

Dati epidemiologici in Emilia-Romagna

Dai dati forniti dall'**Agenzia delle Dogane e dei Monopoli**, in **Italia** il giocato "legale" ammonta nel 2024 a **148 miliardi di euro** - con **stime nel 2025** che superano i **160 miliardi**, cioè più di quanto si spende in Italia per la sanità pubblica e privata, il doppio della spesa per l'istruzione.

Considerando le stime del **Centro nazionale per le ricerche** relative ai **dati dell'Emilia-Romagna**, nel **2024** hanno giocato d'azzardo 1,5 milioni di residenti (circa il 43%); nonostante in Emilia-Romagna il profilo di rischio sia più basso rispetto a quello della popolazione italiana (13,9% contro 22,2%), il 4% della popolazione (circa 144mila residenti) presenta comunque un profilo a rischio, e per l'1,7% (61.400 residenti) si tratta di rischio moderato o severo.

L'**Emilia-Romagna è quinta in Italia** per la spesa pro capite per gioco sulla rete fisica : 1.132 euro; per il gioco online ha una spesa pro capite di 1.014 euro (in questo caso non è tra le peggiori in Italia). La raccolta dell'azzardo complessivo (fisico e da remoto) in regione nel **2023** è stimabile in **9,5 miliardi di euro**, con una crescita del 6,9% rispetto all'annualità precedente, e il fenomeno è in fortissimo aumento negli anni; l'azzardo online cresce a ritmi esponenziali: in Emilia-Romagna nel 2023 ha raccolto **4,48 miliardi di euro**, cioè due volte e mezzo il valore registrato nel 2019.

Dei circa 30.000 soggetti che nel corso del 2024 si sono rivolti ai Servizi per le dipendenze patologiche (SerDP) regionali, la quota relativa al gioco d'azzardo è stata pari al 4,9%. Nel 2024, infatti, i cittadini che si sono rivolti ai servizi specialistici per problematiche legate al **gioco in Emilia-Romagna sono stati 1.462**, più della metà è costituito da nuovi soggetti (57,8%; 718 soggetti). A partire dal 2010, la quota di nuovi utenti è progressivamente aumentata sino a raggiungere il suo picco massimo nel 2019, con 1.013 nuovi soggetti. Tale quota ha subito un brusco calo nel 2020, anno del Covid, ma ha ripreso gradualmente a salire raggiungendo quota 718 nel 2024.

Dall'analisi delle **principali caratteristiche sociodemografiche degli assistiti** emerge che **8 soggetti su 10 sono maschi**, l'**età media** degli utenti è di circa **48 anni**, con un'età media femminile che supera di oltre 10 anni quella maschile. Tra i **nuovi utenti** l'età media è di 41,9 anni. Anche tra i nuovi utenti si conferma un'età media dei soggetti di genere maschile inferiore a quella femminile (46,2% vs 53,4%). Dei 1.462 cittadini trattati nel 2024 dai Servizi per le dipendenze patologiche regionali, l'88,8% (1.298) è in possesso di **cittadinanza italiana** (1.298) e l'11,2% di cittadinanza straniera (164), soprattutto provenienti dai paesi dell'est Europa e nord africani.

I **residenti** in regione sono 1.380, il 94,4% dell'utenza trattata. Il tasso di prevalenza (grezza) è pari a 3,5 ogni 10.000 residenti d'età ≥ 15 anni. L'analisi per **fasce di età** pone in evidenza come le classi maggiormente rappresentate siano quelle dell'utenza over 35: il 59,2% dell'utenza ha 45 e più anni ed il 16% si colloca nella fascia 65 anni ed oltre (silver age). Minima la quota degli under 25, che costituiscono il 5,6% dell'utenza esaminata.

I **modelli di gioco**: rispetto alle tipologie di gioco con premi in denaro, ovvero quelle utilizzate dagli assistiti del 2024, il flusso **Sider E-R** rileva come nel 2024 il 39,1% sia rappresentato dalle "New Slot", a cui seguono le "Lotterie istantanee o in tempo reale (gratta e vinci, 10 e lotto a estrazione immediata)" con il 14,5%, le "Scommesse sportive" (14,0%), le "VLT" con l'8,6% e "Altri giochi" quali ad esempio le scommesse in borsa o i giochi numerici a totalizzatore che vedono coinvolti il 12,2% dei rispondenti. Residuali altre tipologie di gioco quali le "Scommesse virtuali", "Lotto e lotterie ad esito differito (lotto, 10 e lotto ad estrazione connessa al lotto, ...) o altre forme di gioco.

L'80,0% dei giocatori online utilizza come strumento prevalente di gioco il proprio cellulare/smartphone e la restante quota (20,0%) utilizza il Pc/Tablet.

Per quanto riguarda la **frequenza di gioco** l'8% dei rispondenti dichiara di giocare tutti i giorni/più volte al giorno e il 19,8% è un frequent player, cioè un giocatore che scommette almeno una volta alla settimana. La quota di coloro che si rivolgono ai servizi dedicati per un trattamento sulla prevenzione della ricaduta e che al momento dell'accesso si dichiarano "astinenti" è pari al 5,5%.

Durata del gioco: fra coloro che hanno risposto alla domanda su quanto tempo trascorre mediamente al gioco, il 9,6% riferisce di trascorrere mediamente fino ad 1 ora al giorno, il 18% dichiara una durata media di gioco pari alle 2/3 giornaliere e il 5,9% riporta una durata media di 4 o più ore al giorno.

Su 608 soggetti che rispondono alla domanda sulla presenza o meno di **debiti di gioco**, il 39% afferma di aver contratto un debito (banche, usurai, finanziarie, ...).

In merito alla **percentuale media di reddito mensile impiegata nel gioco** la rilevazione, seppur basata solo sul 40% dei rispondenti, evidenzia un 21%% di assistiti che dichiara di spendere mediamente dal 20 al 40% del proprio reddito mensile nel gioco e il 34,4% ne spende una quota oscillante tra il 45 ed il 70%. Particolarmente rilevante è la percentuale di coloro che dichiarano di impiegare nel gioco il 100% dello stipendio.

La legge regionale contro il gioco d'azzardo

La programmazione degli interventi si basa sulla legge regionale 5/2013 e successive delibere, che hanno introdotto strumenti legislativi e finanziari per la prevenzione, la cura e la riabilitazione dai danni causati dal Gioco d'azzardo patologico.

In particolare, la **legge regionale 5/2013** ha introdotto **misure drastiche** di dimensionamento dell'offerta legata al gioco d'azzardo, mediante l'imposizione del **vincolo di chiusura o delocalizzazione per le attività di sale gioco e sale scommesse situate nei pressi di luoghi ritenuti sensibili**. Oltre alla diminuzione del 45,2% delle attività con gioco d'azzardo situate a meno di 500 metri dai luoghi sensibili, molti Comuni hanno **ampliato l'elenco dei luoghi nei pressi dei quali vietare queste attività**, includendo **biblioteche, teatri o cinema, aree verdi o spazi pubblici all'aperto**, e non meno importanti luoghi di aggregazione, come **circoli, associazioni, centri sociali, o spazi educativi**. Con il coinvolgimento di Comuni ed esercizi commerciali è stato anche istituito il marchio **"Slot Free ER"**, rilasciato agli esercenti di attività commerciali, ai gestori di circoli privati e di altri luoghi deputati all'intrattenimento che scelgono di **non installare nel proprio esercizio gli apparecchi per il gioco d'azzardo**. /EC