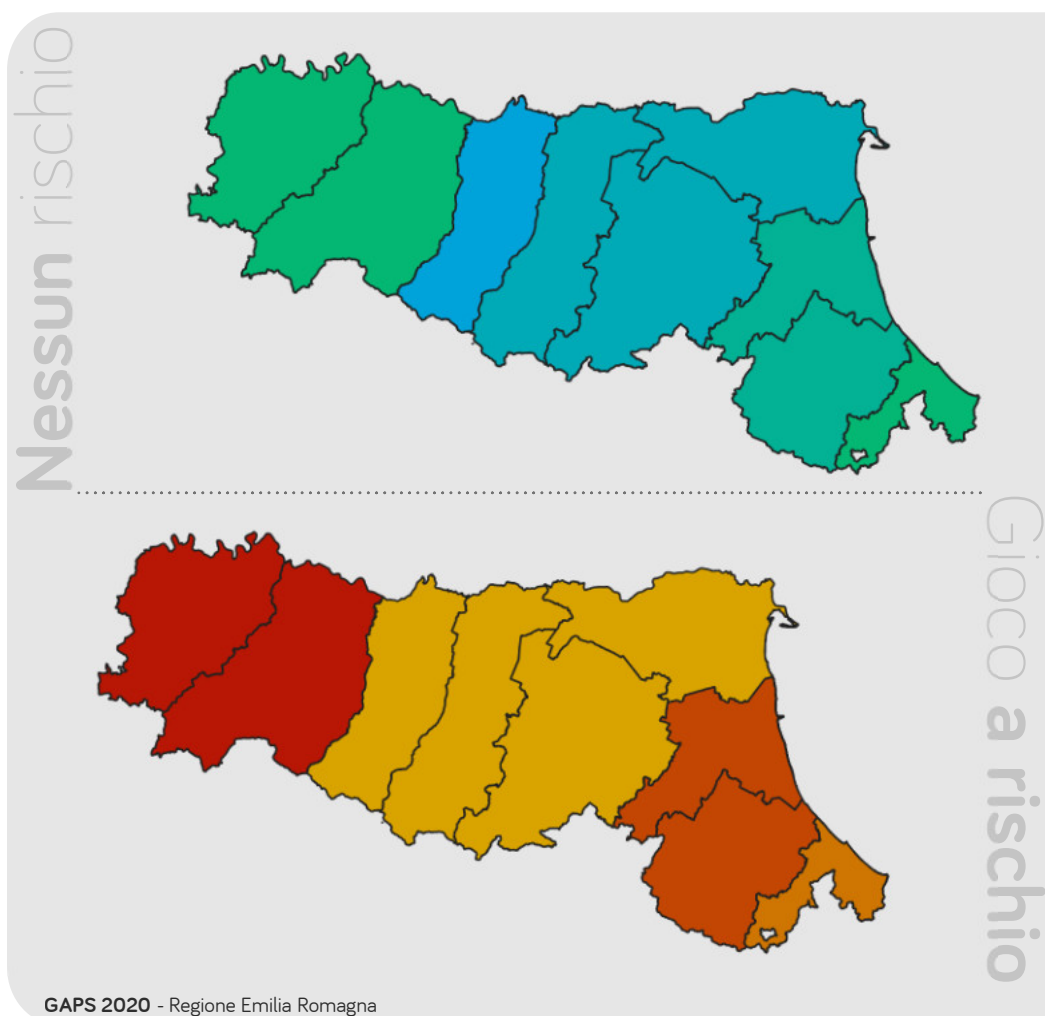
che nella maggioranza dei giocatori emiliano romagnoli (86%) si rileva un comportamento di gioco definibile “non a rischio”, contro un 14% (1 giocatore su 7) che è considerabile “a rischio”.

	Italia (2017)	Regione Emilia Romagna
Nessun rischio	77,8	86,1
A rischio	22,2	13,9

GAPS 2020 - Regione Emilia Romagna; IPSAD[®]2017

La distribuzione territoriale dei profili di rischio rivela percentuali particolarmente elevate di gioco a rischio nella provincia

di Piacenza seguita da quella di Parma e Forlì Cesena.



Tab. 10 I profili di rischio di chi ha giocato durante l'anno: distribuzione percentuale

Fig. 14 Il profilo di rischio dei giocatori: distribuzione percentuale per provincia

² a. Ferris J, Wynne H (2001a). The Canadian problem gambling index: User manual. Ottawa: The Canadian centre on substance abuse. Ottawa, ON: Canadian centre on substance abuse.

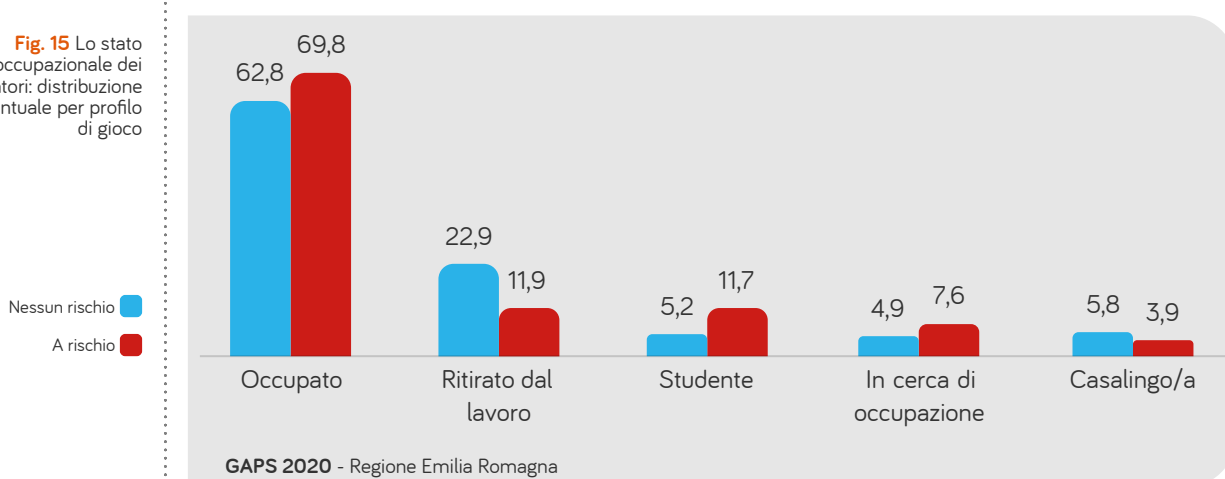
b. Ferris, J., & Wynne, H. (2001b). The Canadian problem gambling index: Final report. Ottawa, ON: Canadian Centre on Substance Abuse.

Relativamente alla condizione lavorativa, la maggior parte dei giocatori riferisce di avere un'occupazione, soprattutto i giocatori con comportamento di gioco a rischio (70%; nessun rischio =63%).

Tra i giocatori con profilo a rischio nullo il 5% in cerca di una nuova occupazione e

una pari quota è ancora studente contro, rispettivamente, l'8% e il 12% dei giocatori a rischio. I giocatori ritirati dal mondo del lavoro sono il 23% di quelli non a rischio e il 12% dei quelli con un profilo di gioco a rischio.

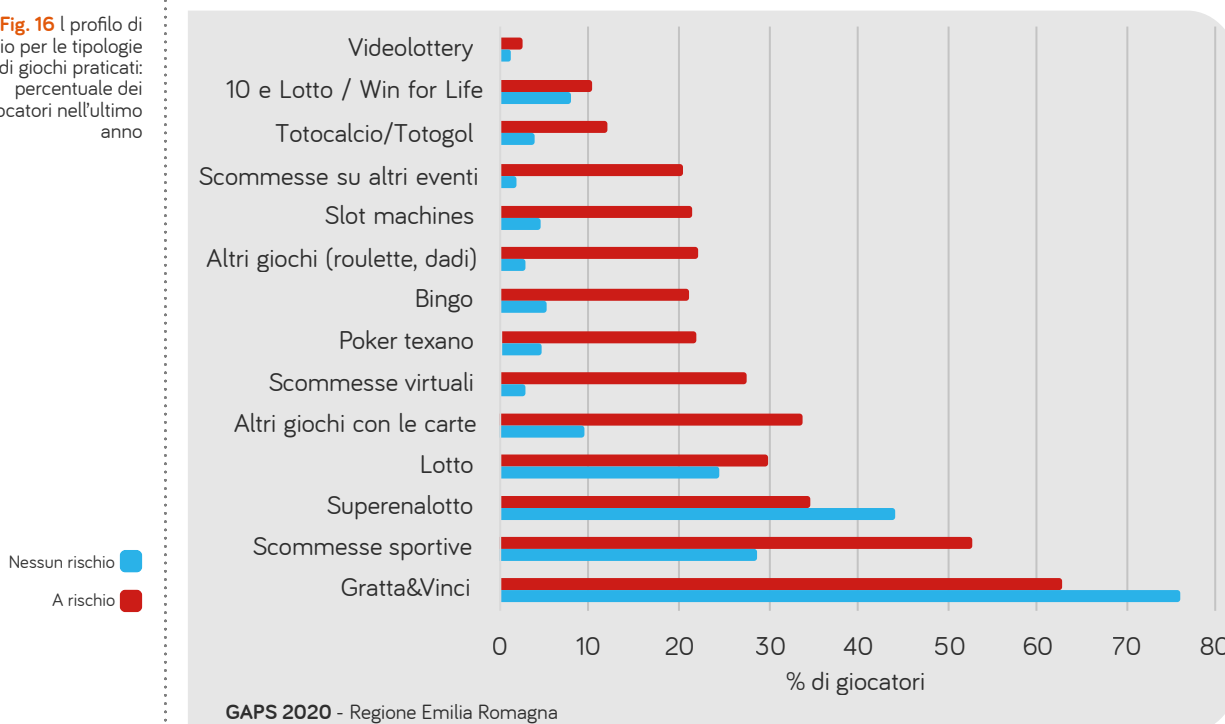
Fig. 15 Lo stato occupazionale dei giocatori: distribuzione percentuale per profilo di gioco



I giocatori a rischio di problematicità, a eccezione di Gratta&Vinci e Superenalotto, nell'ultimo anno riferiscono di aver giocato maggiormente a tutte le tipologie di gioco rispetto ai giocatori con profilo a rischio

nullo. In particolare hanno scommesso su eventi sportivi, virtuali o altri eventi e hanno speso denaro in altri giochi come la roulette e i dadi.

Fig. 16 Il profilo di rischio per le tipologie di giochi praticati: percentuale dei giocatori nell'ultimo anno





I giocatori con profilo di rischio riferiscono di giocare maggiormente a casa propria o di amici (33%; non a rischio=8%) e presso le sale gioco (4%; non a rischio=1%). La frequentazione di bar/tabacchi è invece preferita dai giocatori a rischio nullo (52%; a rischio=40%).

I diversi profili di giocatore si distinguono per il tempo mediamente trascorso in un giorno a giocare onsite: tra coloro che hanno riferito di essersi recati in luoghi fisici del gioco nell'anno, la quasi totalità dei giocatori a rischio nullo gioca non più di mezz'ora (97%), mentre il 15% dei giocatori a rischio la supera.

Se il 90% dei giocatori a rischio nullo non è disposto a superare 10 minuti per raggiungere un luogo di gioco, (a rischio=73%), il 28% dei giocatori con profilo a rischio sarebbe disposto a impiegarne fino a 30 o, in alcuni casi, a superare la mezzora.

Le tipologie di giocatore si distinguono inoltre per il numero di giochi praticati: tra coloro che hanno riferito di aver giocato d'azzardo durante l'anno, infatti, la maggior parte dei giocatori non a rischio ha praticato un solo gioco, mentre quasi un terzo dei giocatori con profilo a rischio almeno quattro.

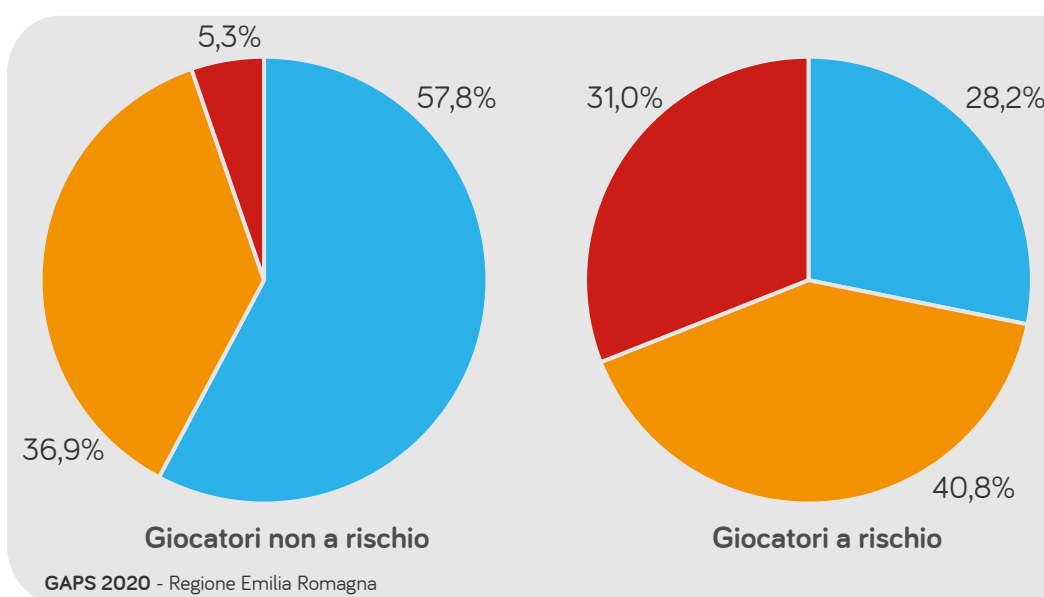


Fig. 17 Il profilo di rischio per il numero di giochi praticati: distribuzione percentuale dei giocatori nell'ultimo anno

Il bilancio economico derivante dal proprio giocare d'azzardo risulta "in rosso" per la maggior parte dei giocatori, indipendentemente dal profilo di gioco:

questa situazione è comunque riferita in quota maggiore da quelli a rischio, così come l'essere in attivo.

	Nessun rischio	A rischio
In pari	40,6	29,9
In rosso	55,6	61,9
In attivo	3,8	8,2

Tab. 11 Il bilancio derivante dal gioco d'azzardo: distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio

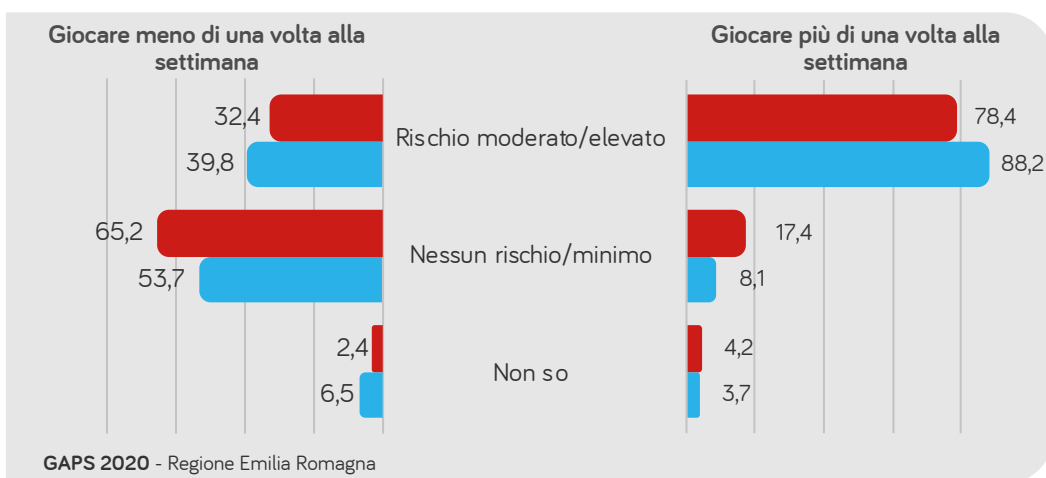
Il 40% dei giocatori non a rischio ritiene “moderato/elevato” il rischio associato al giocare d’azzardo meno di una volta la settimana; per quanto riguarda invece la percentuale di giocatori a rischio, questa scende al 32%. Quando invece si fa riferimento a un gioco ripetuto più di una volta la settimana, questa percentuale sale all’88% tra i giocatori a rischio nullo e al

78% tra quelli a rischio.

Si registra infine una quota di giocatori che non ha saputo esprimere un’opinione al riguardo: più elevata tra i giocatori a rischio nullo per il gioco svolto meno di una volta la settimana e, viceversa, maggiore tra i giocatori a rischio per il gioco ripetuto più volte la settimana.

Fig. 18 Il rischio percepito nel giocare meno o più di 1 volta la settimana: distribuzione percentuale per genere e fascia di età

Nessun rischio ■
A rischio ■



Più della metà dei giocatori è a conoscenza del fatto che il gioco d’azzardo online sia vietato ai minori di 18 anni, con percentuali maggiori fra i giocatori a rischio (il 77% contro il 67% dei non a rischio).

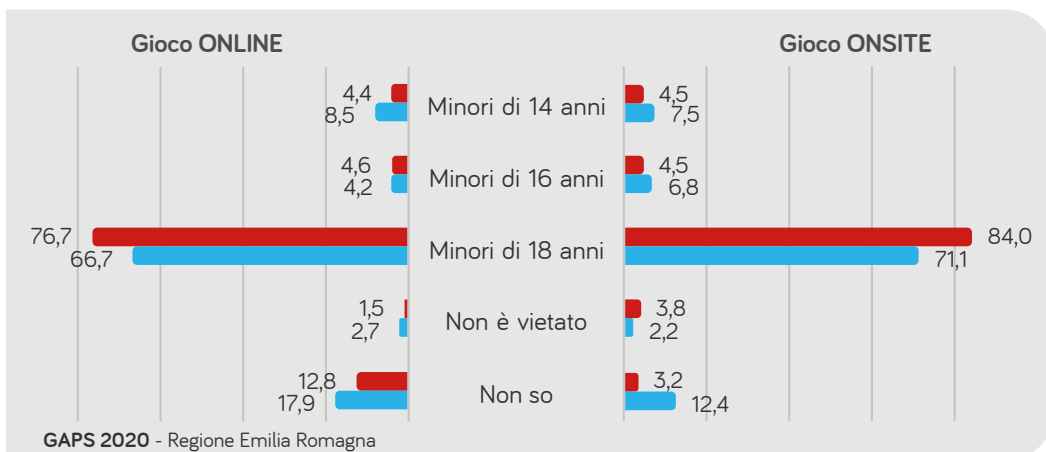
Al contrario, rispettivamente il 13% e il 18% dei giocatori a rischio e non a rischio afferma di non saper rispondere relativamente alla presenza di limiti di età per il gioco online: in questo caso le

percentuali più elevate si riscontrano tra i giocatori con comportamento di gioco senza rischio.

Anche rispetto alla pratica del gioco onsite (presso bar, ricevitorie, sale scommessa ecc.), la maggior parte dei giocatori conosce i limiti legali di età per poter giocare d’azzardo sfiorando l’84% tra i giocatori con profilo a rischio e il 71% fra i non a rischio.

Fig. 19 La conoscenza dei limiti di età per giocare d’azzardo: distribuzione percentuale per profilo di gioco

Nessun rischio ■
A rischio ■





La maggior parte dei giocatori, a prescindere dal profilo di gioco, ha riferito che il gioco d'azzardo potrebbe essere fonte di ricchezza se il giocatore è fortunato, soprattutto tra i giocatori a rischio (57%; non a rischio=52%).

La bravura è indicata dal 30% dei giocatori a rischio contro il 20% dei non a rischio. Infine il 35% dei giocatori a rischio nullo ritiene impossibile diventare ricchi giocando a fronte del 26% dei giocatori a rischio.

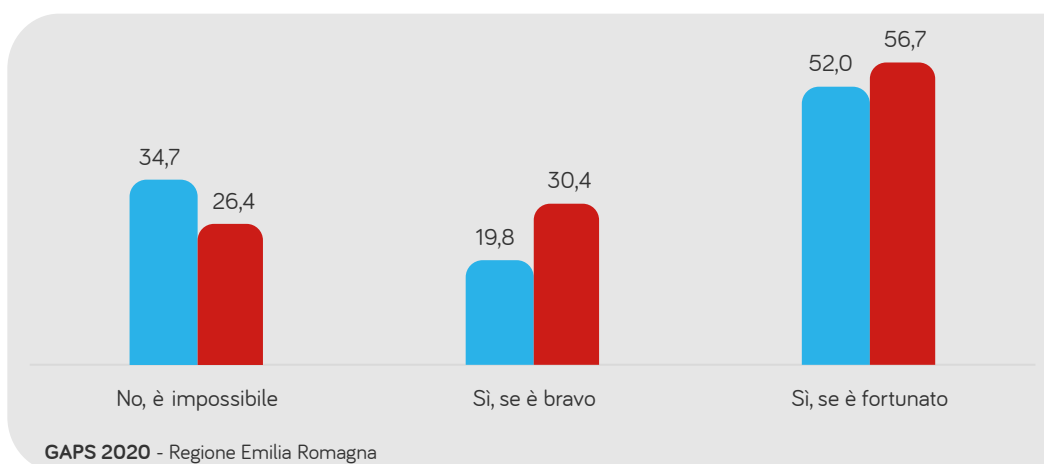


Fig. 20 Si diventa ricchi giocando d'azzardo? Distribuzione percentuale per profilo di gioco

■ Nessun rischio
■ A rischio

Tra i giocatori che hanno giocato nell'ultimo anno, indipendentemente dai profili di rischio, le percentuali maggiori sono quelle di quanti riferiscono di non avere prossimità con il gioco d'azzardo: il 62% dei giocatori con profilo di rischio nullo e il 42% di quelli a rischio, infatti,

hanno riferito che nessuno tra familiari, parenti e amici gioca o ha giocato d'azzardo. La contiguità con altri giocatori è comunque maggiore per i giocatori con profilo di rischio: il 31% ha amici, il 22% i genitori e il 21% conoscenti che giocano d'azzardo.

	Nessun rischio	A rischio
Partner	8,1	9,3
Figli	2,3	3,5
Madre/padre	13,4	22,1
Altri parenti	12,6	17,4
Amici	13,4	31,4
Conoscenti	16,4	20,9
Nessuno	62,0	41,9

Tab. 12 La prossimità di gioco: distribuzione percentuale per profilo di rischio

GAPS 2020 - Regione Emilia Romagna

Nel complesso la quasi totalità dei giocatori emiliano romagnoli ha espresso un atteggiamento sfavorevole al gioco d'azzardo (93%), ma tra i giocatori con

profilo a rischio si rileva la quota maggiore di chi invece riferisce un atteggiamento favorevole (13%; non a rischio=4%)¹.

È soprattutto tra i giocatori con profilo definibile a rischio che si riscontra la contiguità con il gioco d'azzardo illegale: il 10% lo ha praticato in prima persona e il 15% conosce persone che lo praticano; tra i giocatori a rischio nullo sono il 5% ad averlo praticato e il 7% conosce persone che giocano illegalmente.

Gli eccessi alcolici sono comportamenti che hanno interessato in quota differente i giocatori: tra i giocatori in assenza di rischio, nell'ultimo anno, il 17% si è ubriacato e un quarto ha praticato *binge drinking* (aver assunto 5 o più bevande alcoliche in un'unica occasione); tra i giocatori con profilo a rischio le ubriacature hanno interessato il 36% e il *binge drinking* un terzo di loro. Anche rispetto al consumo di cannabis nell'anno i profili riferiscono comportamenti differenti: l'8% dei giocatori con rischio nullo contro il 21% dei giocatori a rischio.

Il consumo concomitante di bevande alcoliche e/o il fumare sigarette durante il comportamento di gioco non ha interessato circa il 98% dei giocatori a rischio nullo. Tra i giocatori a rischio, invece, circa il 14% ha fumato sigarette durante il gioco onsite, il 9% durante quello online e il 12% ha bevuto alcolici durante il gioco onsite.

Analizzando l'utilizzo di farmaci nel corso degli ultimi dodici mesi, si osserva che i giocatori con profilo di gioco a rischio hanno riferito consumi maggior di psicofarmaci: tranquillanti/ansiolitici (18% vs 13%), sonniferi (a rischio=16%; non a rischio=7%) e antidepressivi (7% vs 6%).

Le quote di giocatori a rischio che riferiscono di vivere spesso/quasi sempre situazioni stressanti risultano superiori a quelle delle altre tipologie di giocatore indipendentemente dal tipo di problemi siano essi di natura finanziaria (a rischio=20%; nessun rischio=12%), per lavoro (37% vs 28%) o a casa (25% vs 21%).

Attraverso il test di screening *Depression, anxiety and Stress Scale - DASS³* si sono volute rilevare le condizioni di depressione, ansia e stress sulla base del profilo di rischio dei giocatori: sebbene la maggior parte dei giocatori, indipendentemente dal profilo di gioco, risulti avere livelli definiti "normali" di depressione, ansia e stress, tra i giocatori a rischio risultano superiori le quote relative ai livelli "grave/molto grave" e "mediamente/ moderatamente grave" rispetto a colori che non presentano un comportamento di gioco problematico.

Tab. 13 Il livello di depressione, ansia e stress: distribuzione percentuale dei giocatori per profilo di gioco

		Nessun rischio	A rischio
Depressione	Normale	77,4	50,6
	Medio/moderato	18,9	38,2
	Grave/molto grave	3,7	11,2
Ansia	Normale	82,8	67,1
	Medio/moderato	14,9	23,1
	Grave/molto grave	2,3	9,7
Stress	Normale	83,5	70,3
	Medio/moderato	15,1	19,9
	Grave/molto grave	1,4	9,8

GAPS 2020 - Regione Emilia Romagna

³ Severino GA, Haynes W David G (2010). *Development of an Italian version of the Depression Anxiety Stress Scales. Psychology, Health & Medicine*, 15:5, 607-621, DOI: 10.1080/13548506.2010.498889

4

GAMING

4.1 | Videogame



GAMING

4.1 I videogame

Almeno una volta nei 12 mesi antecedenti la somministrazione del questionario, quasi un terzo della popolazione emiliano romagnola di 18-84 anni ha giocato ai videogame e/o a giochi che si installano/praticano gratuitamente attraverso siti web/social network o attraverso un'applicazione (utilizzando computer,

tablet o smartphone).

Differenze nell'abitudine al videogioco si rilevano a livello di genere (M=36%; F=29%), ma è a livello di età che sono più evidenti, mostrando che sono soprattutto i più giovani a giocare (53%), con prevalenze più che dimezzate oltre i 45 anni di età (21%).

	Totale	Genere		Fascia d'età	
		Maschi	Femmine	18-44 anni	45-84 anni
Videogame negli ultimi 12 mesi	32,4	35,8	29,2	53,1	21,2

GAPS 2020 - Regione Emilia Romagna

Tab. 11 Prevalenza di gioco ai videogame durante gli ultimi 12 mesi per genere e fascia d'età

A livello provinciale il gaming viene praticato in percentuali maggiori nelle province di Modena, Bologna e Reggio Emilia. In generale le percentuali degli uomini risultano sempre più elevate rispetto a quelle delle donne. Tuttavia le percentuali maggiori di rispondenti di

genere maschile che hanno giocato ai videogame nel corso dell'ultimo anno si ritrovano nelle province di Modena, Reggio Emilia e Rimini mentre, per quanto riguarda i rispondenti di genere femminile, si ritrovano in provincia di Bologna, Ravenna e Rimini.

Fig. 1 Prevalenza di gioco ai videogame negli ultimi 12 mesi, per provincia e genere

Regione Emilia Romagna

35,7 - 36,3

34,3 - 35,7

32,9 - 34,3

32,0 - 32,9

Maschi

40,4 - 42,1

38,2 - 40,4

37,0 - 38,2

35,4 - 37,0

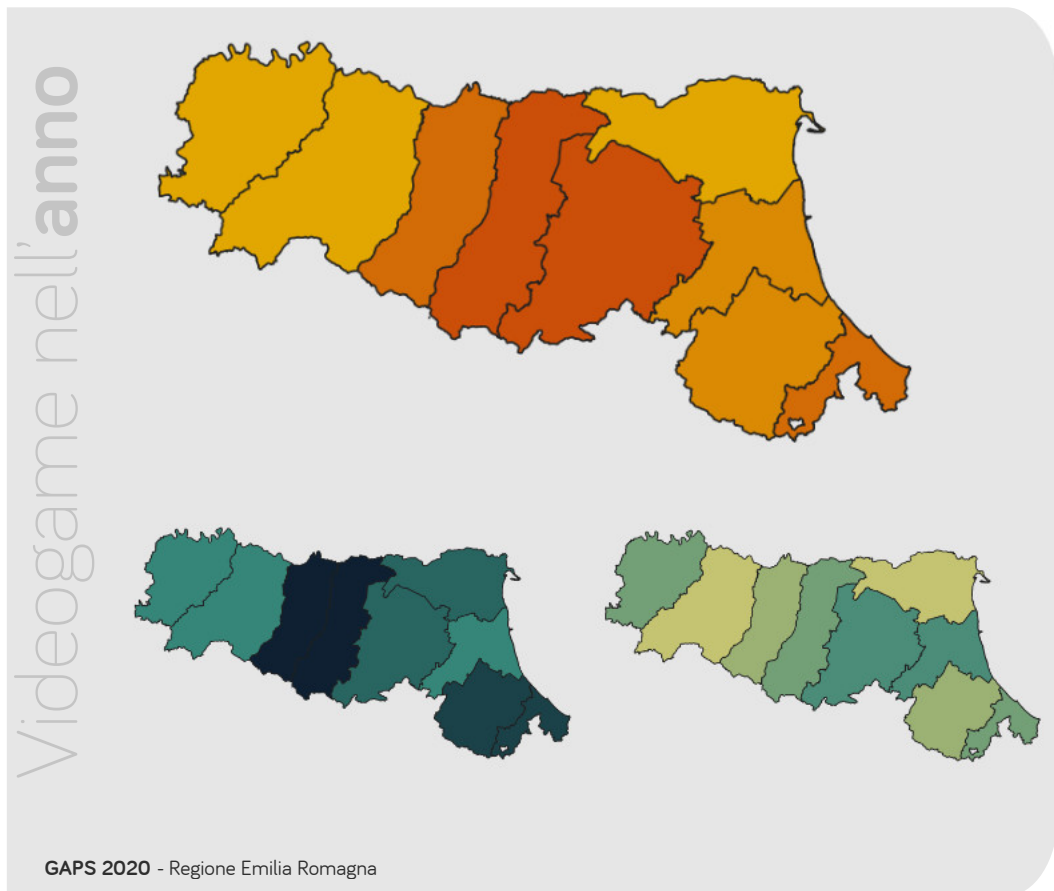
Femmine

31,1 - 34,4

29,9 - 31,1

28,5 - 29,9

27,2 - 28,5





L'86% di chi ha giocato ai videogame l'ha fatto senza aver speso soldi e, tra questi, il 43% ha giocato con frequenza giornaliera o

quasi, il 30% una o più volte a settimana, il 15% lo ha fatto una o qualche volta al mese e l'8% meno frequentemente.

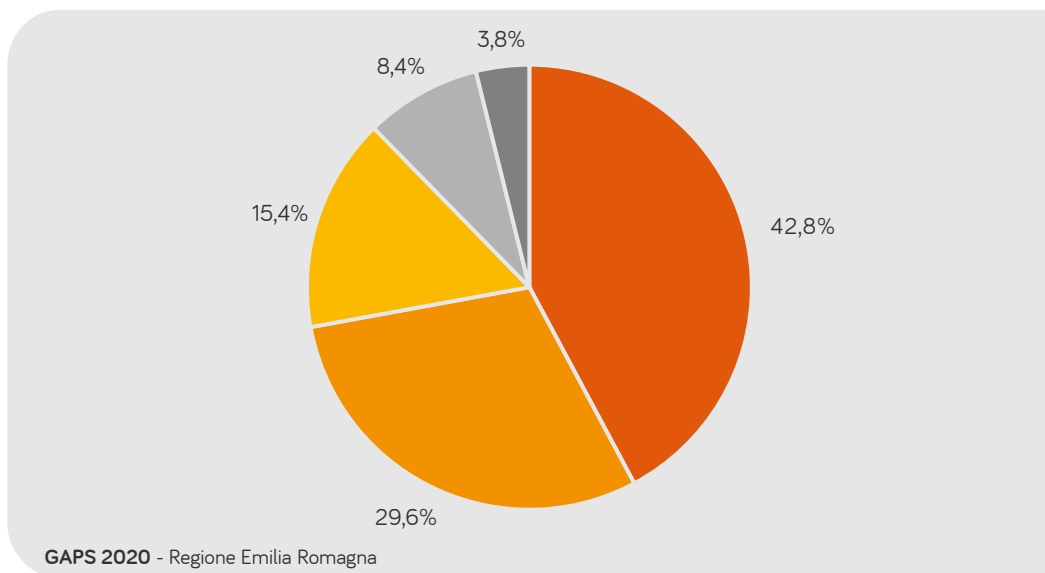


Fig. 2 La frequenza di gioco (senza spendere soldi) negli ultimi 12 mesi: distribuzione percentuale dei giocatori

- Tutti i giorni o quasi
- Una o più volte la settimana
- Una o più volte il mese
- Un paio di volte l'anno
- Non so

Tra i giocatori di videogame che invece hanno speso soldi per il gioco negli ultimi 30 giorni (il 13% sul totale dei giocatori), il 70% riferisce di aver speso meno di 5 euro, il 13% ne ha spesi al massimo 10 e il 17% li ha superati.

La frequenza di gioco ai videogame per chi ha speso denaro varia da un paio di volte l'anno (40%), a una o alcune volte al mese

(26%), a quasi ogni giorno (13%).

Le motivazioni alla spesa vedono in testa l'acquisto di gadget/optional aggiuntivi (53%) e il supporto della comunità di gioco (20%), seguono la prosecuzione della partita in corso (18%), gli avanzamenti di livello (15%) e, a pari merito, l'aumento delle possibilità di vincita e l'aumento del tempo di gioco (9%).

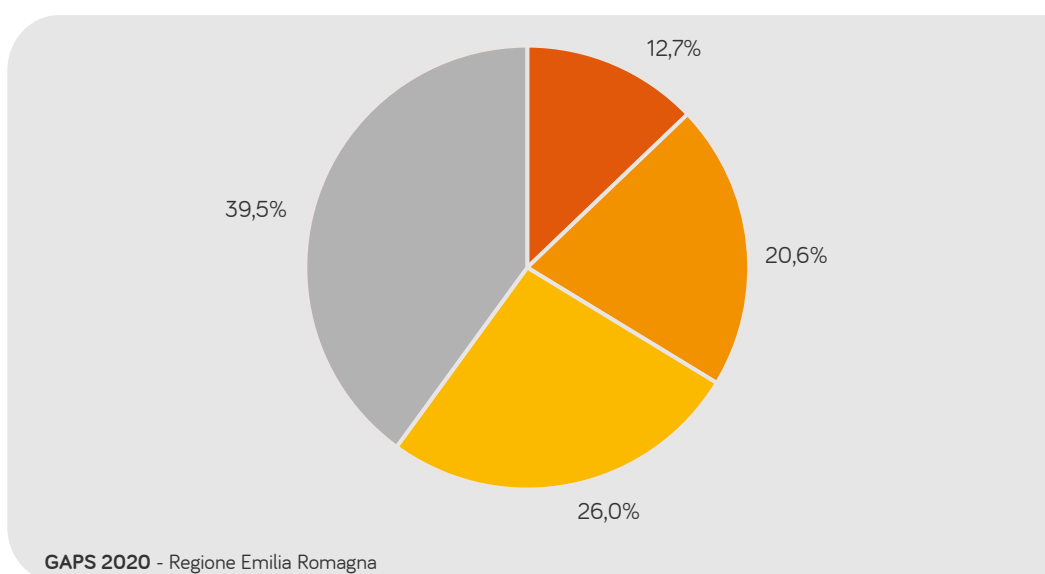


Fig. 3 La frequenza di gioco (spendendo soldi) negli ultimi 12 mesi: distribuzione percentuale dei giocatori

- Tutti i giorni o quasi
- Una o più volte la settimana
- Una o più volte il mese
- Un paio di volte l'anno

CONCLUSIONI

Il dato emiliano romagnolo di prevalenza di gioco nel 2020, pari al 36%, risulta inferiore al dato nazionale rilevato nel 2017 (41%), ma se giocare d'azzardo rimane spesso un evento ludico occasionale e controllato, in alcuni casi può invece sfociare in un comportamento problematico, arrivando a rappresentare una vera e propria dipendenza comportamentale. Nella popolazione residente in Emilia Romagna è pari al 14% nel 2020 la quota di giocatori che, per urgenza di giocare, frequenza di gioco e indebitamento risultano avere un comportamento di gioco a rischio di problematicità.

La valutazione della percezione dei rischi e del pensiero comune legati all'azzardo, rivelano come siano ampiamente diffuse false credenze che vedono ad esempio nell'abilità del giocatore un criterio valutativo delle possibilità di vincita, laddove, di fatto, il gioco d'azzardo consiste in una scommessa di denaro su di un evento il cui esito dipende completamente dal caso.

Al fine di offrire un quadro comprensivo del fenomeno, non si possono poi tralasciare le diverse variabili che influenzano i comportamenti legati al gioco d'azzardo, tra le quali, oltre a fattori individuali come le opinioni riguardanti il gioco d'azzardo stesso, si annoverano anche fattori ambientali come la prossimità e la facilità di accesso ai luoghi di gioco, nonché le politiche nazionali e locali in merito all'azzardo.

In conclusione, i risultati del presente studio offrono non solo una fotografia approfondita della diffusione del gioco d'azzardo e delle sue forme più problematiche sul territorio regionale, ma possono anche diventare un supporto empirico volto a costruire risposte sempre più efficaci di policy e salute pubblica per tutti i soggetti a diverso titolo coinvolti nella gestione di un fenomeno che, essendo soggetto a continue trasformazioni, deve essere sottoposto a periodiche e programmate attività di monitoraggio.

NOTE METODOLOGICHE GAPS

Lo studio: obiettivi generale e specifici

La rilevazione GAPS Emilia Romagna (Gambling Adult Population Survey), finanziata dall'Azienda Unità Sanitaria Locale della Romagna nell'ambito del Piano Regionale di contrasto al fenomeno del GAP e condotto dal Laboratorio di Epidemiologia e Ricerca sui Servizi Sanitari afferente all'Istituto di Fisiologia Clinica del CNR (Consiglio Nazionale delle Ricerche), sulla popolazione di 18-84 anni è stata condotta attraverso l'invio postale di un questionario auto-somministrato, strutturato e anonimo, a un campione residenti selezionato sulla base della strategia di campionamento dettagliata oltre in questa sezione.

Lo strumento di rilevazione

Lo strumento di rilevazione, appositamente progettato nell'ambito dello studio, consiste in un questionario cartaceo le cui modalità di somministrazione e raccolta sono tali da garantire il completo anonimato dei partecipanti. Il tempo mediamente impiegato per la compilazione del questionario è stato di 45-50 minuti.

Il questionario, che contiene alcuni test di screening per la valutazione di specifiche caratteristiche personali e familiari e di eventuali comportamenti problematici correlati alla pratica del gambling, si articola nelle seguenti sezioni:

Condizione socio-demografica

- 13 item riguardanti gli aspetti anagrafici e sociali dei rispondenti (genere, età, origine, lingua parlata in famiglia, tempo di residenza, stato civile, scolarità, stato occupazionale, reddito).

Occupazione

- 5 item relativi alla condizione e all'ambito lavorativi.

Famiglia e Salute

- 8 item relativi alla composizione familiare, allo stato di benessere (rilevato tramite il test *Who-5 Well Being Index*) e disturbi del sonno.

Videogiochi (*gaming*)

- 6 item riguardanti le abitudini all'uso di videogame e la spesa per giocare ai videogame.

Gioco d'Azzardo (*gambling*)

- 8 item riguardanti le abitudini al gioco d'azzardo e la contiguità con altri giocatori.

Gioco d'Azzardo ONSITE

- 8 item relativi al gioco d'azzardo praticato in luoghi fisici (frequenza, tipologia, pattern e setting di gioco, distanza da luoghi di gioco fisici).

Gioco d'Azzardo ONLINE

- 6 item relativi al gioco d'azzardo praticato online (frequenza, tipologia, pattern e setting di gioco).

Gioco d'azzardo (onsite e online)

- 28 item riguardanti il gioco d'azzardo in generale, la spesa sostenuta per giocare e il bilancio economico (attivo/passivo), il grado di problematicità del comportamento di gioco (rilevato tramite il test di screening CPGI - *Canadian Problem Gambling Index* adattato e validato a livello nazionale - Ferris & Wynne, 2001; Colasante et al., 2013)^{4,5}, percezione del rischio e credenze, conoscenza e rispetto della normativa sul gioco d'azzardo, opinioni sul gioco d'azzardo.

Consumo di sostanze

- 6 item relativi alle abitudini all'uso di sostanze (alcol, tabacco, sigarette elettroniche).

Consumo di sostanze illegali

- 17 item relativi alle abitudini all'uso di sostanze illegali (cannabis, cannabis sintetica, cocaina/ crack, oppiacei/oppioidi, stimolanti sintetici, allucinogeni, nuove sostanze psicoattive e farmaci).

Servizi Socio-Sanitari territoriali

- 3 item riguardanti la conoscenza dei Servizi Socio-Sanitari territoriali dedicati per la gestione delle dipendenze.

Opinioni e comportamenti a rischio

- 5 item relativi a percezione del rischio correlato al consumo di sostanze, compresenza di comportamenti a rischio, livello di stress.

Piano di campionamento e reclutamento dei partecipanti

La popolazione target dello studio è costituita dai soggetti di 18-84 anni residenti nei Comuni dell'Emilia Romagna.

Il piano di campionamento è basato sulla strategia standardizzata utilizzata nell'ambito dello studio nazionale IPSAD[®], condotto da IFC-CNR sulla popolazione generale dal 2001-

⁴ a. Ferris J, Wynne H (2001a). *The Canadian problem gambling index: User manual*. Ottawa: The Canadian centre on substance abuse. Ottawa, ON: Canadian centre on substance abuse.

b. Ferris, J., & Wynne, H. (2001b). *The Canadian problem gambling index: Final report*. Ottawa, ON: Canadian Centre on Substance Abuse.

⁵ Colasante E, Gori M, Bastiani L, Scalese M, Siciliano V, Molinaro S. (2014). *Italian adolescent gambling behaviour: Psychometric evaluation of the South Oaks gambling screen—revised for adolescents (SOGS-RA) among a sample of Italian students*. *Journal of Gambling Studies*, 30(4):789-801.



2002 e di cui il presente studio rappresenta uno specifico approfondimento. Il piano di campionamento ha richiesto la preventiva ricognizione dei Comuni presenti sul territorio regionale e la raccolta del numero di residenti afferenti a ciascun Comune. Non potendo costruire la lista di tutti i residenti in regione attingendo dalle anagrafi di tutti i Comuni regionali, si è proceduto all'elaborazione di un elenco costituito dalle liste anagrafiche dei 37 comuni selezionati nell'ambito dello studio.

In una prima fase i comuni sono stati suddivisi in metropolitani (centro dell'area metropolitana) e non metropolitani. I comuni non metropolitani sono stati suddivisi rispetto alla popolazione residente, distinguendo tra comuni fino a 10.000 abitanti e comuni di dimensioni superiori. Rispetto ai comuni non metropolitani, per ogni provincia ed entro le diverse soglie di popolazione residente, sono stati estratti con probabilità proporzionale alla dimensione demografica uno o più comuni, in base alla dimensione demografica complessiva dell'area territoriale, nonché in base alla distribuzione geografica e alla zona altimetrica di appartenenza dei comuni sul territorio.

Le anagrafi dei comuni campionati sono state contattate e invitate a inviare le proprie liste anagrafiche, quelli che non hanno potuto fornire le liste sono stati sostituiti da altro comune estratto casualmente dal medesimo strato. All'interno delle liste anagrafiche ricevute i residenti sono stati stratificati per genere e fascia di età ed entro ogni strato i nominativi sono stati campionati in maniera casuale semplice a quota variabile.

Invio, somministrazione e raccolta questionari

Le procedure di spedizione e raccolta dei questionari ricalcano quelle standardizzate adottate nell'ambito dello studio nazionale IPSAD® e sono volte a garantire l'assoluto anonimato. Alle persone selezionate nel campione di indagine è stata inviata una busta nominativa contenente una lettera di presentazione dello studio, il questionario anonimo da compilare, una cartolina postale nominativa pre-affrancata. Il questionario cartaceo e la busta pre-affrancata di restituzione non contengono alcun segno identificativo e le risposte fornite non possono essere ricondotte al rispondente. La cartolina nominativa pre-affrancata ha seguito una procedura di restituzione indipendente e svincolata da quella del questionario, mirata a raccogliere informazioni in merito alla volontà di aderire o meno allo studio e, nel caso di rifiuto, le relative motivazioni (ad es. "non ho tempo", "non mi interessa"). La cartolina, inoltre, ha svolto un'ulteriore importante funzione nella fase successiva di svolgimento dello studio, consistente in un secondo invio del questionario alle persone appartenenti al campione che, non avendo inviato la cartolina postale pre-affrancata, non hanno espresso l'intenzione a partecipare o meno allo studio.

Acquisizione, verifica e analisi di affidabilità del database

L'acquisizione delle risposte ai questionari cartacei è stata effettuata da operatori CNR con l'utilizzo di una specifica strumentazione denominata *Optical Character Recognition - OCR*. La tecnologia OCR consente di acquisire automaticamente le informazioni "scritte" (su documenti cartacei) attraverso un'opportuna conversione dei dati basata sul riconoscimento ottico dei caratteri: a tale proposito è stata fondamentale e prioritaria la fase di standardizzazione del questionario, ovvero la progettazione di un Template Cartaceo in cui le informazioni scritte, da acquisire come dati, sono state definite in "aree di lettura" comprensibili allo scanner e relativo programma OCR; ad esempio, occorre definire se un dato è a scelta singola fra più opzioni, se è a scelta multipla, se prevede la scrittura di caratteri in stampatello o a mano libera. In fase di progettazione sono stati

definiti gli ancoraggi, elementi grafici solitamente posizionati ai margini della pagina cartacea, che consentano al software OCR di riconoscere l'orientamento del testo (basso/alto).

Tutte le aree del questionario contenenti dati da leggere con OCR sono state tracciate, definendo se si tratta di un singolo valore da acquisire o di valori multipli. In caso di risposte di tipo testuale, sono state utilizzate delle caselle singole (una casella per carattere) in modo da assicurare una corretta lettura automatica del testo. Inoltre, è stata definita la percentuale di annerimento delle caselle, in caso di risposte da barrare/cerchiare, affinché vengano prese in considerazione solo le risposte valide (crocette, puntini, cerchi), scartando le risposte segnate e poi annerite ulteriormente o segnate con "No".

Le fasi del processo di lavorazione con OCR prevedono lo scanning delle informazioni presenti (*scan*), l'interpretazione dei dati riconosciuti (*interpret*) e la verifica della bontà degli stessi (*verify*), effettuata mediante PC monitorati da operatori. Per il processo di verifica della qualità dei dati, viene estratto un campione di questionari compilati da acquisire nuovamente allo scanner e da sottoporre alle fasi di lavorazione OCR. Se i risultati dell'output della seconda acquisizione OCR sono congruenti con quelli della prima acquisizione, il controllo qualità si ritiene eseguito con successo.

Al fine di ridurre il numero delle variabili "not valid" e identificare i falsi *missing*, spesso generati da un eccessivo/insufficiente annerimento delle caselle presenti nel questionario cartaceo, vengono verificati i valori di risposta acquisiti su set di variabili, risalendo dai valori dell'output dati elettronico alla corrispondente scannerizzazione del questionario.

L'output finale (*transfer*) viene restituito nei formati elettronici standard, idonei all'importazione su database e alla elaborazione mediante i più diffusi applicativi di analisi statistica (SAS, SPSS ecc.).

Analisi dei dati

Una volta ottenuto il set preliminare di dati, prima di procedere con le elaborazioni statistiche, sono state verificate la consistenza e la completezza delle risposte fornite, la presenza di errori e/o di incongruenze interne (ad es. risposte sistematiche o risposte incompatibili tra due o più domande) e si è proceduto alla pulizia del dato. Il processo di correzione e/o imputazione delle variabili è stato estremamente contenuto e ispirato a un criterio di prudenza che non ha dato luogo ad alcuno stravolgimento dei dati di partenza. Le analisi statistiche sono state condotte applicando una procedura di ponderazione basata su una post-stratificazione per genere ed età, in accordo con la distribuzione della popolazione a livello regionale.

TABELLE IN ALLEGATO

Le caratteristiche del campione GAPS 2020 - Emilia Romagna57

Tabella 1 Distribuzione percentuale dei rispondenti in base alla lingua parlata in famiglia per genere e fascia di età 57

Tabella 2 Distribuzione percentuale dei rispondenti in base alle caratteristiche familiari per genere e fascia di età 57

Tabella 3 Distribuzione percentuale dei rispondenti in base alle caratteristiche personali per genere e fascia di età 57

Tabella 4 Distribuzione percentuale dei rispondenti in base al titolo di studio conseguito per genere e fascia di età 58

Tabella 5 Distribuzione percentuale dei rispondenti in base alla condizione lavorativa per genere e fascia di età 58

Tabella 6 Distribuzione percentuale dei rispondenti in base al reddito personale (lordo) annuo, per genere e fascia di età 58

La percezione sui Servizi Sanitari territoriali59

Tabella 7 Distribuzione percentuale dei rispondenti in base al livello di informazione sulle modalità di accesso ai Servizi Sanitari territoriali generali, per genere e fascia di età 59

Tabella 8 Distribuzione percentuale dei rispondenti in base al livello di informazione sulle modalità di accesso ai Servizi Sanitari territoriali specifici per le Dipendenze patologiche, per genere e fascia di età 59

Tabella 9 Distribuzione percentuale dei rispondenti in base al livello di conoscenza dei diversi Servizi per la cura delle Dipendenze patologiche presenti sul territorio, per genere e fascia di età 60

Gioco d'azzardo61

Tabella 10 Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo il tempo disposto a impiegare per raggiungere un luogo dove giocare d'azzardo onsite, per genere e fascia di età 61

Tabella 11 Percentuali dei rispondenti per genere e fascia di età secondo le tipologie di gioco disponibili nel luogo di gioco più vicino	61
Tabella 12 Distribuzione percentuale dei rispondenti in base alle caratteristiche personali per genere e fascia di età	61
Tabella 13 Distribuzione percentuale dei rispondenti secondo la regolamentazione del gioco d'azzardo, per genere e fascia di età	62
Tabella 14 Distribuzione percentuale dei rispondenti secondo il rischio attribuito al gioco d'azzardo (più o meno di una volta a settimana), per genere e fascia di età ...	63
Tabella 15 Distribuzione percentuale dei rispondenti secondo l'atteggiamento espresso verso il gioco d'azzardo, per genere e fascia di età.....	63
Tabella 16 Percentuali dei rispondenti secondo la possibilità di diventare ricchi giocando d'azzardo, per genere e fascia di età.....	63
Tabella 17 Distribuzione percentuale dei rispondenti secondo la frequenza di esposizione ai messaggi pubblicitari sul gioco d'azzardo negli ultimi 12 mesi, per tipologia di canale, per genere e fascia di età	64
Tabella 18 Percentuali dei rispondenti secondo la presenza di familiari/parenti/conoscenti che giocano/hanno giocato d'azzardo, per genere e fascia di età	64
Tabella 19 Prevalenze gioco d'azzardo nella vita a livello provinciale, per genere e fascia di età	65
Tabella 20 Prevalenze gioco d'azzardo nell'anno a livello provinciale, per genere e fascia di età	65
Tabella 21 Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo il bilancio derivante dal gioco d'azzardo praticato, per genere e fascia di età	65
Tabella 22 Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo il bilancio derivante dal gioco d'azzardo praticato, per genere e fascia di età	66
Tabella 23 Percentuali dei giocatori secondo l'impatto percepito del metodo di pagamento 'carta di credito' sul proprio gioco d'azzardo, per genere e fascia di età .	66
Gioco d'azzardo onsite	67
Tabella 20 Percentuali dei giocatori secondo i luoghi di gioco d'azzardo frequentati onsite negli ultimi 12 mesi, per genere e fascia di età.....	67
Tabella 21 Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo il tempo medio giornaliero trascorso a giocare d'azzardo onsite, per genere e fascia di età	67
Tabella 22 Percentuali dei giocatori secondo le tipologie di gioco praticate onsite negli ultimi 12 mesi, per genere e fascia di età	67
Tabella 23 Prevalenze gioco d'azzardo praticato onsite nella vita, a livello provinciale, per genere e fascia di età	68
Tabella 23 Prevalenze gioco d'azzardo praticato onsite nell'anno, a livello provinciale, per genere e fascia di età	68



Gioco d'azzardo online69

Tabella 24 Percentuali dei giocatori online nell'ultimo anno secondo i device utilizzati, per genere e fascia di età 69

Tabella 25 Percentuali dei giocatori online nell'ultimo anno secondo i luoghi di gioco, per genere e fascia di età 69

Tabella 26 Percentuali dei giocatori online nell'anno secondo il numero di volte in cui hanno giocato per più di 2 ore consecutive in una sola occasione, per genere e fascia di età 69

Tabella 27 Prevalenze gioco d'azzardo praticato online nella vita, a livello provinciale, per genere e fascia di età 70

Tabella 28 Prevalenze gioco d'azzardo praticato online nell'anno, a livello provinciale, per genere e fascia di età 70

Tabella 29 Percentuali dei giocatori online nell'anno secondo le tipologie di gioco praticate, per genere e fascia di età 71

Gioco d'azzardo: profili di rischio*72

Tabella 30 Percentuali dei giocatori nell'anno per provincia secondo i profili di rischio 72

Tabella 31 Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio e lo stato civile 72

Tabella 33 Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio e il titolo di studio conseguito 72

Tabella 34 Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio e lo stato occupazionale 73

Tabella 35 Percentuali dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio e le tipologie di gioco praticate 73

Tabella 36 Percentuali dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio e i luoghi frequentati per giocare d'azzardo onsite 73

Tabella 37 Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio e il tempo trascorso in media in un giorno a giocare d'azzardo onsite 74

Tabella 38 Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio e il tempo disposti a impiegare per raggiungere un luogo dove giocare d'azzardo onsite 74

Tabella 39 Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio e il numero di giochi praticati 74

Tabella 40 Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio e il rischio attribuito al gioco d'azzardo, meno o più di 1 volta a settimana 74

Tabella 41 Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio e la conoscenza dei limiti di età per giocare d'azzardo, online e onsite 75

Tabella 44 Percentuali dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio e la contiguità con il gioco d'azzardo illegale 75

Tabella 43 Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio e l'atteggiamento espresso verso il gioco d'azzardo	75
Tabella 42 Percentuali dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio e la possibilità di diventare ricchi giocando d'azzardo	75
Tabella 47 Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio e la frequenza di problemi a casa, al lavoro, finanziari	76
Tabella 48 Percentuali dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio e l'uso di psicofarmaci negli ultimi 12 mesi.....	76
Tabella 46 Percentuali dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio e il consumo di sostanze concomitante al gioco, onsite e online	76
Tabella 45 Percentuali dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio e il consumo di sostanze negli ultimi 12 mesi.....	76
Tabella 49 Distribuzione percentuale dei giocatori online nell'ultimo anno secondo il numero di volte in cui hanno giocato per più di 2 ore consecutive in una sola occasione, per profili di rischio	77
Tabella 50 Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio e il bilancio derivante dal gioco d'azzardo praticato	77
Tabella 51 Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio e il metodo di pagamento per il gioco d'azzardo	77
Tabella 52 Percentuali dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio e l'abilità attribuita al giocatore per tipologie di gioco	77
Tabella 53 Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio e le opinioni rispetto alla regolamentazione del gioco d'azzardo	78
Gaming	79
Tabella 54 Prevalenze dei giocatori di videogame nell'anno, a livello provinciale, per genere e fascia di età	79
Tabella 55 Distribuzione percentuale dei giocatori di videogame nell'anno secondo quanti hanno speso soldi in questo ambito di gioco, per genere e fascia di età	79
Tabella 56 Distribuzione percentuale dei giocatori di videogame che hanno speso soldi per questo ambito di gioco negli ultimi 12 mesi secondo l'entità della spesa negli ultimi 30 giorni	79
Tabella 57 Distribuzione percentuale dei giocatori di videogame nell'anno secondo la frequenza, senza spendere soldi, per genere e fascia di età	80
Tabella 58 Distribuzione percentuale dei giocatori di videogame nell'anno che hanno speso soldi secondo la frequenza, per genere e fascia di età	80
Tabella 59 Percentuali dei giocatori di videogame nell'anno che hanno speso soldi per questo ambito di gioco, secondo le motivazioni di spesa	80



Le caratteristiche del campione GAPS 2020 - Emilia Romagna

Tabella 1 Distribuzione percentuale dei rispondenti in base alla lingua parlata in famiglia per genere e fascia di età

	Totale	Genere		Fascia d'età	
		Maschi	Femmine	18-44 anni	45-84 anni
Lingua italiana	99,6	99,6	99,5	99,2	99,8
Lingua spagnola/portoghese	0,9	1,0	0,9	1,2	0,8
Lingua inglese/tedesca	3,0	3,4	2,5	2,5	3,2
Lingua francese	2,1	1,7	2,4	2,6	1,8
Lingua slava	0,4	0,5	0,4	0,8	0,2
Lingua rumena	0,0	0,1	0,0	0,1	0,0
Lingua cinese	0,0	0,0	0,1	0,0	0,1
Lingua araba	0,2	0,2	0,1	0,1	0,3
Lingua indiana/filippina	0,1	0,0	0,1	0,0	0,1
Lingua senegalese/ghanese/nigeriana	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
Lingua albanese	0,2	0,3	0,0	0,0	0,2
Altra lingua	0,6	0,6	0,5	0,7	0,5

GAPS 2020 - Regione Emilia Romagna

Tabella 2 Distribuzione percentuale dei rispondenti in base alle caratteristiche familiari per genere e fascia di età

		Totale	Genere		Fascia d'età	
			Maschi	Femmine	18-44 anni	45-84 anni
Condizione abitativa	Da solo	13,2	12,4	14,0	9,4	15,4
	Con coniuge/convivente	68,7	68,5	69,1	52,4	77,7
	Con genitori e/o parenti	16,2	17,4	15,1	34,4	6,3
	Con amici/conoscenti	1,3	1,3	1,3	3,4	0,2
	Struttura pubblica/privata	0,4	0,4	0,5	0,4	0,4
Figli	No	36,8	39,3	34,6	69,8	19,2
	Sì	63,2	60,7	65,4	30,2	80,8

GAPS 2020 - Regione Emilia Romagna

Tabella 3 Distribuzione percentuale dei rispondenti in base alle caratteristiche personali per genere e fascia di età

		Totale	Genere		Fascia d'età	
			Maschi	Femmine	18-44 anni	45-84 anni
Ore dormite a notte in media	Meno di 5 ore	5,8	5,2	6,4	3,2	7,3
	5-6 ore	25,7	24,8	26,5	19,8	28,8
	6-7 ore	39,5	41,3	37,8	40,8	38,9
	7-8 ore	25,0	25,0	25,0	31,1	21,6
	Più di 8 ore	4,0	3,7	4,3	5,1	3,4
Difficoltà a dormire	No	60,8	65,6	56,4	60,8	60,9
	Sì	39,2	34,4	43,6	39,2	39,1

GAPS 2020 - Regione Emilia Romagna

Tabella 4 Distribuzione percentuale dei rispondenti in base al titolo di studio conseguito per genere e fascia di età

	Totale	Genere		Fascia d'età	
		Maschi	Femmine	18-44 anni	45-84 anni
Nessuno - Licenza elementare	2,7	1,7	3,7	0,0	4,1
Medie inferiori	13,8	14,4	13,3	4,9	18,7
Qualifica triennale - Diploma/Maturità	48,6	50,0	47,1	45,7	50,1
Laurea triennale - Laurea magistrale	28,6	28,0	29,3	40,5	22,2
Post Laurea	6,3	5,9	6,6	8,9	4,9

GAPS 2020 - Regione Emilia Romagna

Tabella 5 Distribuzione percentuale dei rispondenti in base alla condizione lavorativa per genere e fascia di età

	Totale	Genere		Fascia d'età	
		Maschi	Femmine	18-44 anni	45-84 anni
Occupato	60,3	64,4	56,5	75,6	51,8
In cerca di occupazione	4,6	4,4	4,6	7,8	2,7
Casalingo/a	6,3	0,4	11,8	1,5	8,9
Studente	6,7	6,8	6,5	18,1	0,1
Inabile/ritirato dal lavoro	23,8	25,3	22,4	0,2	37,1

GAPS 2020 - Regione Emilia Romagna

Tabella 6 Distribuzione percentuale dei rispondenti in base al reddito personale (lordo) annuo, per genere e fascia di età

	Totale	Genere		Fascia d'età	
		Maschi	Femmine	18-44 anni	45-84 anni
0 euro	10,6	8,5	12,8	18,9	5,9
Fino a 15.000 euro	24,4	16,6	31,9	27,0	22,9
Fino a 36.000 euro	48,4	49,9	46,7	45,4	50,1
Fino a 70.000 euro	13,2	19,7	7,0	6,5	17,1
Oltre 70.000 euro	3,4	5,3	1,6	2,2	4,0

GAPS 2020 - Regione Emilia Romagna



La percezione sui Servizi Sanitari territoriali

Tabella 7 Distribuzione percentuale dei rispondenti in base al livello di informazione sulle modalità di accesso ai Servizi Sanitari territoriali generali, per genere e fascia di età

	Totale	Genere		Fascia d'età	
		Maschi	Femmine	18-44 anni	45-84 anni
Per nulla	5,9	7,7	4,1	6,4	5,6
Poco	29,8	32,5	27,2	34,6	27,2
Abbastanza	53,7	50,0	57,4	50,6	55,3
Molto	10,6	9,8	11,3	8,4	11,9

GAPS 2020 - Regione Emilia Romagna

Tabella 8 Distribuzione percentuale dei rispondenti in base al livello di informazione sulle modalità di accesso ai Servizi Sanitari territoriali specifici per le Dipendenze patologiche, per genere e fascia di età

	Totale	Genere		Fascia d'età	
		Maschi	Femmine	18-44 anni	45-84 anni
Per nulla	25,2	24,4	26,1	25,7	25,0
Poco	43,2	43,7	42,7	47,3	40,5
Abbastanza	27	27,2	26,8	23,3	29,2
Molto	4,6	4,8	4,4	3,7	5,1

GAPS 2020 - Regione Emilia Romagna

Tabella 9 Distribuzione percentuale dei rispondenti in base al livello di conoscenza dei diversi Servizi per la cura delle Dipendenze patologiche presenti sul territorio, per genere e fascia di età

		Totale	Genere		Fascia d'età	
			Maschi	Femmine	18-44 anni	45-84 anni
Servizi per le Dipendenze patologiche (SerD)	Sostanze legali	37,6	35,3	39,7	37,9	37,6
	Sostanze illegali	40,5	37,5	43,4	40,1	40,9
	Gioco d'azzardo	23,7	22,8	24,6	24,8	23,2
	Non so	55,0	57,8	52,4	55,5	54,7
Servizi di strada	Sostanze legali	7,9	6,4	9,2	9,4	7,1
	Sostanze illegali	9,5	9,2	9,8	10,6	8,9
	Gioco d'azzardo	2,7	1,7	3,6	2,2	3,0
	Non so	88,4	89,3	87,6	87,1	89,0
Centro di salute mentale	Sostanze legali	29,8	25,6	33,8	27,3	31,4
	Sostanze illegali	28,2	24,6	31,5	29,1	27,9
	Gioco d'azzardo	16,1	14,8	17,3	19,9	14,1
	Non so	64,0	68,8	59,4	66,9	62,1
Neuropsichiatria dell'Infanzia e dell'Adolescenza	Sostanze legali	19,2	15,6	22,7	17,5	20,4
	Sostanze illegali	17,1	14,7	19,5	19,3	16,1
	Gioco d'azzardo	8,6	7,8	9,3	11,1	7,2
	Non so	77,7	81,5	74,1	78,7	76,8
Servizio psichiatrico di diagnosi e cura	Sostanze legali	26,6	23,0	30,0	25,1	27,4
	Sostanze illegali	24,7	22,3	27,0	26,6	23,8
	Gioco d'azzardo	14,3	13,0	15,6	18,3	12,0
	Non so	69,3	72,8	65,9	70,1	68,8
Comunità terapeutiche accreditate	Sostanze legali	19,5	17,9	21,0	20,2	19,2
	Sostanze illegali	23,3	21,5	25,0	23,4	23,2
	Gioco d'azzardo	9,7	9,1	10,2	11,3	8,8
	Non so	73,4	75,6	71,3	74,5	72,8
Servizi sociali degli Enti locali	Sostanze legali	25,8	24,9	26,7	24,7	26,5
	Sostanze illegali	24,3	23,0	25,6	24,8	24,2
	Gioco d'azzardo	15,2	14,3	16,1	17,9	13,7
	Non so	69,9	70,6	69,3	71,1	69,2
Helpline (linee telefoniche dedicate)	Sostanze legali	23,1	21,3	24,8	21,4	24,2
	Sostanze illegali	19,3	18,8	19,7	18,8	19,5
	Gioco d'azzardo	13,1	13,2	12,9	14,0	12,6
	Non so	72,9	74,5	71,5	75,4	71,5

GAPS 2020 - Regione Emilia Romagna



Gioco d'azzardo

Tabella 10 Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo il tempo disposto a impiegare per raggiungere un luogo dove giocare d'azzardo onsite, per genere e fascia di età

	Totale	Genere		Fascia d'età	
		Maschi	Femmine	18-44 anni	45-84 anni
Meno di 10 minuti	47,3	45,9	48,8	50,4	44,5
10-30 minuti	26,7	25,8	27,6	28,6	24,4
Più di 30 minuti	26,0	28,3	23,6	21,0	31,1

GAPS 2020 - Regione Emilia Romagna

Tabella 11 Percentuali dei rispondenti per genere e fascia di età secondo le tipologie di gioco disponibili nel luogo di gioco più vicino

	Totale	Genere		Fascia d'età	
		Maschi	Femmine	18-44 anni	45-84 anni
Gratta&Vinci	93,8	91,4	96,3	93,9	93,7
Lotto/Superenalotto	87,2	86,6	87,8	88,2	86,6
10 e Lotto/Win for Life	67,5	69,9	65,0	77,3	61,4
Totocalcio/Totogol	65,2	67,2	63,1	62,6	66,9
Slot machine	51,1	55,9	46,4	60,9	45,0
Scommesse sportive o su altri eventi	30,3	37,3	23,2	40,1	23,8
Videolottery	20,2	23,3	17,1	24,1	17,6
Bingo	10,9	11,5	10,3	11,7	10,2
Poker texano/altri giochi con le carte	4,8	5,2	4,4	5,0	4,4
Altri giochi	3,0	3,6	2,4	3,7	2,4

GAPS 2020 - Regione Emilia Romagna

Tabella 12 Distribuzione percentuale dei rispondenti in base alle caratteristiche personali per genere e fascia di età

		Totale	Genere		Fascia d'età	
			Maschi	Femmine	18-44 anni	45-84 anni
Divieto ai minori gioco online	Minori di 14 anni	8,1	4,0	13,4	6,3	9,4
	Minori di 16 anni	4,4	4,4	4,5	4,1	4,7
	Minori di 18 anni	67,6	73,7	59,6	75,6	62,3
	Non è vietato	2,4	1,8	3,3	2,5	2,4
	Non so	17,5	16,1	19,2	11,5	21,1
Divieto ai minori gioco onsite	Minori di 14 anni	7,9	4,6	12,1	7,2	8,4
	Minori di 16 anni	6,2	4,6	8,3	5,5	6,8
	Minori di 18 anni	72,2	77,2	65,8	77,7	68,8
	Non è vietato	2,6	2,8	2,5	2,6	2,7
	Non so	11,0	10,8	11,3	7,0	13,3

GAPS 2020 - Regione Emilia Romagna

Tabella 13 Distribuzione percentuale dei rispondenti secondo la regolamentazione del gioco d'azzardo, per genere e fascia di età

		Totale	Genere		Fascia d'età	
			Maschi	Femmine	18-44 anni	45-84 anni
Porre limiti geografici e temporali all'offerta di gioco in denaro	Per nulla	9,0	10,8	7,3	7,7	9,9
	Poco	12,0	14,9	9,1	15,8	9,6
	Abbastanza	29,1	28,3	29,7	38,5	23,4
	Molto	49,9	46,0	53,9	38,0	57,1
Collocare gli apparecchi di gioco in denaro lontano dalle scuole	Per nulla	1,9	3,2	0,6	1,9	1,8
	Poco	2,5	3,5	1,6	2,8	2,4
	Abbastanza	10,1	10,8	9,4	15,4	7,1
	Molto	85,5	82,5	88,4	79,9	88,7
Collocare gli apparecchi di gioco in denaro lontano dai Bancomat	Per nulla	3,1	4,8	1,4	3,7	2,7
	Poco	8,0	10,7	5,3	6,6	8,8
	Abbastanza	17,7	21,0	14,5	21,3	15,7
	Molto	71,2	63,5	78,8	68,4	72,8
Collocare gli apparecchi di gioco in denaro lontano dalle stazioni	Per nulla	3,6	5,5	1,8	4,8	2,9
	Poco	13,1	16,4	9,9	16,6	11,0
	Abbastanza	21,8	23,4	20,2	26,0	19,3
	Molto	61,5	54,7	68,1	52,6	66,8
Disciplinare gli orari di funzionamento delle slot machine	Per nulla	3,0	4,4	1,7	4,5	2,2
	Poco	7,3	9,7	5,0	9,0	6,4
	Abbastanza	19,4	21,2	17,6	23,0	17,4
	Molto	70,3	64,7	75,7	63,5	74,0
Vietare la pubblicità del gioco d'azzardo	Per nulla	3,2	4,2	2,2	4,2	2,6
	Poco	7,9	10,5	5,4	12,6	5,1
	Abbastanza	16,3	17,9	14,7	24,5	11,4
	Molto	72,6	67,4	77,7	58,7	80,9
Obbligare i commercianti del gioco a percorsi di formazione specifici	Per nulla	3,5	4,5	2,6	4,9	2,8
	Poco	8,8	9,8	7,9	9,6	8,3
	Abbastanza	26,0	27,0	25,0	31,0	22,9
	Molto	61,7	58,7	64,5	54,5	66,0

GAPS 2020 - Regione Emilia Romagna



Tabella 14 Distribuzione percentuale dei rispondenti secondo il rischio attribuito al gioco d'azzardo (più o meno di una volta a settimana), per genere e fascia di età

		Totale	Genere		Fascia d'età	
			Maschi	Femmine	18-44 anni	45-84 anni
Giocare meno di una volta a settimana	Nessun rischio	8,7	10,0	7,3	8,6	8,6
	Rischio minimo	30,4	33,5	27,5	42,3	22,8
	Rischio moderato	33,1	30,7	35,3	32,9	33,6
	Rischio elevato	19,4	17,4	21,5	11,3	24,4
	Non so	8,4	8,4	8,4	4,9	10,6
Giocare più di una volta a settimana	Nessun rischio	1,4	2,3	0,6	0,3	2,0
	Rischio minimo	3,3	4,2	2,5	4,0	2,9
	Rischio moderato	16,0	19,1	12,9	22,7	11,7
	Rischio elevato	73,4	68,3	78,4	69,8	75,9
	Non so	5,9	6,1	5,6	3,2	7,5

GAPS 2020 - Regione Emilia Romagna

Tabella 15 Distribuzione percentuale dei rispondenti secondo l'atteggiamento espresso verso il gioco d'azzardo, per genere e fascia di età

	Totale	Genere		Fascia d'età	
		Maschi	Femmine	18-44 anni	45-84 anni
Sfavorevole	95,3	93,6	97,1	94,5	95,8
Neutrale	2,0	2,6	1,4	1,8	2,1
Favorevole	2,7	3,8	1,5	3,7	2,1

GAPS 2020 - Regione Emilia Romagna

Tabella 16 Percentuali dei rispondenti secondo la possibilità di diventare ricchi giocando d'azzardo, per genere e fascia di età

	Totale	Genere		Fascia d'età	
		Maschi	Femmine	18-44 anni	45-84 anni
Impossibile	41,3	36,6	45,9	28,9	48,4
Sì se bravo	17,1	22,8	11,6	27,7	10,9
Sì se fortunato	48,2	50,3	46,3	53,1	45,3

GAPS 2020 - Regione Emilia Romagna

Tabella 17 Distribuzione percentuale dei rispondenti secondo la frequenza di esposizione ai messaggi pubblicitari sul gioco d'azzardo negli ultimi 12 mesi, per tipologia di canale, per genere e fascia di età

		Totale	Genere		Fascia d'età	
			Maschi	Femmine	18-44 anni	45-84 anni
Pubblicità sul gioco in TV	Mai	25,8	21,4	30,1	17,3	31,1
	Meno di 1 volta al mese	18,7	15,4	22,1	20,6	17,5
	Più di 1 volta al mese	55,5	63,2	47,8	62,0	51,4
Pubblicità sul gioco in radio	Mai	64,6	57,5	71,9	57,3	69,3
	Meno di 1 volta al mese	16,7	18,9	14,4	20,2	14,4
	Più di 1 volta al mese	18,7	23,6	13,7	22,5	16,3
Pubblicità sul gioco su Internet	Mai	19,5	15,0	24,2	9,0	26,5
	Meno di 1 volta al mese	13,7	11,4	16,0	12,8	14,0
	Più di 1 volta al mese	66,8	73,6	59,8	78,2	59,5
Pubblicità sul gioco su manifesti/cartelloni	Mai	49,5	45,2	53,7	46,6	51,5
	Meno di 1 volta al mese	24,8	24,7	24,9	28,3	22,5
	Più di 1 volta al mese	25,7	30,1	21,4	25,1	26,0
Pubblicità sul gioco su giornali/quotidiani/riviste	Mai	40,1	35,7	44,8	40,1	40,4
	Meno di 1 volta al mese	25,8	25,4	26,1	28,3	24,2
	Più di 1 volta al mese	34,1	38,9	29,1	31,6	35,4
Pubblicità sul gioco su social media	Mai	30,8	27,3	34,4	21,5	37,2
	Meno di 1 volta al mese	17,7	16,8	18,6	16,9	18,0
	Più di 1 volta al mese	51,5	55,9	47,0	61,6	44,8

GAPS 2020 - Regione Emilia Romagna

Tabella 18 Percentuali dei rispondenti secondo la presenza di familiari/parenti/conoscenti che giocano/hanno giocato d'azzardo, per genere e fascia di età

	Totale	Genere		Fascia d'età	
		Maschi	Femmine	18-44 anni	45-84 anni
Nessuno	67,9	68,6	67,3	57,9	73,7
Partner	5,6	4,2	7,0	6,6	5,1
Madre/padre	9,4	9,0	9,8	17,6	4,6
Amici	9,1	11,8	6,6	16,3	4,9
Figli	1,7	1,2	2,3	0,0	2,8
Parenti	11,0	10,7	11,4	14,8	9,0
Conoscenti	12,6	12,9	12,3	17,8	9,4

GAPS 2020 - Regione Emilia Romagna



Tabella 19 Prevalenze gioco d'azzardo nella vita a livello provinciale, per genere e fascia di età

	Totale	Genere		Fascia d'età	
		Maschi	Femmine	18-44 anni	45-84 anni
Bologna	69,1	77,0	61,6	74,3	66,0
Ferrara	68,7	74,0	63,7	74,2	66,0
Forlì Cesena	69,0	72,5	65,6	74,8	65,6
Modena	68,9	76,2	61,9	71,0	67,6
Parma	68,1	72,1	64,3	73,6	64,6
Piacenza	67,8	69,4	66,2	73,1	64,8
Ravenna	66,8	71,2	62,7	68,8	65,7
Reggio Emilia	68,5	74,5	62,6	71,3	66,7
Rimini	70,2	77,8	63,0	78,3	65,3
REGIONE EMILIA ROMAGNA	68,6	74,5	63,0	73,1	66,0

GAPS 2020 - Regione Emilia Romagna

Tabella 20 Prevalenze gioco d'azzardo nell'anno a livello provinciale, per genere e fascia di età

	Totale	Genere		Fascia d'età	
		Maschi	Femmine	18-44 anni	45-84 anni
Bologna	36,9	43,6	30,6	41,9	33,9
Ferrara	35,8	40,6	31,4	39,9	33,9
Forlì Cesena	39,1	41,8	36,5	42,9	36,8
Modena	33,5	41,2	26,0	34,9	32,7
Parma	36,3	41,0	31,8	37,5	35,6
Piacenza	34,5	37,5	31,5	34,8	34,3
Ravenna	34,9	38,2	31,7	36,8	33,8
Reggio Emilia	35,5	40,3	30,9	36,1	35,1
Rimini	41,0	45,8	36,4	48,3	36,6
REGIONE EMILIA ROMAGNA	36,2	41,5	31,2	39,1	34,5

GAPS 2020 - Regione Emilia Romagna

Tabella 21 Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo il bilancio derivante dal gioco d'azzardo praticato, per genere e fascia di età

	Totale	Genere		Fascia d'età	
		Maschi	Femmine	18-44 anni	45-84 anni
In pari	38,4	32,3	48,2	39,8	36,9
In rosso	56,8	62,6	47,6	52,6	60,1
In attivo	4,8	5,1	4,2	7,6	3,0

GAPS 2020 - Regione Emilia Romagna

Tabella 22 Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo il bilancio derivante dal gioco d'azzardo praticato, per genere e fascia di età

	Situazione complessiva
Meno di 50 euro	81,7
Tra 50-100 euro	6,5
Tra 100-200 euro	6,4
Tra 200-500 euro	2,9
Oltre 500 euro	2,5

GAPS 2020 - Regione Emilia Romagna

Tabella 23 Percentuali dei giocatori secondo l'impatto percepito del metodo di pagamento 'carta di credito' sul proprio gioco d'azzardo, per genere e fascia di età

	Totale	Genere		Fascia d'età	
		Maschi	Femmine	18-44 anni	45-84 anni
Non ha alcun impatto sulla spesa	79,6	79,7	79,3	75,3	82,6
Fa aumentare la cifra spesa	15,6	17,2	12,8	19,9	12,4
Fa diminuire la cifra spesa	4,8	3,1	8,0	4,8	5,0

GAPS 2020 - Regione Emilia Romagna



Gioco d'azzardo onsite

Tabella 20 Percentuali dei giocatori secondo i luoghi di gioco d'azzardo frequentati onsite negli ultimi 12 mesi, per genere e fascia di età

	Totale	Genere		Fascia d'età	
		Maschi	Femmine	18-44 anni	45-84 anni
Sale scommessa	5,0	8,7	0,6	9,7	2,1
Sale Bingo	3,1	2,0	4,4	6,0	1,2
Casinò	2,3	2,8	1,7	2,8	2,1
Circoli ricreativi	1,8	0,8	3,0	1,4	2,1
Bar/tabacchi/pub	51,1	55,3	46,0	49,2	52,2
Sale giochi	1,1	0,9	1,4	2,3	0,3
A casa propria o di amici	11,6	13,8	8,9	17,0	8,3

GAPS 2020 - Regione Emilia Romagna

Tabella 21 Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo il tempo medio giornaliero trascorso a giocare d'azzardo onsite, per genere e fascia di età

	Totale	Genere		Fascia d'età	
		Maschi	Femmine	18-44 anni	45-84 anni
Meno di 30 minuti	95,1	95,6	94,0	93,5	96,3
Tra 30 minuti e 1 ora	2,4	2,7	2,0	3,6	1,4
Più di 1 ora	2,5	1,7	4,0	2,9	2,3

GAPS 2020 - Regione Emilia Romagna

Tabella 22 Percentuali dei giocatori secondo le tipologie di gioco praticate onsite negli ultimi 12 mesi, per genere e fascia di età

	Totale	Genere		Fascia d'età	
		Maschi	Femmine	18-44 anni	45-84 anni
Gratta&Vinci	76,0	72,0	81,1	77,9	74,7
Lotto	24,4	21,7	28,1	14,6	31,6
Superenalotto	44,6	50,6	36,3	30,5	53,8
10 e lotto / Win for Life	8,8	10,6	6,6	6,5	10,6
Totocalcio/totogol	5,2	9,2	0,0	7,4	3,6
Bingo	6,8	6,0	7,9	12,6	2,5
Slot machine	7,6	10,1	4,3	10,6	5,3
Videolottery	1,2	1,5	0,8	2,3	0,4
Scommesse sportive	33,3	39,7	25,2	39,5	28,7
Scommesse su altri eventi	4,4	7,7	0,3	7,7	2,0
Poker texano	6,4	8,9	3,1	10,8	3,0
Altri giochi con le carte	12,2	10,9	13,8	10,4	13,7
Altri giochi (roulette, dadi)	3,4	4,7	1,7	6,2	1,2
Scommesse virtuali	6,2	10,8	0,4	12,9	1,2

GAPS 2020 - Regione Emilia Romagna

Tabella 23 Prevalenze gioco d'azzardo praticato onsite nella vita, a livello provinciale, per genere e fascia di età

	Totale	Genere		Fascia d'età	
		Maschi	Femmine	18-44 anni	45-84 anni
Bologna	65,6	72,0	59,5	70,5	62,7
Ferrara	64,9	69,9	60,3	71,9	61,6
Forlì Cesena	66,6	69,0	64,3	71,1	64,1
Modena	65,5	71,5	59,8	67,9	64,1
Parma	65,4	69,8	61,2	71,1	61,9
Piacenza	64,7	67,0	62,4	69,5	61,9
Ravenna	63,5	66,4	60,7	65,8	62,2
Reggio Emilia	65,0	70,3	59,8	66,7	63,8
Rimini	67,6	74,4	61,2	75,1	63,1
REGIONE EMILIA ROMAGNA	65,4	70,4	60,7	69,7	62,9

GAPS 2020 - Regione Emilia Romagna

Tabella 23 Prevalenze gioco d'azzardo praticato onsite nell'anno, a livello provinciale, per genere e fascia di età

	Totale	Genere		Fascia d'età	
		Maschi	Femmine	18-44 anni	45-84 anni
Bologna	34,3	39,4	29,5	38,9	31,5
Ferrara	33,1	38,0	28,6	37,9	30,9
Forlì Cesena	36,7	39,0	34,4	38,8	35,5
Modena	31,5	38,6	24,6	33,0	30,6
Parma	34,1	38,0	30,2	34,8	33,6
Piacenza	32,8	35,3	30,5	33,4	32,5
Ravenna	32,9	35,4	30,5	33,9	32,3
Reggio Emilia	33,0	37,5	28,7	32,8	33,2
Rimini	38,5	42,9	34,4	43,9	35,3
REGIONE EMILIA ROMAGNA	33,9	38,4	29,6	36,3	32,5

GAPS 2020 - Regione Emilia Romagna



Gioco d'azzardo online

Tabella 24 Percentuali dei giocatori online nell'ultimo anno secondo i device utilizzati, per genere e fascia di età

	Totale	Genere		Fascia d'età	
		Maschi	Femmine	18-44 anni	45-84 anni
Smartphone	45,1	51,4	22,2	61,7	25,4
Tablet	9,2	11,8	0,0	10,6	7,6
Computer fisso o portatile	29,5	35,3	8,3	37,1	20,5

GAPS 2020 - Regione Emilia Romagna

Tabella 25 Percentuali dei giocatori online nell'ultimo anno secondo i luoghi di gioco, per genere e fascia di età

	Totale	Genere		Fascia d'età	
		Maschi	Femmine	18-44 anni	45-84 anni
A casa propria	57,7	66,5	23,7	70,6	41,9
A casa di amici	10,9	12,8	3,6	13,9	7,2
A scuola, lavoro	7,8	8,6	4,6	4,0	12,3
Luoghi pubblici chiusi (sale giochi, Internet point, bar)	6,2	7,1	2,3	11,2	0,0
Luoghi pubblici aperti (piazza, parco)	3,6	4,6	0,0	6,6	0,0
Sui mezzi di trasporto (tram, autobus, metropolitana, treno, auto)	1,7	2,2	0,0	3,1	0,0

GAPS 2020 - Regione Emilia Romagna

Tabella 26 Percentuali dei giocatori online nell'anno secondo il numero di volte in cui hanno giocato per più di 2 ore consecutive in una sola occasione, per genere e fascia di età

	Totale	Genere		Fascia d'età	
		Maschi	Femmine	18-44 anni	45-84 anni
Mai	73,0	70,3	83,6	68,9	78,9
Almeno una volta	27,0	29,7	16,4	31,2	21,1

GAPS 2020 - Regione Emilia Romagna

Tabella 27 Prevalenze gioco d'azzardo praticato online nella vita, a livello provinciale, per genere e fascia di età

	Totale	Genere		Fascia d'età	
		Maschi	Femmine	18-44 anni	45-84 anni
Bologna	9,3	15,1	3,7	15,3	5,7
Ferrara	9,7	14,8	4,9	15,9	6,8
Forlì Cesena	8,8	13,6	4,3	14,5	5,5
Modena	10,1	16,8	3,6	15,1	7,0
Parma	9,4	14,9	4,1	12,8	7,3
Piacenza	8,1	11,8	4,4	11,3	6,2
Ravenna	9,0	14,5	3,7	14,8	5,8
Reggio Emilia	10,3	16,4	4,4	14,2	7,9
Rimini	9,9	16,6	3,6	15,9	6,3
REGIONE EMILIA ROMAGNA	9,5	15,2	4,0	14,6	6,5

GAPS 2020 - Regione Emilia Romagna

Tabella 28 Prevalenze gioco d'azzardo praticato online nell'anno, a livello provinciale, per genere e fascia di età

	Totale	Genere		Fascia d'età	
		Maschi	Femmine	18-44 anni	45-84 anni
Bologna	5,4	9,4	1,7	8,7	3,5
Ferrara	6,3	9,1	3,6	9,1	4,9
Forlì Cesena	6,2	9,2	3,5	10,4	3,8
Modena	5,8	9,8	1,9	8,2	4,3
Parma	6,7	11,0	2,5	9,4	5,0
Piacenza	5,4	8,4	2,4	8,0	3,9
Ravenna	5,8	9,1	2,6	9,5	3,7
Reggio Emilia	6,9	10,5	3,3	10,0	4,8
Rimini	6,4	10,5	2,5	10,9	3,7
REGIONE EMILIA ROMAGNA	6,0	9,7	2,5	9,2	4,1

GAPS 2020 - Regione Emilia Romagna



Tabella 29 Percentuali dei giocatori online nell'anno secondo le tipologie di gioco praticate, per genere e fascia di età

	Totale	Genere		Fascia d'età	
		Maschi	Femmine	18-44 anni	45-84 anni
Gratta&Vinci	15,0	15,8	12,9	13,2	16,7
Lotto	18,3	12,6	34,0	8,3	27,4
Superenalotto	19,4	19,7	18,8	10,1	27,3
10 e lotto/Win for Life	4,3	4,4	3,9	8,5	0,0
Totocalcio/Totogol	4,2	5,8	0,0	6,6	1,9
Bingo	8,0	8,9	6,0	12,2	3,9
Slot machine	9,5	11,2	5,1	16,4	2,0
Videolottery	0,8	1,0	0,0	1,5	0,0
Scommesse sportive	41,6	55,4	0,0	54,3	28,2
Scommesse su altri eventi	12,1	16,0	2,0	17,0	6,9
Poker texano	19,3	24,5	5,5	22,9	15,5
Altri giochi con le carte	13,1	15,1	8,3	18,0	8,3
Altri giochi (roulette, dadi)	14,4	18,7	3,8	13,9	14,9
Scommesse virtuali	18,0	24,5	0,0	26,8	9,1

GAPS 2020 - Regione Emilia Romagna

Gioco d'azzardo: profili di rischio*

Tabella 30 Percentuali dei giocatori nell'anno per provincia secondo i profili di rischio

	Nessun rischio	A rischio
Bologna	10,0	2,7
Ferrara	10,5	3,9
Forlì Cesena	8,9	5,5
Modena	10,5	3,7
Parma	8,8	5,9
Piacenza	7,4	6,3
Ravenna	9,1	4,6
Reggio Emilia	12,1	3,9
Rimini	8,8	4,3
REGIONE EMILIA ROMAGNA	9,8	4,2

GAPS 2020 - Regione Emilia Romagna

Tabella 31 Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio e lo stato civile

	Nessun rischio	A rischio
Celibe/nubile	30,3	57,1
Coniugato/a - unito/a civilmente	54,7	38,6
Separato/a - divorziato/a	10,6	3,2
Vedovo/a	4,4	1,1

GAPS 2020 - Regione Emilia Romagna

Tabella 33 Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio e il titolo di studio conseguito

	Nessun rischio	A rischio
Nessuno - Licenza elementare	2,2	2,5
Medie inferiori	17,8	9,0
Qualifica triennale - Diploma/Maturità	50,6	54,0
Laurea - Post laurea	29,4	33,5

GAPS 2020 - Regione Emilia Romagna

*Il profilo di rischio è calcolato sulla base del test di screening CPGI (*Canadian Problem Gambling Index* - Ferris & Wynne, 2001a; b) adattato e validato a livello nazionale (Colasante et al., 2013). Le categorie "rischio moderato", "rischio severo" sono accorpate in "rischio moderato/severo" per ragioni di significatività statistica.



Tabella 34 Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio e lo stato occupazionale

	Nessun rischio	A rischio
Occupato	62,8	69,8
In cerca di occupazione	4,9	7,6
Casalingo/a	5,8	3,9
Studente	5,2	11,7
Inabile/ritirato al lavoro	22,9	11,9

GAPS 2020 - Regione Emilia Romagna

Tabella 35 Percentuali dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio e le tipologie di gioco praticate

	Nessun rischio	A rischio
Gratta&Vinci	75,9	62,6
Lotto	24,3	29,7
Superenalotto	43,9	34,4
10 e lotto / Win for Life	7,9	10,2
Totocalcio/Totogol	3,8	11,8
Bingo	5	21
Slot machines	4,6	21,2
Videolottery	1,2	2,4
Scommesse sportive	28,9	52,9
Scommesse su altri eventi	1,8	20,3
Poker texano	4,4	21,6
Altri giochi con le carte	9,4	33,8
Altri giochi (roulette, dadi)	2,7	21,9
Scommesse virtuali	2,8	27,4

GAPS 2020 - Regione Emilia Romagna

Tabella 36 Percentuali dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio e i luoghi frequentati per giocare d'azzardo onsite

	Nessun rischio	A rischio
Sale scommessa	3,1	16,1
Sale bingo	2,2	8,0
Casinò	1,6	5,7
Circoli ricreativi	0,8	7,9
Bar/tabacchi/pub	52,2	40,0
Sale giochi	0,6	4,0
Casa propria o di amici	7,8	33,0

GAPS 2020 - Regione Emilia Romagna

Tabella 37 Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio e il tempo trascorso in media in un giorno a giocare d'azzardo onsite

	Nessun rischio	A rischio
Meno di 30 minuti	96,7	85,0
Oltre 30 minuti	3,3	15,0

GAPS 2020 - Regione Emilia Romagna

Tabella 38 Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio e il tempo disposti a impiegare per raggiungere un luogo dove giocare d'azzardo onsite

	Nessun rischio	A rischio
Meno di 10 minuti	90,0	72,9
10 - 30 minuti	8,7	22,5
Più di 30 minuti	1,3	4,6

GAPS 2020 - Regione Emilia Romagna

Tabella 39 Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio e il numero di giochi praticati

	Nessun rischio	A rischio
1 gioco	57,8	28,2
2 - 3 giochi	36,9	40,8
4 giochi o più	5,3	31,0

GAPS 2020 - Regione Emilia Romagna

Tabella 40 Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio e il rischio attribuito al gioco d'azzardo, meno o più di 1 volta a settimana

		Nessun rischio	A rischio
Giocare meno di una volta a settimana	Nessun rischio	15,2	15,2
	Rischio minimo	38,5	38,5
	Rischio moderato	26,3	26,3
	Rischio elevato	13,5	13,5
	Non so	6,5	6,5
Giocare più di una volta a settimana	Nessun rischio	3,0	3,0
	Rischio minimo	5,1	5,1
	Rischio moderato	23,5	23,5
	Rischio elevato	64,6	64,6
	Non so	3,7	3,7

GAPS 2020 - Regione Emilia Romagna



Tabella 41 Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio e la conoscenza dei limiti di età per giocare d'azzardo, online e onsite

		Nessun rischio	A rischio
Divieto ai minori gioco online	Minori di 14 anni	8,5	4,4
	Minori di 16 anni	4,2	4,6
	Minori di 18 anni	66,7	76,7
	Non è vietato	2,7	1,5
	Non so	17,9	12,8
Divieto ai minori gioco onsite	Minori di 14 anni	7,5	4,5
	Minori di 16 anni	6,8	4,5
	Minori di 18 anni	71,1	84
	Non è vietato	2,2	3,8
	Non so	12,4	3,2

GAPS 2020 - Regione Emilia Romagna

Tabella 42 Percentuali dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio e la possibilità di diventare ricchi giocando d'azzardo

	Nessun rischio	A rischio
Impossibile	34,7	26,4
Sì se bravo	19,8	30,4
Sì se fortunato	52,0	56,7

GAPS 2020 - Regione Emilia Romagna

Tabella 43 Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio e l'atteggiamento espresso verso il gioco d'azzardo

	Nessun rischio	A rischio
Sfavorevole	85,4	94,8
Neutrale	2,1	1,5
Favorevole	12,5	3,6

GAPS 2020 - Regione Emilia Romagna

Tabella 44 Percentuali dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio e la contiguità con il gioco d'azzardo illegale

	Nessun rischio	A rischio
Conosci una o più persone che praticano giochi illegali	7,4	15,3
Hai mai praticato giochi illegali	4,9	10,3

GAPS 2020 - Regione Emilia Romagna

Tabella 45 Percentuali dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio e il consumo di sostanze negli ultimi 12 mesi

	Nessun rischio	A rischio
Binge drinking	24,9	32,6
Ubriacature	17,4	36,3
Consumo di cannabis	7,9	20,7

GAPS 2020 - Regione Emilia Romagna

Tabella 46 Percentuali dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio e il consumo di sostanze concomitante al gioco, onsite e online

		Nessun rischio	A rischio
Gioco onsite	Sigarette	1,9	13,7
	Alcolici	1,0	12,1
	Nessuna	97,9	79,3
Gioco online	Sigarette	0,7	8,6
	Alcolici	0,6	5,3
	Nessuna	97,9	79,3

GAPS 2020 - Regione Emilia Romagna

Tabella 47 Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio e la frequenza di problemi a casa, al lavoro, finanziari

		Nessun rischio	A rischio
Problemi a casa	Mai	23,4	21,5
	A volte	55,9	53,6
	Spesso/quasi sempre	20,7	24,9
Problemi a lavoro	Mai	30,4	32,5
	A volte	41,7	30,7
	Spesso/quasi sempre	27,9	36,8
Problemi finanziari	Mai	56,8	40,3
	A volte	31,1	40,0
	Spesso/quasi sempre	12,1	19,7

GAPS 2020 - Regione Emilia Romagna

Tabella 48 Percentuali dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio e l'uso di psicofarmaci negli ultimi 12 mesi

	Nessun rischio	A rischio
Sonniferi	7,1	16,1
Tranquillanti/ansiolitici	12,8	18,0
Antidepressivi	5,8	7,0

GAPS 2020 - Regione Emilia Romagna



Tabella 49 Distribuzione percentuale dei giocatori online nell'ultimo anno secondo il numero di volte in cui hanno giocato per più di 2 ore consecutive in una sola occasione, per profili di rischio

	Nessun rischio	A rischio
Mai	91,7	53,9
Almeno una volta	8,3	46,1

GAPS 2020 - Regione Emilia Romagna

Tabella 50 Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio e il bilancio derivante dal gioco d'azzardo praticato

	Nessun rischio	A rischio
In pari	40,6	29,9
In rosso	55,6	61,9
In attivo	3,8	8,2

GAPS 2020 - Regione Emilia Romagna

Tabella 51 Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio e il metodo di pagamento per il gioco d'azzardo

	Nessun rischio	A rischio
Carta di credito	8,2	31,7
Contanti	94,2	78,8

GAPS 2020 - Regione Emilia Romagna

Tabella 52 Percentuali dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio e l'abilità attribuita al giocatore per tipologie di gioco

	Nessun rischio	A rischio
Gratta&Vinci/10 e Lotto/Win for Life	0,2	0,6
Lotto/Superalotto	3,1	4,3
Totocalcio/totogol/scommesse sportive	37,5	54,1
Scommesse su altri eventi	21,9	32,2
Bingo	1,5	7,3
Slot machine	1,4	3,7
Videolottery	0,3	1,2
Poker texano/altri giochi con le carte	50,7	65,6
Altri giochi	6	7,7
Scommesse virtuali	7,2	8,8
Nessuno	34,8	17,9

GAPS 2020 - Regione Emilia Romagna

Tabella 53 Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio e le opinioni rispetto alla regolamentazione del gioco d'azzardo

		Nessun rischio	A rischio
Porre limiti geografici e temporali all'offerta di gioco in denaro	Per nulla	12,3	20,6
	Poco	13,9	17,2
	Abbastanza	29,0	36,7
	Molto	44,8	25,6
Collocare gli apparecchi di gioco in denaro lontano dalle scuole	Per nulla	3,7	1,9
	Poco	1,9	8,3
	Abbastanza	9,0	12,9
	Molto	85,4	77,0
Collocare gli apparecchi di gioco in denaro lontano dai Bancomat	Per nulla	4,6	3,9
	Poco	8,9	12,2
	Abbastanza	16,8	29,7
	Molto	69,7	54,1
Collocare gli apparecchi di gioco in denaro lontano dalle stazioni	Per nulla	6,1	4,7
	Poco	14,2	25,9
	Abbastanza	23,5	25,9
	Molto	56,3	43,5
Disciplinare gli orari di funzionamento delle slot machine	Per nulla	4,6	7,5
	Poco	4,9	14,2
	Abbastanza	22,8	25,6
	Molto	67,8	52,8
Vietare la pubblicità del gioco d'azzardo	Per nulla	4,0	9,2
	Poco	9,7	12,9
	Abbastanza	20,3	27,5
	Molto	66	50,3
Obbligare i commercianti del gioco a percorsi di formazione specifici	Per nulla	4,6	8,9
	Poco	9,2	8,5
	Abbastanza	30,8	43,9
	Molto	55,4	38,7

GAPS 2020 - Regione Emilia Romagna



Gaming

Tabella 54 Prevalenze dei giocatori di videogame nell'anno, a livello provinciale, per genere e fascia di età

	Totale	Genere		Fascia d'età	
		Maschi	Femmine	18-44 anni	45-84 anni
Bologna	36,2	38,2	34,4	53,8	25,8
Ferrara	32,7	37,5	28,2	54,1	22,5
Forlì Cesena	34,1	39,8	28,6	59,1	19,7
Modena	36,3	42,1	30,7	58,3	22,8
Parma	32,0	37,0	27,2	48,8	21,5
Piacenza	32,9	35,4	30,4	50,4	22,9
Ravenna	34,3	36,3	32,4	53,5	23,9
Reggio Emilia	35,7	41,9	29,5	53,1	24,5
Rimini	35,5	40,4	30,9	55,5	23,7
REGIONE EMILIA ROMAGNA	34,9	39,1	30,8	54,3	23,4

GAPS 2020 - Regione Emilia Romagna

Tabella 55 Distribuzione percentuale dei giocatori di videogame nell'anno secondo quanti hanno speso soldi in questo ambito di gioco, per genere e fascia di età

	Totale	Genere		Fascia d'età	
		Maschi	Femmine	18-44 anni	45-84 anni
Non aver speso denaro in videogame	86,7	83,6	90,4	81,2	93,4
Aver speso denaro in videogame	13,2	16,4	9,6	18,8	6,6

GAPS 2020 - Regione Emilia Romagna

Tabella 56 Distribuzione percentuale dei giocatori di videogame che hanno speso soldi per questo ambito di gioco negli ultimi 12 mesi secondo l'entità della spesa negli ultimi 30 giorni

	Giocatori che hanno speso nei videogame
Meno di 5 euro	70,0
5-10 euro	12,8
Oltre 10 euro	17,2

GAPS 2020 - Regione Emilia Romagna

Tabella 57 Distribuzione percentuale dei giocatori di videogame nell'anno secondo la frequenza, senza spendere soldi, per genere e fascia di età

	Totale	Genere		Fascia d'età	
		Maschi	Femmine	18-44 anni	45-84 anni
Tutti i giorni	17,2	14,2	20,7	16,9	17,5
Quasi ogni giorno	25,6	21,8	30,1	22,9	29,2
Più volte alla settimana	24,5	28,2	20,2	22,3	27,6
1 volta alla settimana	5,1	6,7	3,3	6,6	3,3
Alcune volte al mese	12,3	13,8	10,4	14,7	9,0
Una volta al mese	3,1	3,4	2,8	3,8	2,3
Un paio di volte l'anno	8,4	8,3	8,4	10,2	5,7
Non lo so	3,8	3,6	4,1	2,6	5,4

GAPS 2020 - Regione Emilia Romagna

Tabella 58 Distribuzione percentuale dei giocatori di videogame nell'anno che hanno speso soldi secondo la frequenza, per genere e fascia di età

	Totale	Genere		Fascia d'età	
		Maschi	Femmine	18-44 anni	45-84 anni
Tutti i giorni	8,1	7,7	9,0	10,2	0,0
Quasi ogni giorno	4,6	3,8	6,2	4,3	6,0
Più volte alla settimana	12,7	9,4	19,2	10,6	21,0
1 volta alla settimana	7,9	11,9	0,0	9,9	0,0
Alcune volte al mese	19,3	21,9	14,3	19,6	18,3
Una volta al mese	6,7	7,9	4,4	2,7	22,3
Un paio di volte l'anno	39,5	37,4	43,7	41,3	32,4
Non lo so	1,1	0,0	3,4	1,4	0,0

GAPS 2020 - Regione Emilia Romagna

Tabella 59 Percentuali dei giocatori di videogame nell'anno che hanno speso soldi per questo ambito di gioco, secondo le motivazioni di spesa

	Totale tra chi ha speso neivideogame
Per aumentare in modo significativo le possibilità di vincita	8,9
Per aumentare il tempo di gioco	9,0
Per far continuare il gioco/partita in corso	17,7
Per avanzare di livello	14,6
Per acquistare gadget/optional aggiuntivi	52,8
Per supportare la comunità del gioco	19,7

GAPS 2020 - Regione Emilia Romagna

L'azzardo nella Regione Emilia Romagna

Rapporto di Ricerca sulla diffusione del gioco d'azzardo
nella Regione Emilia Romagna attraverso lo studio
GAPS - Gambling Adult Population Survey

Indice degli autori:

Claudia **Luppi**
Silvia **Biagioni**
Federica **Baldini**
Marco **Scalese Urcioli**
Marina **Baroni**
Elisa **Benedetti**
Milena **Bonini**
Pier Paolo **Ciullo**
Emanuela **Colasante**
Rodolfo **Cotichini**
Arianna **Cutilli**
Francesca **Denoth**
Francesca **Melis**

Loredana **Fortunato**
Lucia **Fortunato**
Michela **Franchini**
Antonella **Pardini**
Stefanella **Pardini**
Stefania **Pieroni**
Roberta **Potente**
Simone **Sacco**
Massimiliano **Salvatori**
Chiara **Sbrana**
Rita **Taccini**
Giacomo **Terreni**
Sabrina **Molinaro**

20
20

 Consiglio Nazionale delle Ricerche
IFC - Istituto di Fisiologia Clinica

 Regione Emilia-Romagna