



I numeri del gioco d'azzardo

Alcuni dati di contesto (dal Piano di Prevenzione e contrasto del gioco d'azzardo 2022-2024 della Regione Emilia-Romagna, dal Libro Blu Agenzia delle accise, dogane e monopoli – anno 2022 e dalla Relazione annuale al Parlamento sul fenomeno delle tossicodipendenze in Italia – anno 2023)

Stando a quanto pubblicato dall'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli (cfr. Libro Blu anno 2022) Il volume globale di denaro giocato in Italia nel 2022 è stato pari a **136 miliardi** di euro, superando i 111,18 del 2021. Nel 2022, si registra un incremento di tutte le dimensioni di gioco rispetto all'annualità precedente: +22,39 % per la raccolta, +20,91% per le Vincite, +31,56% per la Spesa e +33,40% per l'Erario.

L'abbandono delle restrizioni che hanno caratterizzato gli anni pandemici ha dato una spinta propulsiva alla ripartenza dell'intero settore dei Giochi. In particolare, l'incremento del dato relativo alla Raccolta è riconducibile ad un ritorno alle postazioni di gioco fisiche. In ragione della riapertura dei punti giochi sul territorio, la Raccolta del gioco fisico nel 2022 ha registrato un incremento del 43,17% rispetto al 2021, dovuta principalmente a determinate tipologie di gioco: gli "Apparecchi" (+85,63%), il "Gioco a base sportiva" (+119,18%), il "Gioco a base ippica" (+111,14 %) e, infine, il "Bingo" (+104,83%).

L'Emilia-Romagna continua a registrare una Raccolta da "rete fisica" fra le più cospicue. Dai dati registrati nel 2022, emerge che l'Emilia-Romagna si aggiudica il 5° posto, dopo Lombardia, Campania, Lazio e Veneto, in termini di volumi totali di Raccolta.

La Raccolta pro capite – calcolata sulla popolazione maggiorenne residente in Italia censita dall'ISTAT nel 2022 – è pari a circa 2.730 euro. La Raccolta del gioco a distanza mostra invece una crescita più modesta e pari all'8,78 per cento, dovuta in particolare ad un incremento del 94,53% per i "Giochi numerici a totalizzatore", del 20,89% per le "Lotterie" e del 19,68 per cento per il "Betting Exchange". Dall'analisi dei dati emerge che la maggior parte dei nuovi conti online aperti nel corso del 2022 è attribuibile ad utenti compresi nella fascia di età 18-24 anni mentre il maggior numero di conti attivi è riconducibile ad utenti in età compresa tra i 25 e i 34 anni. La maggior parte degli utenti è titolare di un numero di conti di gioco compreso nell'intervallo 2-10, questo a dimostrazione della diffusa abitudine di attivare più di un conto di gioco al fine di intercettare le offerte più appetibili dei vari concessionari.

Per i dati del 2023, l'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli stima per fine anno una raccolta pari a 149 miliardi di euro.

Epidemiologia del gioco d'azzardo in Emilia-Romagna

Il Gioco d'Azzardo nella Popolazione Generale

Secondo quanto emerso dallo studio IPSAD più recente, sono quasi 30 milioni le persone tra i 18 e gli 84 anni che in Italia hanno giocato d'azzardo almeno una volta nella loro vita (62%), 20 milioni e mezzo lo hanno fatto nel 2022 (43%) e in 10 milioni hanno riferito di aver giocato negli ultimi 30 giorni (21%). È soprattutto il genere maschile a riferire questa attività, con un rapporto M/F pari a 1,3 rispetto al gioco nella vita o nell'anno che sale a 1,8 considerando il gioco negli ultimi 30 giorni, così come la fascia più giovane della popolazione, a eccezione del gioco nel mese praticato maggiormente dai 41-60enni. Nel 2022 si rileva una sostanziale stabilizzazione dell'esperienza di gioco almeno una volta nella vita nella popolazione 18-64enne mentre diminuisce sensibilmente quella riferita all'ultimo anno.

Il gioco d'azzardo e il gaming fra i giovani e giovanissimi

Residenza Municipale

Strada Repubblica, 1 – 43121 Parma

Tel. 0521-218057

Tel. 0521/218822

e.mail: ufficio.stampa@comune.parma.it

Lo studio ESPAD raccoglie, da alcuni anni, informazioni riguardo ad abitudini che possono potenzialmente trasformarsi in comportamenti a rischio o portare allo sviluppo di dipendenze, il questionario contiene domande relative all'utilizzo dei social media e altri fenomeni correlati come le Internet challenge o il cyberbullismo, nonché l'utilizzo di videogiochi e il gioco d'azzardo. A partire dal 2021, lo studio permette inoltre di raccogliere dati relativi al ritiro sociale volontario (Hikikomori). Dall'ultima rilevazione ESPAD, il 57% (M=63%; F=51%) degli studenti tra i 15 e i 19 anni, pari a quasi 1 milione 500 mila ragazzi, afferma di aver giocato d'azzardo nella propria vita e il 51% (M=57%; F=44%), 1 milione 300 mila ragazzi, nel corso dell'anno. Entrambi i valori sono i più alti mai registrati dal primo anno di rilevazione. Dal 2018, la prevalenza di gioco nella vita è in progressivo aumento, fatta eccezione per il 2020. La percentuale di giocatori nell'anno risulta in crescita dopo un leggero calo nel periodo 2020-2021.

Al crescere dell'età aumentano le prevalenze di gioco, passando dal 50% tra i 15enni al 56% tra i 19enni, con percentuali sempre più elevate tra i ragazzi.

Il test di screening South Oaks Gambling Screen, Revised for Adolescents (SOGS-RA30) permette l'osservazione di differenti pattern di gioco, differenziando gli studenti giocatori in giocatori "non a rischio", "a rischio" e "problematici". Circa 67 mila studenti presentano un profilo di gioco definibile "problematico" (2,7%; M=4,1%; F=1,2%) e quasi 130 mila "a rischio" (5,1%; M=6,9%; F=3,3%). Si tratta di giovanissimi che prendono in prestito denaro o rubano qualcosa pur di avere i soldi per giocare, fanno assenze a scuola, hanno difficoltà a smettere di giocare e/o discussioni con amici e parenti a causa del gioco.

Per quanto riguarda il Gaming, il 90% degli studenti ha riferito di aver giocato ai videogiochi almeno una volta propria vita e il 68% nel corso dell'anno. Il fenomeno è molto più diffuso fra i ragazzi (M=86%; F=49%). Sono soprattutto gli studenti 15enni e le studentesse 16enni ad aver giocato ai videogiochi nel corso dell'anno. Secondo il test di screening validato da Holstein e colleghi, quasi 400 mila studenti (16%) presentano un profilo di gioco "a rischio", con percentuali più che triple tra i ragazzi (M=24%; F=7,2%). Si tratta di 15-19enni che trascorrono troppo tempo a giocare, diventano di cattivo umore se impossibilitati a giocare e ricevono rimproveri da parte dei genitori per il tempo passato a giocare. Fatta eccezione per il 2020, anno della pandemia, l'andamento della prevalenza di gioco "a rischio" è rimasta sostanzialmente stabile nel tempo.

Gli assistiti dei Servizi per le dipendenze patologiche in EMILIA ROMAGNA

Nel 2022, in Emilia-Romagna sono stati spesi 8 miliardi e 904 milioni di euro al gioco d'azzardo, con una spesa pro-capite di 1.997 euro l'anno. Sono soprattutto uomini (8 su 10, l'81,6%), di cittadinanza italiana (92,1%), con età media di 49 anni: si tratta dei cittadini che più spesso si sono rivolti ai Servizi per le dipendenze dell'Emilia-Romagna per ricevere aiuto. In totale coloro che si sono rivolti al servizio nel 2022 sono stati 1.247, il 143% in più rispetto ai 513 del 2010. Nel 57,2% dei casi (713 su 1.247), si è trattato di nuovi assistiti.

Altra quota importante è quella degli over 65, che costituiscono il 16% degli assistiti. Minore, invece, la quota degli under 25, che costituiscono il 4,3%. Rispetto alle tipologie di gioco con premi in denaro, il 37,8% delle persone che hanno ricevuto aiuto dal SerDP preferiva i videogiochi nei bar o nelle sale gioco e il 13,8% il Lotto, il Superenalotto, Lotterie, Totocalcio e Gratta&vinci, in entrambi i casi in uguale misura tra uomini e donne.

Prettamente maschile, invece, la scelta di scommettere (sul calcio ma non solo), preferita dal 7,9% degli assistiti SerDP, e il gioco d'azzardo online (3,9%). Per quanto riguarda i luoghi di gioco, il 49,3% dei giocatori si recava al bar o dal tabaccaio per giocare, il 25% nelle Sale giochi/Snai e il 16,1% usava piattaforme online a casa propria o altrui.

Gli assistiti dei Servizi per le dipendenze patologiche AUSL PARMA (dal Report 2023 Dipartimento Assistenziale Integrato Salute Mentale Dipendenze Patologiche DAI SMDP AUSL Parma)

I dati dell'utenza che si rivolge ai SerDP rappresentano un importante indicatore epidemiologico, definito dall'Osservatorio Europeo delle Droghe e delle Tossicodipendenze (OEDT) come "domanda di trattamento".

Nel 2023 è rimasto sostanzialmente stabile il numero degli utenti in carico per Gioco d'azzardo (76) rispetto all'anno precedente, a differenza di quanto accaduto per l'area Droghe che ha registrato un aumento più significativo.

Gioco d'azzardo, età media: 49,2 anni

Classi d'età per il gioco d'azzardo - Anno 2023

< 18	0
18-30	14
31-40	20
41-50	14
51-60	29
> 60	22

Distribuzione di genere nell'area gioco d'azzardo - Anno 2023

Femmine 15,8%, maschi 84,2%

Utenti per tipo di cittadinanza gioco d'azzardo - Anno 2023

Stranieri 15,8%