

GAPS

L'AZZARDO NELLA REGIONE MARCHE

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



Consiglio Nazionale delle Ricerche
IFC - Istituto di Fisiologia Clinica

a cura di

Roberta Potente, Claudia Luppi,
Giuliano Resce e Sabrina Molinaro

GAPS: L'AZZARDO NELLA REGIONE MARCHE

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

18 aprile 2019



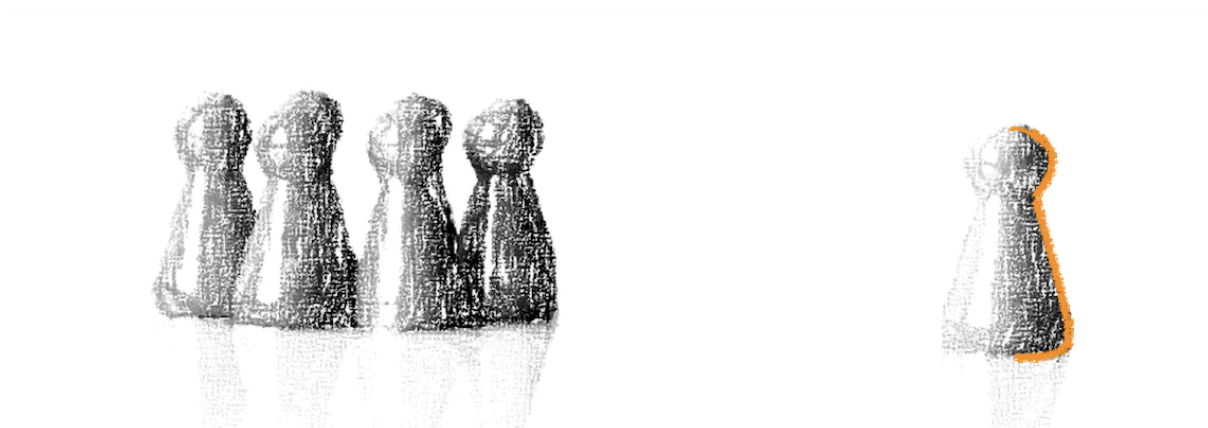
Consiglio Nazionale delle Ricerche
IFC - Istituto di Fisiologia Clinica

IL FENOMENO IN SINTESI

I numeri del gioco d'azzardo nelle Marche

Nel 2018 il 37,8% della popolazione tra i 15 e i 74 anni ha giocato d'azzardo nelle Marche. In linea con il dato nazionale, il genere maschile mostra una maggiore attrazione per il gioco. Tra chi ha giocato nel corso dell'anno il gioco più praticato è il Gratta&Vinci (81,1%), preferito soprattutto dal genere femminile, seguito da Superenalotto (34,8%), Lotto (28,2%) e scommesse sportive (25%), praticate invece prevalentemente dai maschi.

Per il 2,9% dei giocatori il profilo di gioco risulta essere a rischio severo. Nelle Marche si osserva una polarizzazione dei comportamenti di gioco maggiore rispetto al dato nazionale. La percentuale di giocatori non a rischio, così come quella di giocatori a rischio severo, è più alta che nel resto d'Italia.



INDICE

IL FENOMENO IN SINTESI	3
I numeri del gioco d'azzardo nelle Marche.....	3
INTRODUZIONE	7
1. IL CONTESTO DI RIFERIMENTO: GLI ASPETTI ECONOMICI DEL GIOCO.....	9
1.1 La rete di vendita.....	9
1.2 Volumi economici.....	11
2. LO STUDIO GAPS - MARCHE	17
2. Le caratteristiche dei rispondenti	17
3. LA PERCEZIONE SUI SERVIZI SANITARI TERRITORIALI	21
3.1 Servizi Sanitari generali	21
3.2 Servizi Sanitari specifici	22
4. GIOCO D'AZZARDO.....	25
4.1 Disponibilità, conoscenze, percezione del rischio, opinioni e credenze.....	25
4.2 Diffusione e caratteristiche del comportamento di gioco	30
4.3 Il gioco on site.....	33
4.4 Il gioco online	36
4.5 I giocatori d'azzardo secondo i profili di rischio	39
5. GAMING	47
6. NOTE METODOLOGICHE	49
Lo studio: obiettivi generale e specifici	49
Lo strumento di rilevazione	49
Piano di campionamento e reclutamento dei partecipanti.....	50
Invio, somministrazione e raccolta questionari	51
Acquisizione, verifica e analisi di affidabilità del database.....	51
Analisi dei dati	52
RIFERIMENTI.....	54
INDICE DELLE TABELLE	56

INTRODUZIONE

Negli ultimi decenni c'è stata un'espansione globale del mercato del gioco d'azzardo stimolata soprattutto dall'innovazione tecnologica, che ha offerto nuove opportunità di gioco, e dalle politiche pubbliche, che hanno liberalizzato il mercato al fine di combattere la diffusione del gioco illegale e allo stesso tempo di massimizzare il gettito derivante dal gioco legale.

L'espansione del mercato ha generato una serie di effetti indesiderati, come la dipendenza da gioco d'azzardo, che hanno destato preoccupazione in gran parte dei paesi del mondo. Il gioco problematico può causare danni considerevoli alla salute degli individui, alla incolumità delle loro famiglie e più in generale alla collettività. Vi sono numerosi legami tra il gioco problematico e una vasta gamma di problemi sanitari e sociali.

I giocatori problematici mostrano significative comorbidità con problemi di salute mentale e con le dipendenze da sostanze (Molinaro et al., 2018).

In questo scenario globale, un caso straordinario è rappresentato dal mercato italiano del gioco d'azzardo che negli ultimi due decenni è aumentato in modo esponenziale. Attualmente l'Italia costituisce di gran lunga il più grande mercato europeo ed è tra i più importanti mercati al mondo (Gandullia, Leporatti 2018).

La raccolta da gioco è passata da 19 miliardi di euro nel 2000 a oltre 101,5 miliardi di euro nel 2017 (UPB, 2018). Mentre il PIL italiano rappresenta solo il 3% dell'economia mondiale, la spesa per gioco d'azzardo in Italia

rappresenta il 22% della spesa globale (Guiso, 2016).

Questo incremento esponenziale dalla raccolta da gioco è stato accompagnato da un processo di riforma che ha considerevolmente liberalizzato il mercato e ha aumentato la fornitura di prodotti di gioco d'azzardo¹: nel 1997 debutta il Superenalotto; nel 1999 c'è l'autorizzazione all'apertura di sale bingo; nel 2003, la legge Finanziaria n. 289 del 2002 apre le porte dei pubblici esercizi alle slot machine; nel 2006 il mercato italiano del gioco apre le porte agli operatori stranieri con il decreto legge n.248 (cd. Bersani-Visco); nel 2009 c'è stata la liberalizzazione delle VLT con il decreto legge 39/2009 (cd. decreto Abruzzo); nel 2011 c'è stata liberalizzazione del gioco online con il decreto legge n.138/2011 (cd. decreto di Ferragosto).

La proliferazione dei giochi ha fatto aumentare non solo la raccolta da gioco d'azzardo, ma anche il numero di giocatori problematici.

Sulla base del CPGI (Canadian Problem Gambling Index) convalidato per l'Italia, la prevalenza dei giocatori problematici nella popolazione generale (15-64 anni) è salita da 0,33 nel 2007 a 1,04 nel 2017 (Molinaro et al., 2018). L'emergere di tale problematica ha spinto il governo a includere la cura e la riabilitazione rivolta alle persone affette da ludopatia nei LEA (Livelli Essenziali di Assistenza) nel 2017 in seguito al decreto-legge 158/2012 (convertito nella legge n. 189 del 2012). In attuazione di tale disposizione, è stato approvato il Piano d'azione nazionale.

¹ <https://www.ilsole24ore.com/art/notizie/2017-09-21/cronologia-liberalizzazione-gioco-tappe-principali-170952.shtml?uuid=AE6ztQXC>

1. IL CONTESTO DI RIFERIMENTO: GLI ASPETTI ECONOMICI DEL GIOCO

Il carattere multidimensionale del gioco d'azzardo necessita di essere approfondito mediante una moltitudine di indicatori. Tra questi, gli aspetti economici sono senz'altro tra quelli più rilevanti del fenomeno. Il gioco d'azzardo rappresenta un'industria che, in quanto tale, va studiata e analizzata anche nei suoi aspetti quantitativi. L'industria del gioco è una delle più importanti in Italia, le imprese del settore sono circa 6.600 con oltre 100.000 occupati, il 20% dei quali fa parte della filiera diretta e l'80% di quella indiretta (punti vendita, tabaccherie, bar, autogrill, edicole) (UPB, 2018).

L'Agenzia Dogane Monopoli (ADM) fornisce annualmente dati sulla rete di vendita per tipologia di gioco e sui flussi finanziari che ne derivano, articolati in:

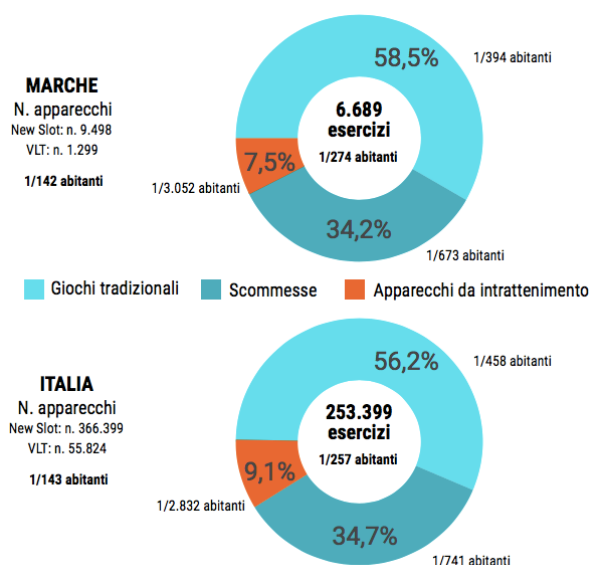
1. Raccolta: ammontare complessivo delle puntate effettuate dalla collettività dei giocatori;
2. Vincite: totale delle somme vinte dalla collettività dei giocatori;
3. Spesa: effettiva perdita dalla collettività dei giocatori. È dato dalla differenza tra Raccolta e Vincite. Corrisponde al Ricavo della filiera (al lordo delle somme da destinare all'Erario);
4. Erario: ammontare totale dell'imposizione fiscale dei giochi che entra nelle casse pubbliche.

I dati nazionali e quelli riferiti alla regione Marche, di seguito riportati, riguardano esclusivamente la rete dei giochi fisici.

1.1 La rete di vendita

Nel complesso nella regione Marche sono poco meno di 6.700 i punti vendita di giochi pubblici e la maggior parte di questi riguarda le tipologie di gioco più tradizionali: lotterie, giochi numerici a totalizzatore (es. Superenalotto, Winforlife), Lotto e Bingo, con una distribuzione regionale pro-capite leggermente superiore a quella nazionale. Poco più di un terzo della rete di vendita è costituita dagli esercizi con apparecchi da intrattenimento con vincita in denaro, cioè Videolottery (VLT) e New Slot, con una disponibilità pro-capite di 1 esercizio ogni 673 marchigiani, media che risulta superiore a quella nazionale.

Quasi 11.000 sono gli apparecchi collocati negli esercizi della regione, 1 ogni 142 abitanti, ai quali si aggiungono oltre 2.500 apparecchi comma 7, quelli cioè che non prevedono una vincita in denaro (come videogiochi, simulatori, gru, biliardo ecc.). I punti scommesse, sportive e



Elaborazioni su dati ADM (2018) e Demo.Istat

ippiche, occupano poco meno dell'8% della rete di distribuzione, con un punto vendita ogni 3.000 marchigiani circa, rapporto che risulta leggermente inferiore a quello nazionale.

Tabella 1.1 Distribuzione della rete di vendita per tipologia di gioco – Regione Marche e Italia – Anno 2017

		Punti di vendita		N. abitanti per punto vendita*	
		Marche	Italia	Marche	Italia
N. ESERCIZI/ PUNTI VENDITA/SALE	<i>Giochi numerici a totalizzatore</i>	879	34.421	1.750	1.760
	<i>Lotto e lotterie</i>	3020	97.643	509	621
	<i>Bingo di sala</i>	3	206	512.685	294.124
	Totale Giochi tradizionali (% sul totale)	3.902 (58,3%)	132.270 (56,2%)	394	458
	<i>Giochi a base sportiva</i>	282	12.459	5.454	4.863
	<i>Giochi a base ippica</i>	222	8.935	6.928	6.781
	Totale Scommesse (% sul totale)	504 (7,5%)	21.394 (9,1%)	3.052	2.832
	<i>New slot</i>	2.164	76.784	711	789
	<i>VLT</i>	122	4.951	12.607	12.238
	Totale esercizi con apparecchi (% sul totale)	2.286 (34,2%)	81.735 (34,7%)	673	741
TOTALE esercizi con vincita di denaro		6.689	235.399	274	257
N. APPARECCHI	<i>New slot</i>	9.498	366.399	162	165
	<i>VLT</i>	1.299	55.824	1.184	1.085
	Totale n. apparecchi con vincita di denaro	10.797	422.233	142	143
	<i>Apparecchi da intrattenimento</i>	2.522	87.801	610	690

I "Giochi numerici a totalizzatore" includono Eurojackpot, Superenalotto, Winforlife e PlaySix.

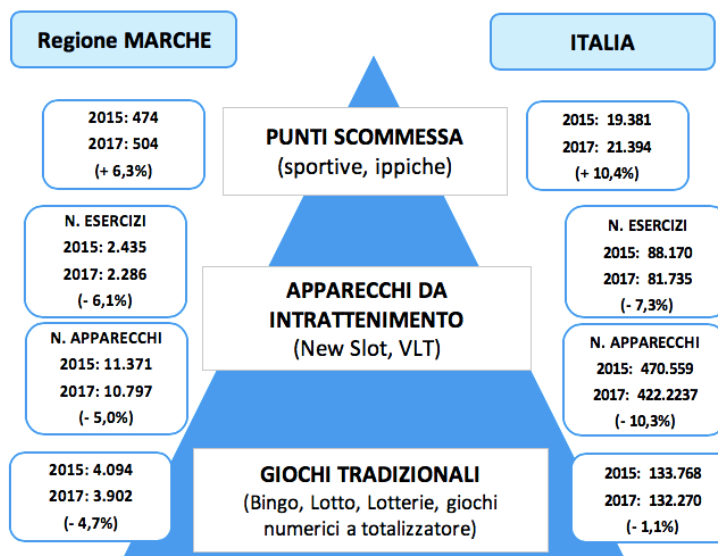
Il "Gioco a Base Sportiva" include i Concorsi Pronostici, Big, Scommesse Sportive a quota fissa e Scommesse Virtuali.

Il "Gioco a Base Ippica" include l'Ippica Nazionale, V7 e Ippica in Agenzia.

I dati forniti sono relativi alla distribuzione geografica al 31/12/2017 rispetto alle informazioni inviate dai concessionari al 15/06/2018.

Elaborazioni su dati ADM (2018) e Demo.Istat

In linea con il quadro nazionale, nell'ultimo triennio¹ a livello regionale si è evidenziata una contrazione dell'offerta dei giochi tradizionali, degli esercizi con apparecchi di divertimento funzionanti e del numero di apparecchi collocati; di contro si registra un aumento della rete dei punti gioco legati alle scommesse sportive e ippiche (+6%; Italia: +10%).



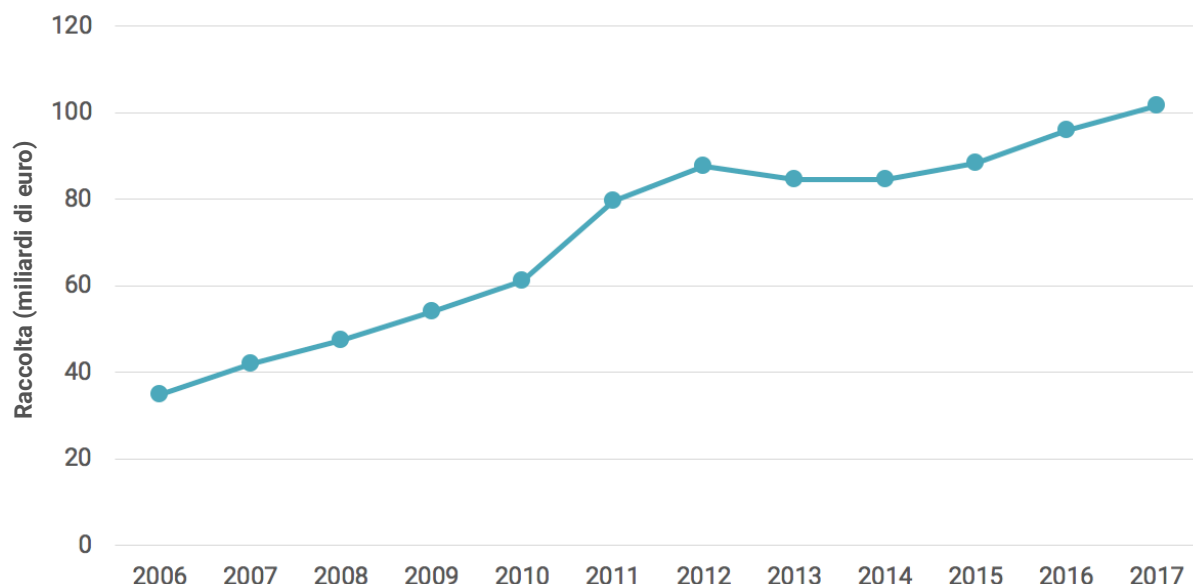
¹ I dati sulla rete fisica di distribuzione dei giochi disaggregati per la Regione Marche sono disponibili dal 2015 (negli anni precedenti erano aggregati con regione Abruzzo e Molise)

1.2 Volumi economici

In Italia nel 2017 la Raccolta da gioco è stata di 101,8 miliardi di euro, di questi 82,9 miliardi sono Vincite (somme vinte dalla collettività dei giocatori) e i rimanenti 18,9 miliardi costituiscono la Spesa (somme perse dalla

collettività dei giocatori, al lordo delle somme destinate all'Erario, pari a 10,3 miliardi di euro): dal 2006 al 2017 la Raccolta complessiva è passata da 34,7 a 101,8 miliardi di euro, con un aumento del 193,4%.

Figura 1.1 Raccolta da gioco in Italia - Anni 2006-2017



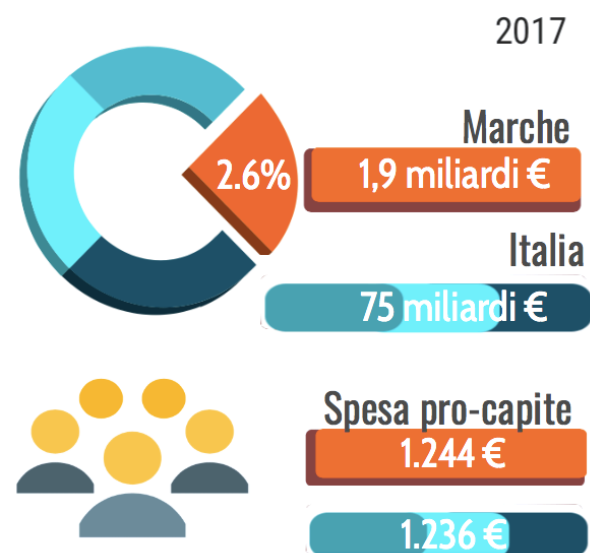
Elaborazione su dati ADM-2018 e UPB-2018

I dati territoriali forniti da ADM riguardano solo i giochi distribuiti su rete fisica.

Nel 2017 la raccolta derivante dai giochi su rete fisica nella regione Marche è stata pari a 1,9 miliardi di euro, corrispondente al 2,6% della raccolta nazionale, pari a quasi 75 miliardi di euro. A livello sia nazionale sia regionale, rispetto al 2016, si registra una sostanziale invariabilità nella raccolta da rete fisica, mentre rispetto al 2015 se ne rileva un aumento.

La spesa per residente nel 2017 ammonta a 1.244 euro nella regione Marche, in linea con il dato nazionale pari a 1.236 euro, mostrando, rispetto al 2015, un aumento in entrambe le aree geografiche: nel 2015 la spesa regionale pro-capite ammontava a 1.187 euro e quella nazionale a 1.178 euro.

La raccolta in percentuale del reddito disponibile fornisce una approssimazione della propensione alla spesa per il gioco d'azzardo (UPB, 2018). Nel 2017 nella regione Marche è stato giocato il



7,05% di tale componente del reddito, senza differenze rilevanti con il dato nazionale (pari al 6,97%), e la quota di reddito disponibile destinata al gioco è sostanzialmente costante negli ultimi tre anni (nel 2015, Marche 6,81% e 6,92% Italia; nel 2016, Marche 7,06% e Italia 7,17%).

Tabella 1.2 Volumi totale (euro) dei giochi distribuiti su rete fisica – Regione Marche e Italia – Anni 2015-2017

		TOTALE (Milioni di euro)		Per residente (euro)		% del reddito disponibile	
		Marche	Italia	Marche	Italia	Marche	Italia
RACCOLTA	2015	1.818	71.225	1.186,88	1.177,58	6,81	6,92
	2016	1.916	74.737	1.250,85	1.235,65	7,06	7,17
	2017	1.906	74.735	1.244,33	1.235,62	6,97	7,05
VINCITE	2015	1.402	55.053	915,29	910,21	5,25	5,35
	2016	1.448	56.765	945,32	938,51	5,34	5,44
	2017	1.457	57.217	951,20	945,99	5,32	5,40
SPESA (*)	2015	416	16.172	271,58	267,38	1,56	1,57
	2016	468	17.973	305,53	297,15	1,72	1,72
	2017	450	17.518	293,78	289,63	1,64	1,65

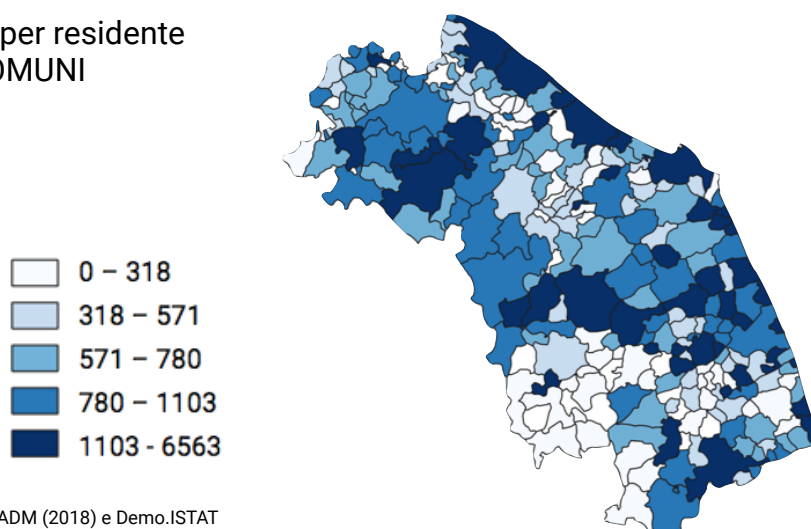
Il dato ripartito territorialmente riguarda solo i giochi distribuiti su rete fisica e, con riferimento alle Vincite e alla Spesa (ottenuta per differenza tra la Raccolta e le Vincite), è soggetto ad assestamento. I dati territoriali relativi agli apparecchi da intrattenimento, vengono rilevati sulla base dei contatori giornalieri e per le VLT sulla base dei contatori di sala. Tale modalità di rilevazione può dar luogo a differenze rispetto ai dati nazionali. Elaborazioni su dati ADM (2018) e Demo.Istat (2018)

Nel 2017 (ultimo dato disponibile) il dato della raccolta da giochi distribuiti su rete fisica per residente a livello di ciascuno dei Comuni che compongono la regione Marche mostra una forte variabilità (Figura 1.2). Gran parte dei Comuni con spesa superiore a 1.103 euro (il limite inferiore dell'ultimo quintile della distribuzione) si colloca lungo la zona costiera, in particolare quella nord-orientale, e in specifiche aree interne centrali, mentre quelli che registrano una spesa pro-capite inferiore a

318 euro (il limite superiore del primo quintile della distribuzione) tendono a concentrarsi nella parte sud-occidentale della regione. I Comuni della regione con la raccolta pro-capite più elevata sono stati nell'ordine Monsano (provincia di Ancona), con circa 6.562,7 euro, Civitanova Marche (Macerata), con 3.980 euro, Porto San Giorgio e Magliano di Tenna (Fermo), rispettivamente 3.766,8 e 3.477 euro, e Sant'Angelo in Vado (Pesaro e Urbino) con 3.143,4 euro per residente.

Figura 1.2 Volumi per residente (euro) dei giochi distribuiti su rete fisica, dati comunali. Anno 2017

Raccolta per residente COMUNI



Elaborazione su dati ADM (2018) e Demo.ISTAT

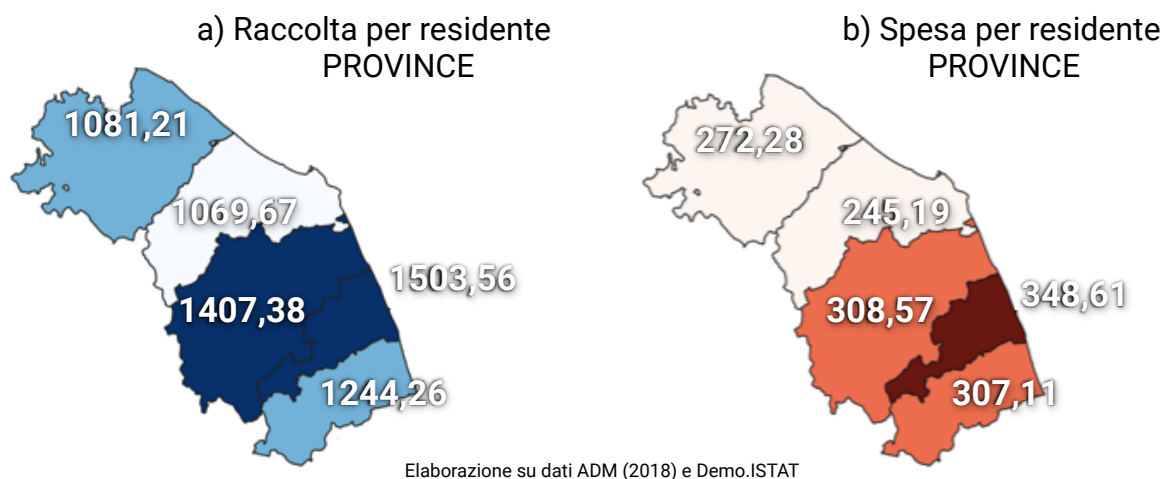
Con una raccolta media pro-capite inferiore a 20 euro si registrano i Comuni di Montegallo e

Massignano (in provincia di Ascoli Piceno), Monte Vidon Combatte e Monteleone di Fermo

(in provincia di Fermo). Nel complesso dai giochi distribuiti su rete fisica, è la provincia di Fermo a far registrare la raccolta per residente più elevata, con 1.503,56 euro, segue la provincia di Macerata (1.407,38), Ascoli Piceno (1.244,26), Pesaro e Urbino (1.081,21) e, infine,

Ancona con una raccolta per residente pari a 1.069,67 euro (Figura 1.3 a). Medesima classifica provinciale si riscontra in termini di spesa per residente: Fermo (348,61); Macerata (308,57); Ascoli Piceno (307,11); Pesaro e Urbino (272,28); Ancona (245,19) (Figura 1.3 b).

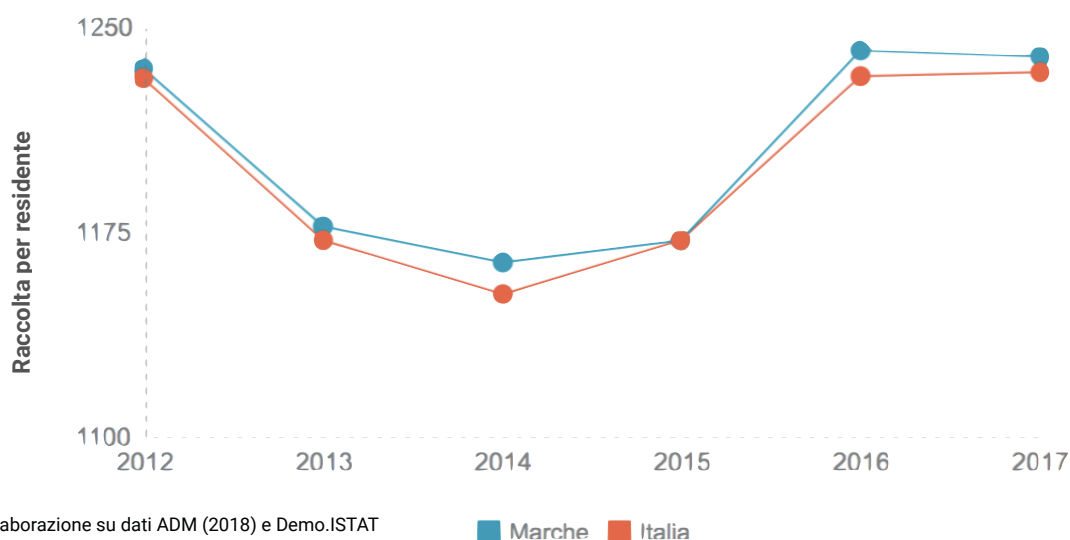
Figura 1.3 Volumi per residente (euro) dei giochi distribuiti su rete fisica, dati provinciali. Anno 2017



A livello nazionale negli ultimi anni la raccolta pro-capite per i giochi su rete fisica mostra un andamento decrescente dal 2012 al 2014, per aumentare dal 2014 al 2016 e stabilizzarsi nel 2017.

Il trend nella regione Marche è simile a quello nazionale, con una raccolta per residente leggermente superiore a quella nazionale, in media di 6 euro.

Figura 1.3 Raccolta da gioco su rete fisica per residente. Regione Marche-Italia. Anni 2012-2017



Sia a livello regionale, sia nazionale, la maggior parte della raccolta da rete fissa (circa il 65%) deriva dai giochi compresi nella categoria Apparecchi (NewSlot, VLT, Comma 7 -

apparecchi e congegni da divertimento e intrattenimento senza vincita in denaro), seguono le Lotterie (Marche: 14,3%; Italia: 2,1%) e il gioco del Lotto (Marche: 10,3%; Italia: 9,9%).

Tabella 1.3 Volumi di gioco (euro) per tipo di gioco distribuito su rete fisica. Regione Marche e Italia - Anno 2017

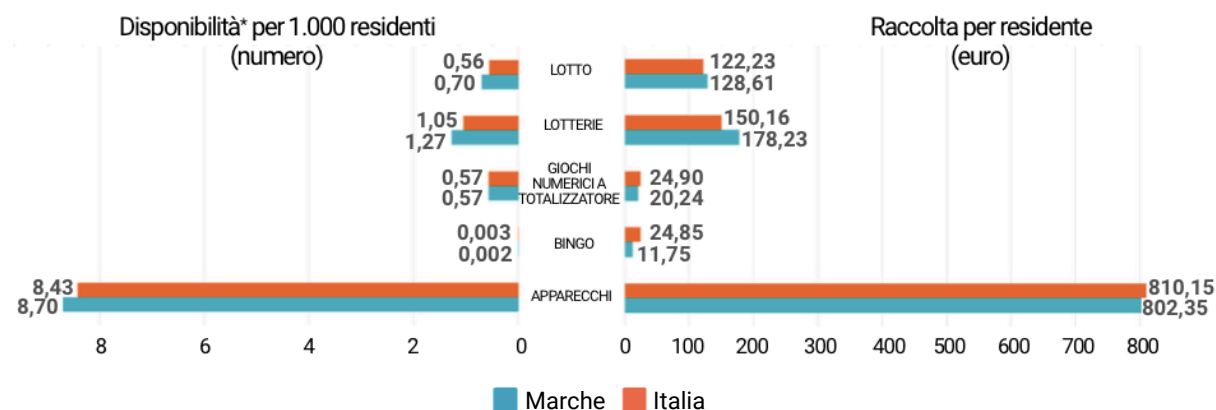
		Totale (Milioni di euro)		Per residente (euro)	
		Marche	Italia	Marche	Italia
Apparecchi (comprende NewSlot, VLT e Comma 7)	Raccolta	1.229,00	49.001,00	802,35	810,15
	Vincite	960,00	38.524,00	626,73	636,93
	Spesa	269,00	10.477,00	175,62	173,22
	% su Raccolta totale	64,48%	65,57%		
Bingo	Raccolta	18,00	1.503,00	11,75	24,85
	Vincite	13,00	1.052,00	8,49	17,39
	Spesa	5,00	450,00	3,26	7,44
	% su Raccolta totale	0,94%	2,01%		
Giochi numerici a totalizzatore (comprende Eurojackpot, Superenalotto, Winforlife, PlaySix)	Raccolta	31,00	1.506,00	20,24	24,90
	Vincite	16,00	896,00	10,45	14,81
	Spesa	16,00	610,00	10,45	10,09
	% su Raccolta totale	1,63%	2,02%		
Giochi a base ippica (comprende Ippica internazionale, Ippica nazionale, Scommesse ippiche in agenzia e V7)	Raccolta	17,00	479,00	11,10	7,92
	Vincite	12,00	344,00	7,83	5,69
	Spesa	5,00	135,00	3,26	2,23
	% su Raccolta totale	0,89%	0,64%		
Giochi a base sportiva (comprende Big, Concorsi pronostici sportivi e Scommesse sportive a quota fissa)	Raccolta	107,00	4.327,00	69,85	71,54
	Vincite	89,00	3.536,00	58,10	58,46
	Spesa	18,00	790,00	11,75	13,06
	% su Raccolta totale	5,61%	5,79%		
Lotterie	Raccolta	273,00	9.082,00	178,23	150,16
	Vincite	202,00	6.649,00	131,88	109,93
	Spesa	71,00	2.433,00	46,35	40,23
	% su Raccolta totale	14,32%	12,15%		
Lotto	Raccolta	197,00	7.393,00	128,61	122,23
	Vincite	135,00	4.994,00	88,13	82,57
	Spesa	62,00	2.399,00	40,48	39,66
	% su Raccolta totale	10,34%	9,89%		
Scommesse virtuali	Raccolta	34,00	1.444,00	22,20	23,87
	Vincite	29,00	1.221,00	18,93	20,19
	Spesa	5,00	223,00	3,26	3,69
	% su Raccolta totale	1,78%	1,93%		
TOTALE	Raccolta	1.906,00	74.735,00	1.244,33	1235,62
	Vincite	1.457,00	57.217,00	951,20	945,99
	Spesa	450,00	17.518,00	293,78	289,63

Il dato di raccolta e di vincita e di conseguenza la spesa sono provvisori e soggetti a variazioni di modesta entità dovute al consolidamento dei dati forniti dai concessionari. Per il Bingo il dato della Raccolta è riferito al valore delle cartelle acquistate dai concessionari.
Elaborazioni su dati ADM (2018) e Demo.Istat

La raccolta per residente derivante dai cosiddetti Apparecchi da divertimento e intrattenimento, da Bingo e dai Giochi numerici a totalizzatore a livello regionale risulta inferiore a quella nazionale, mentre risulta superiore la

raccolta pro-capite che deriva da Lotto e Lotterie, in linea con la maggiore disponibilità di punti vendita di Lotterie e ricevitorie Lotto riscontrata a livello regionale.

Figura 1.4 Distribuzione della rete di vendita (per 1.000 residenti) per tipologia di gioco e raccolta (per residente) per tipologia di gioco distribuito su rete fisica. Regione Marche e Italia – Anno 2017



Elaborazione su dati ADM (2018)

* Disponibilità: Lotto = N. ricevitorie Lotto; Lotterie = N. punti vendita Lotterie; Giochi Numerici a Totalizzatore = N. punti vendita Giochi Numerici a Totalizzatore; Bingo = N. sale Bingo; Apparecchi = N. apparecchi (somma di NewSlot, VLT e comma 7)

Il dato della raccolta delle categorie di gioco distribuite su rete fisica fa emergere delle differenze significative a livello di ciascuna provincia.

La raccolta per residente derivante dagli apparecchi è compresa tra 979,86 euro della provincia di Macerata e 665,28 euro nella provincia di Pesaro-Urbino.

La raccolta da Bingo è concentrata in sole due province: Ancona e Macerata che fanno registrare rispettivamente nel 2017 una raccolta per residente di 14,65 e di 33,32 euro. La più alta raccolta per residente da Giochi numerici a totalizzatore è di 26,15 nella provincia di Ascoli Piceno, la più bassa è di 17,66 euro nella provincia di Pesaro e Urbino.

Per quanto riguarda la raccolta per residente da giochi a base ippica, il massimo della raccolta per residente si osserva nella provincia di Fermo (40,33 euro), mentre il minimo si osserva nella

provincia di Ancona (2,73 euro). La più alta raccolta da giochi a base sportiva per residente è in provincia di Fermo (118,97), mentre la più bassa si osserva in provincia di Ancona (49,58).

Le differenze sulla raccolta per residente da lotterie sono meno marcate: si va da 183,47 euro per residente in provincia di Ancona a 152,59 euro per residente in provincia di Macerata.

Per quanto riguarda il Lotto invece la raccolta per residente raggiunge 180,68 euro nella provincia di Ascoli Piceno e la più bassa raccolta per residente è di 99,31 euro nella provincia di Ancona.

Infine le scommesse virtuali fanno registrare il massimo della raccolta per residente in provincia di Fermo (48,39 euro) e la più bassa raccolta per residente in provincia di Ancona (8,92 euro).

Tabella 1.4 Raccolta provinciale per tipologia di gioco distribuita su rete fisica – Anno 2017

		PROVINCE				
		Ancona	Ascoli Piceno	Fermo	Macerata	Pesaro e Urbino
Apparecchi	<i>Totale (milioni di euro)</i>	330,41	158,98	169,41	315,42	241,73
	<i>Per residente (euro)</i>	691,40	752,51	960,48	979,86	665,28
Bingo	<i>Totale (milioni di euro)</i>	7,00	0,00	0,00	10,73	0,00
	<i>Per residente (euro)</i>	14,65	0,00	0,00	33,32	0,00
Giochi numerici a totalizzatore	<i>Totale (milioni di euro)</i>	9,37	5,53	3,80	5,95	6,42
	<i>Per residente (euro)</i>	19,61	26,15	21,53	18,49	17,66
Giochi a base ippica	<i>Totale (milioni di euro)</i>	1,31	1,08	7,11	6,38	1,29
	<i>Per residente (euro)</i>	2,74	5,11	40,33	19,81	3,56
Giochi a base sportiva	<i>Totale (milioni di euro)</i>	23,69	13,39	20,98	20,56	27,20
	<i>Per residente (euro)</i>	49,58	63,40	118,97	63,86	74,86
Lotterie	<i>Totale (milioni di euro)</i>	87,68	38,57	27,29	49,12	66,37
	<i>Per residente (euro)</i>	183,47	182,58	154,71	152,59	182,67
Lotto	<i>Totale (milioni di euro)</i>	47,46	38,17	28,07	34,67	45,91
	<i>Per residente (euro)</i>	99,31	180,68	159,14	107,71	126,34
Scommesse virtuali	<i>Totale (milioni di euro)</i>	4,26	7,14	8,54	10,22	3,94
	<i>Per residente (euro)</i>	8,92	33,82	48,39	31,74	10,85

Apparecchi: comprende NewSlot, VLT e comma 7; Giochi numerici a totalizzatore: comprende Euroackpot, Superenalotto, Winforlife e PlaySix; Giochi a base ippica: comprende Ippica internazionale, Ippica nazionale, Scommesse ippiche in agenzia e V7; Giochi a base sportiva: comprende Big, Concorsi pronostici sportivi e Scommesse sportive a quota fissa.

Elaborazioni su dati ADM (2018) e Demo.Istat.

2. LO STUDIO GAPS - MARCHE

2. Le caratteristiche dei rispondenti

Tra quelli attualmente rientrati, sono stati considerati validi e analizzati 1.369 questionari.

I dati rilevati sono stati sottoposti a procedure di ponderazione matematico-statistica, basate sulla stratificazione secondo le principali variabili socio-anagrafiche e considerando la distribuzione della popolazione regionale marchigiana residente al 1° gennaio 2018 (<http://demo.istat.it/>). Le stime così prodotte, e

di seguito descritte, sono quindi da intendersi rappresentative della popolazione regionale stessa.

Sul totale dei questionari analizzati, il 51% dei rispondenti è di genere maschile. Il 27% è rappresentato da persone di età compresa tra i 15 e i 34 anni, il 40% da 35-54enni e la restante quota da 55-74enni.

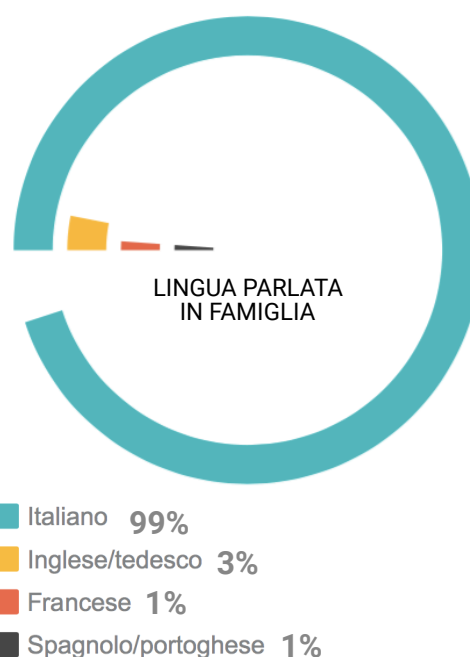
Tabella 2.1 Distribuzione percentuale dei rispondenti per genere e classe di età

	TOTALE	GENERE	
		Maschi	Femmine
15 - 24 anni	11,9	12,1	11,8
25 - 34 anni	14,6	15,5	13,8
35 - 44 anni	18,5	18,6	18,3
45 - 54 anni	21,5	21,3	21,5
55 - 64 anni	18,3	17,9	18,7
65 - 74 anni	15,3	14,6	15,9

GAPS 2018 - Regione Marche

Per quanto riguarda l'origine, il 97% dei rispondenti riferisce di essere nato in Italia e il 3% di risiedervi da oltre 10 anni. La quasi totalità dei rispondenti (99%) proviene da Paesi Europei e nel 99% dei casi in famiglia si parla la lingua italiana, seguita da quella inglese o tedesca (3%), francese (1%) e spagnola o portoghese (1%).

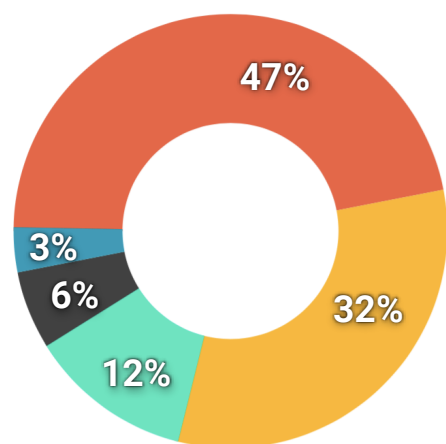
Le persone coniugate o unite civilmente costituiscono il 54% dei rispondenti, quelle celibi o nubili il 37% e il 6% circa separati o divorziati; il restante 4% dei rispondenti riferisce lo stato di vedovo/a, soprattutto tra le donne (M=7%; F=12%).



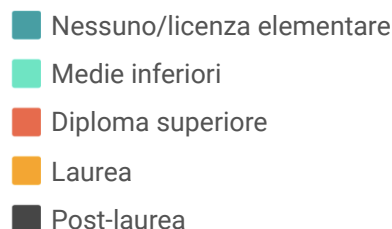
GAPS 2018 - Regione Marche

Quasi la metà dei rispondenti (47%) possiede un diploma di scuola secondaria di secondo grado, in particolare gli uomini (M=51%; F=43%), e circa

il 38% ha conseguito un titolo di studio superiore (laurea/post-laurea), in questo caso soprattutto le donne (M=34%; F=41%).



TITOLO DI STUDIO



GAPS 2018 - Regione Marche

Rispetto alla condizione lavorativa il 62% riferisce di essere occupato e il 16% ritirato dal lavoro e/o inabile, condizione quest'ultima che per la quasi totalità riguarda i soggetti nella fascia di età 55-74 anni (47% contro l'1% dei 35-54enni).

Gli studenti e coloro che sono alla ricerca di

un'occupazione, prima o nuova, costituiscono rispettivamente il 10% e il 7% dei rispondenti.

Nel primo caso riguarda esclusivamente i più giovani e nel secondo coinvolge il 13% dei 15-34enni, il 7% dei 35-54enni e il 3% dei 55-74enni; Il 7% riferisce di svolgere lavoro casalingo (Tabella 2.2).

Tabella 2.2 Percentuale per genere e classe di età dei rispondenti secondo lo stato occupazionale

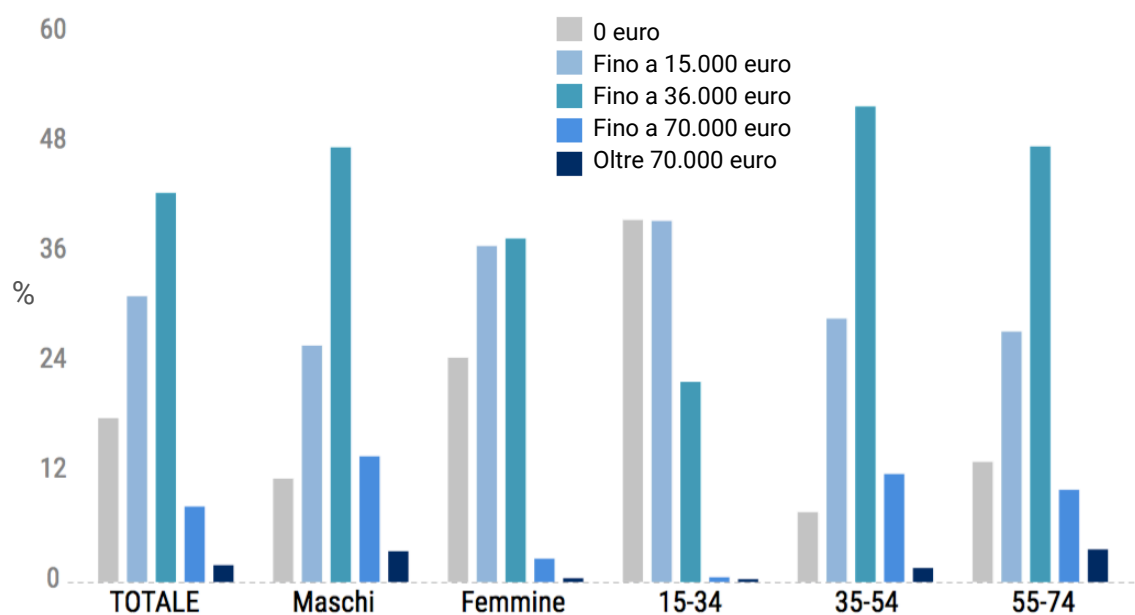
	TOTALE	GENERE		FASCE DI ETÀ		
		Maschi	Femmine	15-34	35-54	55-74
Occupato	62,2	68,8	55,6	56,5	87,5	37,5
In cerca di occupazione	7,2	6,7	7,8	12,9	7,4	2,5
Casalingo	7,3	0,5	13,9	0,6	4,9	15,0
Studente	10,3	9,0	11,6	38,3	0,2	0,2
Ritirato dal lavoro/inabile	16,3	16,9	15,7	0,0	0,7	47,1

GAPS 2018 - Regione Marche

L'analisi sui dati di reddito indica che per il 31% il reddito personale (lordo) annuo è inferiore ai 15.000 euro, soprattutto per le donne e i più giovani, e per il 18% dei rispondenti è nullo. Il 42% percepisce dai 15.000 ai 36.000 euro annui

e la restante percentuale (10%) riferisce di avere un reddito superiore a 36.000 euro, quote che in entrambi i casi risultano significativamente superiori tra gli uomini (Figura 2.1).

Figura 2.1 Distribuzione percentuale per genere e classe di età dei rispondenti secondo il reddito personale (lordo) annuo



GAPS 2018 - Regione Marche

Il 24% dei rispondenti ha riferito di avere un reddito netto mensile complessivo della famiglia pari o inferiore a 1.400 euro, il 46% non superiore a 2.500 euro e per il restante 30% è superiore. Differenze tra i generi si osservano

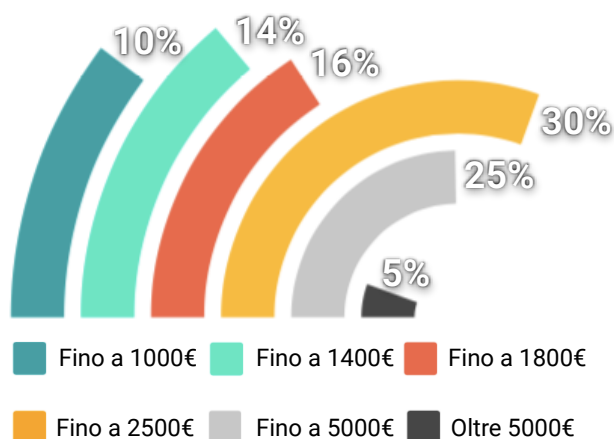
nelle quote di coloro che riferiscono di avere un reddito netto mensile familiare fino a 1.000 euro (soprattutto le donne e i 55-74enni) e superiore a 2.500 euro (condizione che caratterizza gli uomini).

Tabella 2.3 Distribuzione percentuale per genere e classe di età dei rispondenti secondo il reddito familiare netto mensile

	TOTALE	GENERE		FASCE DI ETÀ		
		Maschi	Femmine	15-34	35-54	55-74
Fino a 1.000 euro	10,2	6,9	13,5	8,6	8,3	13,1
Fino a 1.400 euro	13,7	12,9	14,5	11,5	13,9	15,1
Fino a 1.800 euro	15,7	14,4	17,0	15,5	16,5	14,7
Fino a 2.500 euro	30,4	31,0	29,8	30,5	29,5	32,1
Fino a 5.000 euro	24,7	31,5	17,9	28,4	26,8	19,6
Più di 5.000 euro	5,3	3,4	7,3	5,5	5,0	5,4

GAPS 2018 - Regione Marche

REDDITO MENSILE FAMIGLIA



GAPS 2018 - Regione Marche

Ulteriori elaborazioni, prodotte utilizzando i dati estrapolati dallo studio campionario regionale e dall'indagine condotta da ISTAT (2018) sul reddito e le condizioni di vita (si veda Cap. 6 – Note metodologiche), hanno evidenziato che a livello regionale il reddito lordo individuale risulta mediamente pari a 21.601 euro all'anno, dato sostanzialmente in linea con quello nazionale, mentre quello netto medio annuo familiare risulta di 31.190 euro, corrispondente a 12.091 euro per componente familiare, anche in questo caso in linea con i redditi familiari nazionali e delle regioni dell'Italia Centrale.

Tabella 2.4 Reddito annuo medio e mediano individuale e familiare

	REGIONE MARCHE	
	Media	Mediana
Reddito lordo individuale	21.601,33	19.173,61
Reddito netto familiare	31.189,75	24.960,00
Reddito netto familiare (per componente)	12.090,94	9.455,73

GAPS 2018 - Regione Marche - Istat 2018

3. LA PERCEZIONE SUI SERVIZI SANITARI TERRITORIALI

3.1 Servizi Sanitari generali

Oltre la metà dei residenti marchigiani di età compresa tra i 15 e i 74 anni riferisce di essere “per niente/poco” informato sulle modalità di accesso ai Servizi Sanitari (55%). In particolare modo gli uomini (57% maschi vs 53% femmine) e i più giovani (61% 15-34enni; 56% 35-54enni; 48% 55-74enni), mentre il 39% e il 6% ritengono di avere rispettivamente “abbastanza” e “molte” informazioni a riguardo, soprattutto nelle fasce di età maggiore (39% 15-34enni; 44% 35-54enni; 52% 55-74enni).

Se si guarda il dato a livello provinciale (Figura 3.1), sono i residenti di Fermo a riferire la conoscenza più bassa sulle modalità di accesso ai Servizi Sanitari, mentre più informati risultano i residenti di Ancora e Ascoli Piceno.

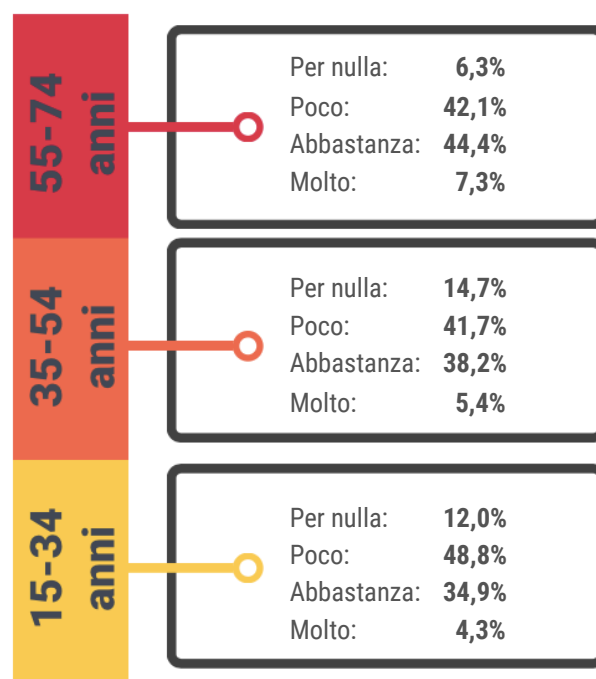
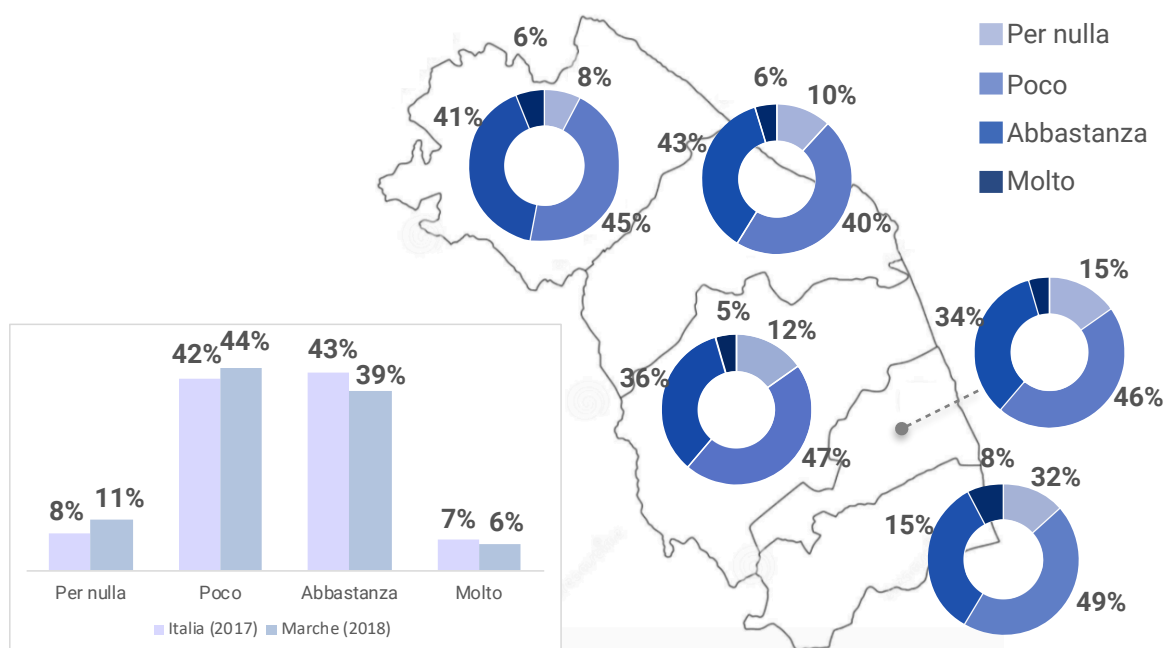


Figura 3.1 Distribuzione percentuale dei rispondenti secondo il livello di informazione sulle modalità di accesso ai Servizi Sanitari offerti dalla propria Azienda Sanitaria



GAPS 2018 - Regione Marche

Per il dettaglio dei dati riportati nel presente capitolo fare riferimento alle tabelle in coda al report. Pag. 61

3.2 Servizi Sanitari specifici

Stringendo il focus sui Servizi Sanitari specifici per le dipendenze patologiche (SerD), il livello di informazione sembra diminuire, soprattutto tra i più giovani: l'84% dei 15-34enni riferisce di essere per niente/poco informato rispetto al l'80% dei 35-54enni e al 73% dei 55-74enni.

I più informati continuano a essere i soggetti appartenenti alle fasce di età maggiore: il 27% dei 55-74enni si dice abbastanza/molto informato sull'accesso a questi Servizi (16% 15-34enni; 20% 35-54enni; 27% 55-74enni).

Il livello di informazione relativo ai Servizi Sanitari specifici per le dipendenze risulta nettamente più basso in tutte le aree territoriali (Figura 3.2).

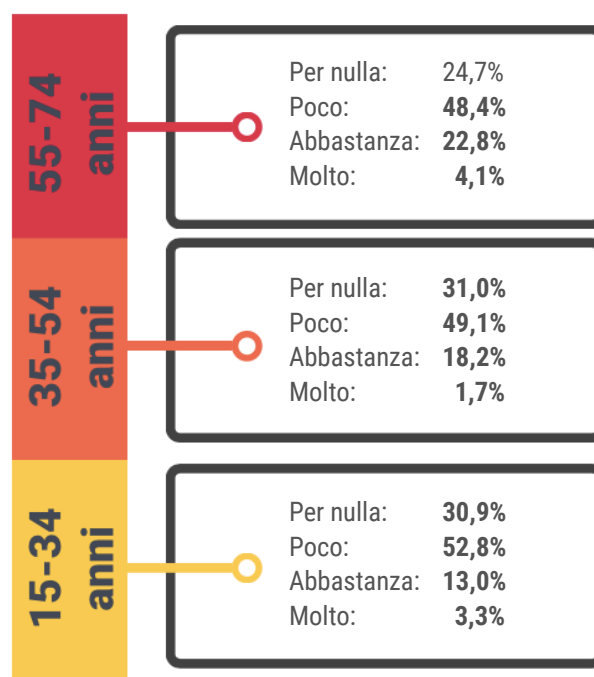
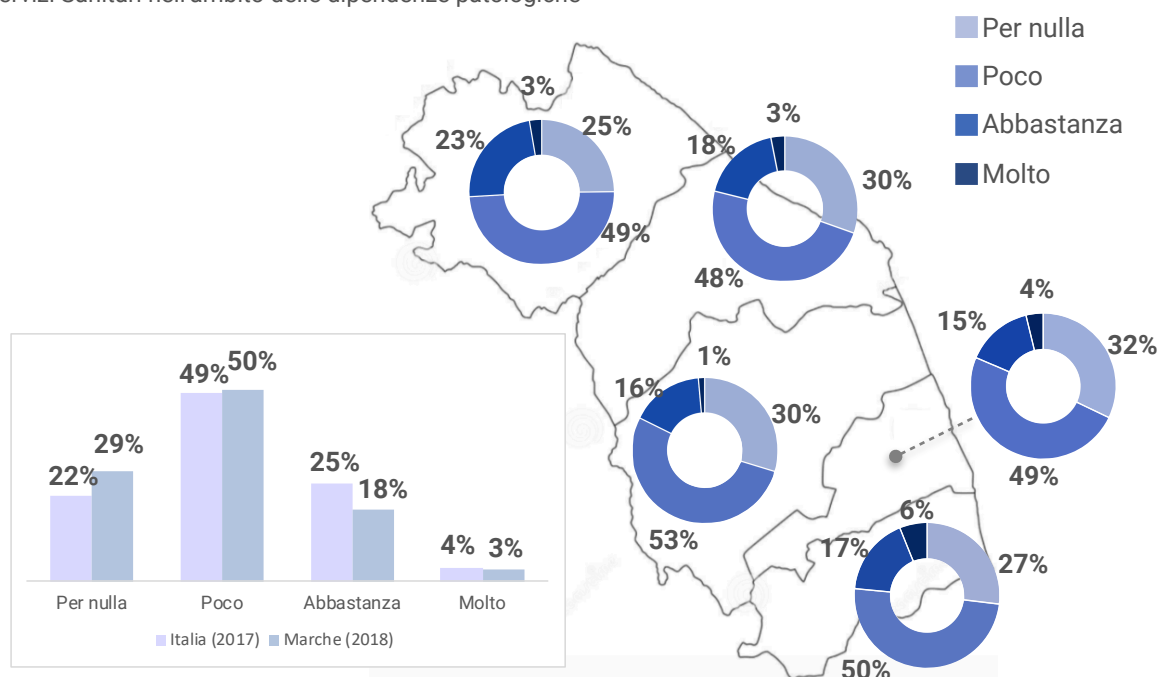


Figura 3.2 Distribuzione percentuale dei rispondenti secondo il livello di informazione sulle modalità di accesso ai Servizi Sanitari nell'ambito delle dipendenze patologiche



GAPS 2018 - Regione Marche

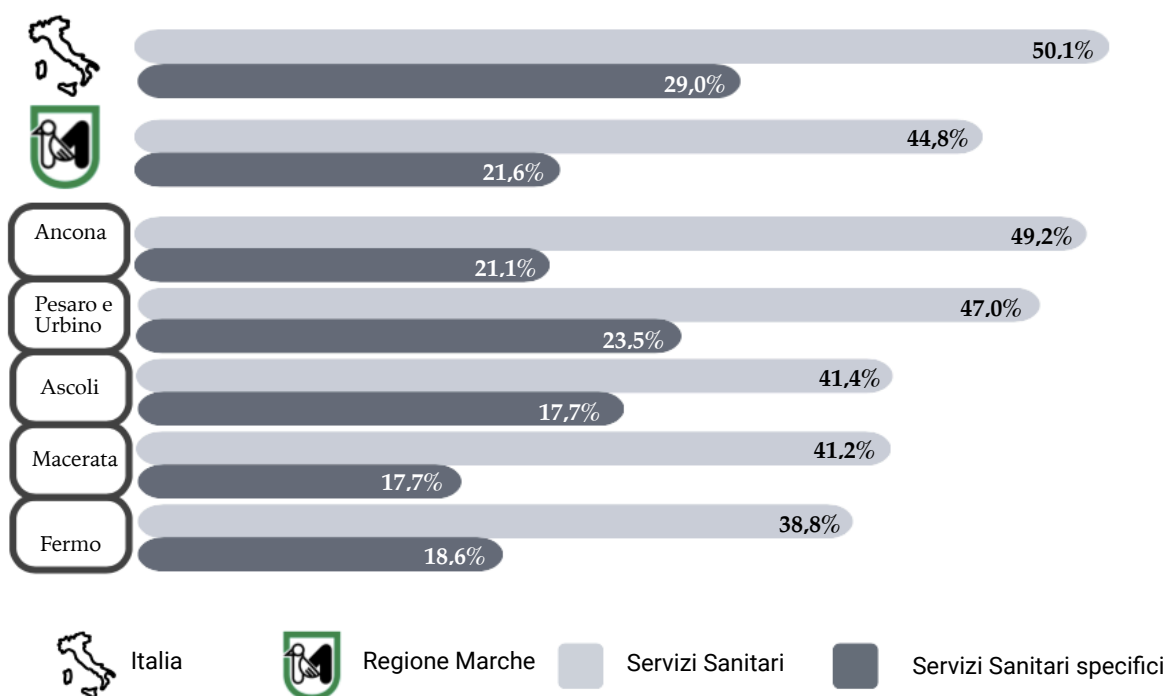
Questo dato trova conferma nel confronto con il dato nazionale, dove la quota di soggetti che si ritengono abbastanza/molto informati è

maggiore della percentuale rilevata nelle Marche. A livello provinciale i più informati sono i residenti di Pesaro Urbino e Ascoli Piceno,

mentre Macerata presenta le quote maggiori di residenti che riferiscono poca o nessuna conoscenza delle modalità di accesso (Figura

3.3). Nella Tabella 3.1 il dettaglio di distribuzione, sul dato nazionale e regionale, per genere e fasce di età.

Figura 3.3 Distribuzione percentuale per Regione e Provincia di residenza dei rispondenti, secondo il livello di informazione sulle modalità di accesso ai Servizi Sanitari nell'ambito delle dipendenze patologiche



GAPS 2018 - Regione Marche; IPSAD®2017

Tabella 3.1 Distribuzioni percentuali per genere e fasce di età secondo il livello di informazione sulle modalità di accesso ai Servizi Sanitari in generale e nell'ambito delle dipendenze patologiche offerti dall'Azienda Sanitaria

		ITALIA (2017)	REGIONE MARCHE					
			TOTALE	GENERE		FASCE DI ETÀ		
				Maschi	Femmine	15-34	35-54	55-74
Servizi Sanitari	Per nulla	8,2	11,1	13,5	8,7	12,0	14,7	6,3
	Poco	41,8	44,0	43,8	44,1	48,8	41,7	42,1
	Abbastanza	43,2	39,2	37,5	40,8	34,9	38,2	44,4
	Molto	6,9	5,8	5,2	6,4	4,3	5,4	7,3
Servizi Sanitari nell'ambito delle dipendenze patologiche	Per nulla	22,2	28,6	27,0	30,2	30,9	31,0	24,7
	Poco	48,8	49,9	51,8	48,0	52,8	49,1	48,4
	Abbastanza	25,4	18,5	18,6	18,3	13,0	18,2	22,8
	Molto	3,6	3,0	2,6	3,4	3,3	1,7	4,1

GAPS 2018 - Regione Marche

Per il dettaglio dei dati riportati nel presente capitolo fare riferimento alle tabelle in coda al report. Pag. 61

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. Le Unità Mobili e le

Help Line risultano per esempio sconosciute al 90% dei residenti. In Tabella 3.2 sono mostrate le percentuali per tipologia di servizio e provincia di residenza.

Tabella 3.2 Percentuali dei rispondenti secondo la conoscenza della presenza di Servizi Sanitari per le diverse dipendenze patologiche

		ITALIA (2017)	REGIONE MARCHE					
		TOTALE	TOTALE	GENERE		FASCE DI ETÀ		
				Maschi	Femmine	15-34	35-54	55-74
Servizi per le Dipendenze patologiche (SerD)	Sostanze legali	20,0	24,0	24,7	23,2	26,4	24,0	21,3
	Sostanze illegali	18,0	32,0	33,6	30,3	33,2	34,8	26,7
	Gioco d'Azzardo	14,3	11,0	11,2	10,7	12,4	12,9	6,8
	Non so	73,0	63,7	62,4	65,0	64,3	61,7	66,2
Servizi di strada/ unità mobili	Sostanze legali	9,9	7,0	6,7	7,4	9,9	6,7	4,1
	Sostanze illegali	10,8	7,9	8,0	7,8	11,7	7,7	4,2
	Gioco d'Azzardo	2,8	0,9	0,4	1,5	0,9	0,9	1,1
	Non so	85,8	89,5	90,3	88,7	85,7	90,3	92,5
Centro di salute mentale	Sostanze legali	26,3	21,4	19,3	23,6	23,1	19,3	22,1
	Sostanze illegali	23,5	21,7	20,3	23,3	23,6	19,3	23,0
	Gioco d'Azzardo	13,7	10,0	8,0	12,0	16,2	9,0	5,5
	Non so	67,5	71,7	74,3	69,1	71,7	74,7	67,9
Neuropsichiatria dell'Infanzia e dell'Adolescenza	Sostanze legali	19,0	11,5	9,8	13,3	11,6	11,3	10,9
	Sostanze illegali	15,8	9,8	8,8	10,9	11,8	9,7	7,3
	Gioco d'Azzardo	8,1	3,4	3,0	3,9	5,4	3,1	1,9
	Non so	78,2	86,6	88,7	84,4	86,3	87,0	87,2
Servizio psichiatrico di diagnosi e cura	Sostanze legali	22,7	20,1	17,3	23,0	21,1	18,1	21,5
	Sostanze illegali	20,7	19,4	17,5	21,5	22,3	17,2	19,2
	Gioco d'Azzardo	12,1	9,2	7,6	10,9	15,0	8,5	3,9
	Non so	73,3	75,3	78,1	72,4	74,9	77,9	72,8
Comunità terapeutiche accreditate	Sostanze legali	19,5	17,0	15,9	18,3	18,4	17,2	15,2
	Sostanze illegali	21,5	23,0	23,1	23,0	21,9	24,7	21,4
	Gioco d'Azzardo	9,7	5,7	5,6	5,7	7,1	6,5	3,1
	Non so	74,1	73,9	74,5	73,2	76,7	72,6	73,6
Servizi sociali degli Enti locali	Sostanze legali	23,0	17,3	15,7	19,0	16,7	17,9	16,3
	Sostanze illegali	18,6	18,3	17,4	19,3	21,1	17,8	16,2
	Gioco d'Azzardo	12,6	8,4	7,5	9,3	10,2	10,1	4,3
	Non so	73,5	76,7	78,9	74,4	78,0	76,2	76,7
Associazioni dei volontari	Sostanze legali	26,7	17,5	15,7	19,5	15,8	16,9	19,3
	Sostanze illegali	21,3	16,2	16,4	15,9	18,8	15,6	14,1
	Gioco d'Azzardo	15,0	8,2	8,2	8,2	12,1	8,8	3,7
	Non so	69,7	77,5	78,5	76,4	78,3	78,4	75,9

GAPS 2018 - Regione Marche; IPSAD®2017

4. GIOCO D'AZZARDO

4.1 Disponibilità, conoscenze, percezione del rischio, opinioni e credenze

Il 57% della popolazione marchigiana ha riferito di abitare nei pressi di un luogo dove poter giocare d'azzardo raggiungibile a piedi in meno di 5 minuti, il 25% impiegando da 5 a 10 minuti e il 18% a più di 10 minuti. Rispetto, invece, alla distanza dal luogo di lavoro o di studio, il 50% può raggiungere a piedi un esercizio di gioco in

meno di 5 minuti, il 26% in 5-10 minuti e il 23% in più di 10 minuti. È stato chiesto quanto tempo sarebbero disposti a impiegare per raggiungere un luogo dove poter giocare e oltre il 90% del campione ha risposto "meno di 10 minuti", mentre il 3% impiegherebbe oltre 30 minuti, soprattutto gli uomini.

Tabella 4.1: Percentuale dei rispondenti per genere e classe di età secondo la distanza da un luogo di gioco da casa e dal luogo di lavoro/di studio

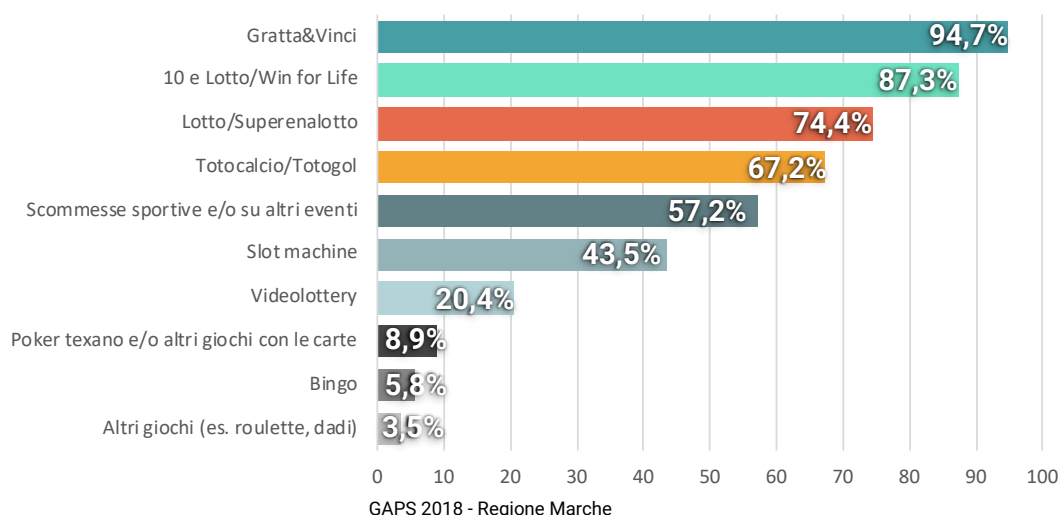
			GENERE		FASCE DI ETA		
		TOTALE	Maschi	Femmine	15-34	35-54	55-74
Da casa	Meno di 5 minuti	57,1	55,8	58,6	54,9	59,0	56,0
	5-10 minuti	25,3	25,4	25,2	27,9	24,9	24,1
	Più di 10 minuti	17,5	18,8	16,2	17,2	16,1	19,9
Dal luogo di lavoro/studio	Meno di 5 minuti	50,3	51,8	48,5	46,0	53,3	50,9
	5-10 minuti	26,4	25,1	27,9	28,5	27,3	18,5
	Più di 10 minuti	23,4	23,2	23,6	25,5	19,4	30,7
Tempo disposti a impiegare	Meno di 10 minuti	91,3	88,8	94,0	90,3	91,7	91,7
	10-30 minuti	6,0	7,3	4,4	5,5	5,9	6,5
	Più di 30 minuti	2,8	4,0	1,6	4,2	2,4	1,7

GAPS 2018 - Regione Marche

Nei luoghi di gioco facilmente raggiungibili, i Gratta&Vinci sono i giochi più frequentemente disponibili, seguiti da 10 e Lotto/Win for Life,

Lotto/Superenalotto, Totocalcio/Totogol e dalle scommesse.

Figura 4.1: Percentuale dei rispondenti secondo le tipologie di gioco disponibili nel luogo di gioco più vicino



Per il dettaglio dei dati riportati nel presente capitolo fare riferimento alle tabelle in coda al report. Pag. 62

Il 66% della popolazione marchigiana di 15-74 anni è a conoscenza che il gioco d'azzardo on-line è vietato ai minori di 18 anni, soprattutto gli uomini e le persone più giovani. Sono, invece, il 9% coloro che ritengono sia vietato ai minori di 14 anni, in particolare le donne, il 4% ai minori di 16 anni e il 3% pensa non sia vietato. Il restante 18% non sa rispondere.

Anche rispetto alla pratica del gioco on-site (quello svolto presso bar, ricevitorie, sale scommesse, ecc.), il 70% della popolazione regionale conosce i limiti legali di età per poter giocare d'azzardo, mentre risulta superiore la quota di chi ritiene sia vietato ai minori di 16 anni, soprattutto le donne e le persone di 55-74 anni.

Figura 4.2: Distribuzioni percentuali dei rispondenti per genere secondo la conoscenza dei limiti di età per giocare d'azzardo



L'8% e il 7% della popolazione marchigiana, soprattutto maschile, è a conoscenza di regolamentazioni approvate rispettivamente

dalla Regione e dal Comune di residenza per limitare il gioco d'azzardo.

Tabella 4.2: Distribuzioni percentuali dei rispondenti per genere e classe di età secondo la conoscenza di regolamentazioni approvate da Regione/Comune per limitare il gioco d'azzardo

	ITALIA (2017)	REGIONE MARCHE					
		TOTALE	GENERE		FASCE DI ETÀ		
			Maschi	Femmine	15-34	35-54	55-74
Regione	n.a.	8,4	10,6	6,2	9,7	7,1	9,2
Comune	14,6	7,1	8,8	5,2	8,0	6,4	7,3

GAPS 2018 - Regione Marche; IPSAD®2017

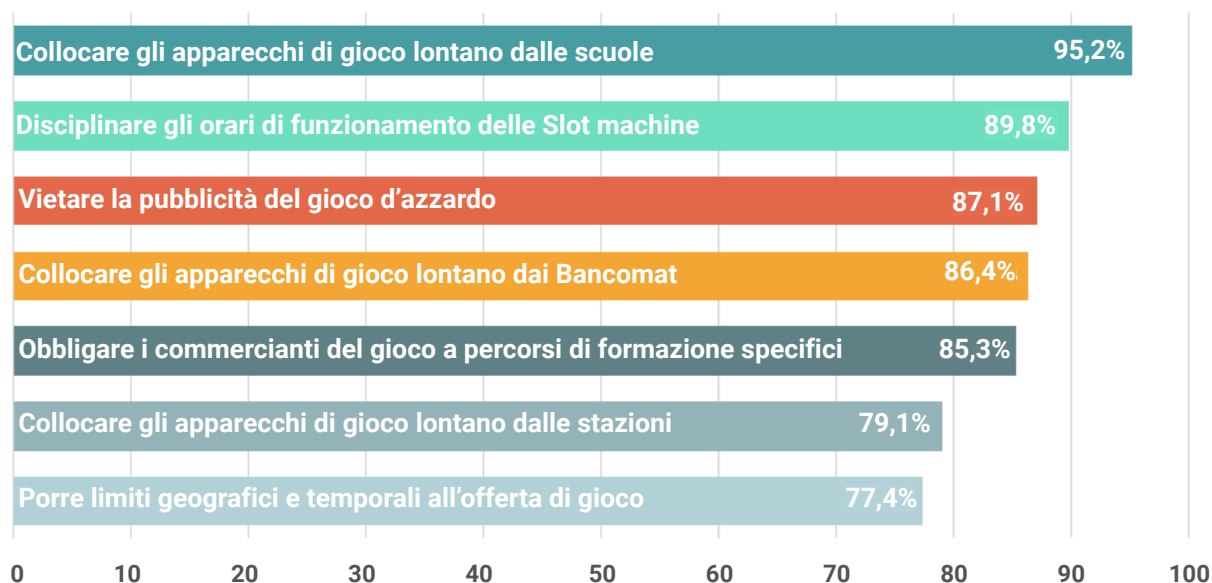
Tra coloro che sono a conoscenza delle regolamentazioni comunali, il 70% riferisce che queste riguardano le limitazioni orarie per le Slot machine/VLT, il 49% il controllo della distanza di luoghi dei giochi da luoghi sensibili (scuole, ospedali ecc.), il 16% gli incentivi erogati ai commercianti che rinuncino a offrire opportunità di gioco e l'11% le penalizzazioni riservate alle attività commerciali che offrono giochi.

La quasi totalità della popolazione marchigiana riferisce di essere "Molto/Abbastanza

d'accordo" con la decisione di porre gli apparecchi di gioco lontano dalle scuole, circa il 90% con la regolamentazione degli orari di funzionamento delle Slot machine, il divieto a pubblicizzare il gioco, soprattutto gli adulti, e/o con la decisione di collocare gli apparecchi di gioco lontano da Bancomat. Circa 4 persone su 5, soprattutto le donne e le persone più adulte, sono d'accordo nel collocare gli apparecchi di gioco lontano da stazioni e/o nel porre limiti spaziali e temporali ai luoghi di gioco.

Per il dettaglio dei dati riportati nel presente capitolo fare riferimento alle tabelle in coda al report. Pag. 62-33

Figura 4.3: Distribuzione percentuale dei rispondenti secondo le opinioni rispetto al gioco d'azzardo

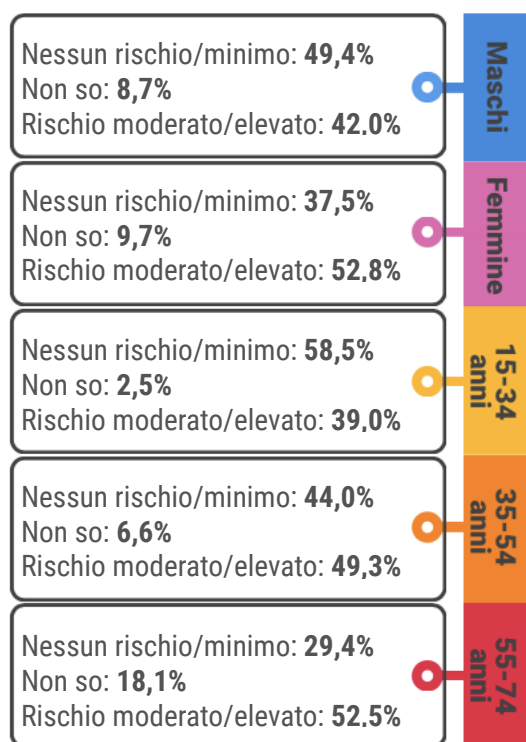


Il 47% ritiene che giocare d'azzardo meno di una volta alla settimana sia "Molto/Moderatamente" rischioso, percentuale che raggiunge l'86% circa in riferimento al gioco ripetuto più di una volta alla settimana. Gli uomini e i più giovani

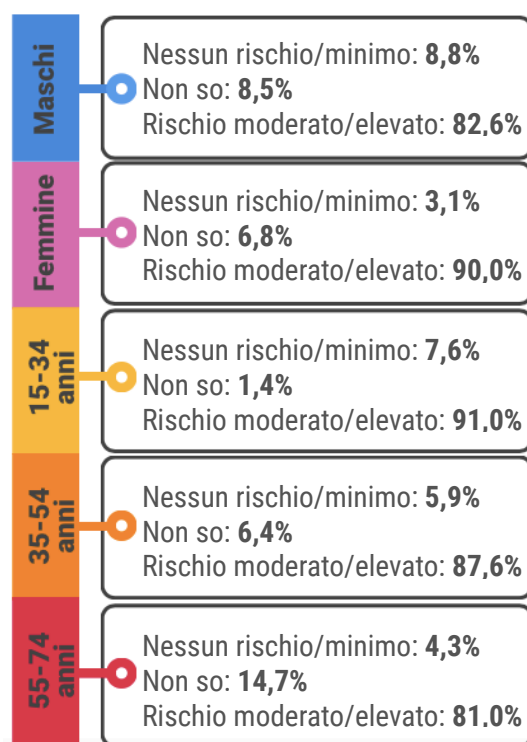
invece, giocare d'azzardo è "Molto/Moderatamente rischioso". L'8-9% "Non sa" definire il grado di rischio, soprattutto i 55-74enni.

Figura 4.4: Distribuzione percentuale dei rispondenti per genere e classe di età secondo il grado rischio attribuito al giocare meno/più di 1 volta la settimana

GIOCARRE MENO DI UNA VOLTA A SETTIMANA



GIOCARRE PIÙ DI UNA VOLTA A SETTIMANA



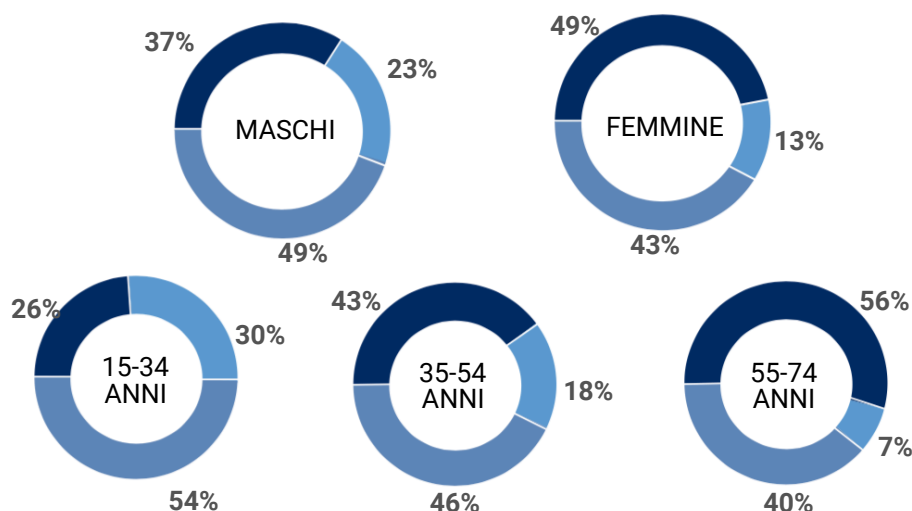
GAPS 2018 - Regione Marche

Per il dettaglio dei dati riportati nel presente capitolo fare riferimento alle tabelle in coda al report. Pag. 63

La quasi totalità dei marchigiani riporta opinioni sfavorevoli al gioco d'azzardo, senza differenze di genere e di classe di età; sono quasi il 3% coloro che sono favorevoli e un altro 3% si definiscono neutrali¹. Quasi il 43% della popolazione regionale, soprattutto quella

femminile e quella di età più adulta, non ritiene possibile diventare ricchi giocando d'azzardo, per il 46% invece, potrebbe essere fonte di ricchezza se il giocatore è fortunato e per il 18% se è bravo, in percentuali significativamente superiori tra gli uomini e i più giovani.

Figura 4.5: Percentuali dei rispondenti per genere e classe di età secondo la possibilità di diventare ricchi giocando d'azzardo



GAPS 2018 - Regione Marche

Quasi 3 persone ogni 10, soprattutto di genere femminile e di 55-74 anni, ritengono che l'abilità del giocatore con incida sull'esito di alcun gioco d'azzardo, mentre per il 52% è rilevante nel

Poker texano/altri giochi con le carte, per il 41% nelle scommesse sportive, soprattutto per gli uomini, e per il 23% nelle scommesse su altri eventi (non sportivi).

Tabella 4.3: Percentuali di rispondenti per genere e classi d'età secondo l'abilità del giocatore per tipologie di gioco

	TOTALE	GENERE		FASCE DI ETÀ		
		Maschi	Femmine	15-34	35-54	55-74
In nessuno gioco	31,8	28,8	35,1	23,0	31,4	40,8
Gratta&Vinci/10 e Lotto/Win for Life	0,6	0,3	0,9	0,5	---	1,5
Lotto/Superalotto	2,7	2,6	2,8	1,0	2,7	3,9
Totocalcio/Totogol/Scommesse sport	40,8	44,0	37,3	46,3	37,8	39,1
Scommesse su altri eventi	23,3	25,6	21,0	25,6	26,5	17,4
Bingo	1,9	1,0	2,9	4,0	0,2	2,5
Slot Machine	1,4	0,5	2,3	3,0	0,5	1,1
Videolottery	0,4	0,4	0,4	1,1	---	0,2
Poker Texano/Altri giochi con le carte	51,8	52,4	51,2	68,5	53,6	35,4

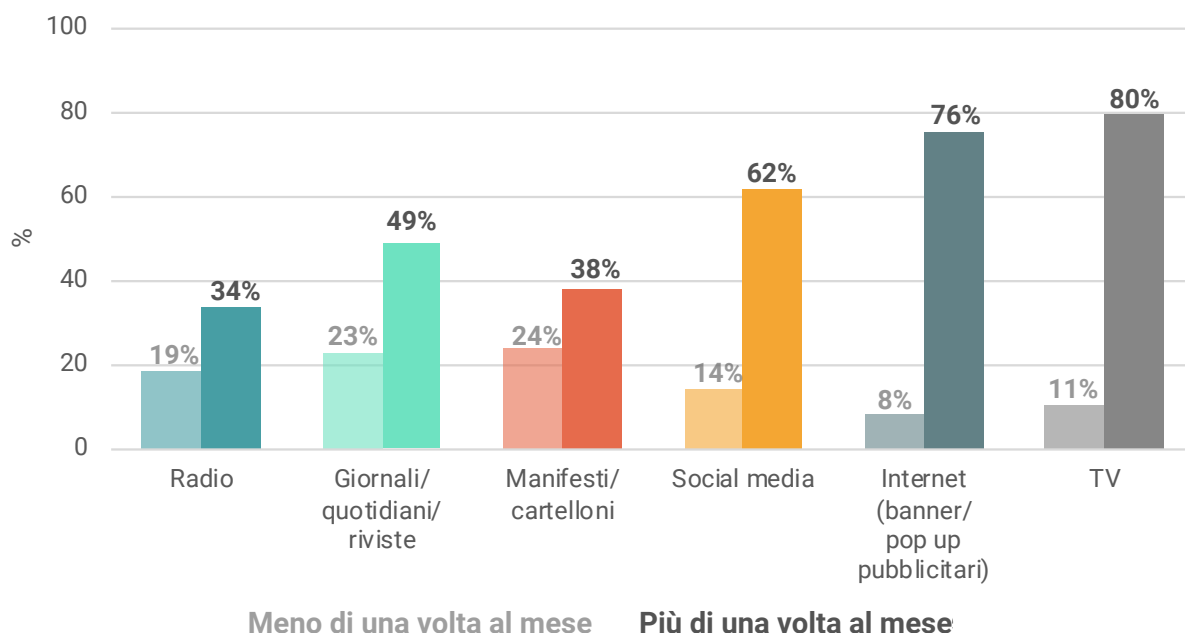
GAPS 2018 - Regione Marche

¹ Il test *Attitudes Towards Gambling Scale* - ATGS-8 (Orford et al., 2007) utilizza una scala di risposta a 5 punti, da "Fortemente in disaccordo" a "Fortemente in accordo" e, sulla base del punteggio totale ottenuto, delinea un atteggiamento verso il gioco. Per il dettaglio dei dati riportati nel presente capitolo fare riferimento alle tabelle in coda al report. Pag. 64

L'80% della popolazione marchigiana, 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.

Figura 4.6: Distribuzione percentuale dei rispondenti per genere e classe di età secondo la frequenza* di esposizione ai messaggi pubblicitari sul gioco d'azzardo negli ultimi 12 mesi per tipologia di canale



* La percentuale mancante al raggiungimento del 100% per ogni canale corrisponde all'opzione "Mai"
GAPS 2018 - Regione Marche

Il 62% della popolazione riferisce di non conoscere persone che giocano d'azzardo, soprattutto i 55-74enni, mentre riferisce che a giocare sono alcuni parenti il 14% e conoscenti (14%), per l'11% sono i genitori e per il 10% gli amici, soprattutto tra le persone più giovani.

Il 43% di chi ha persone vicine che giocano d'azzardo riferisce di conoscere persone che, a loro parere, giocano un po' troppo: per il 40% è riferito a conoscenti, per il 39% a parenti e il 23%

ad amici.

Tra le persone vicine che, secondo i rispondenti, giocano troppo, il 9% ha chiesto aiuto (presso servizi sociosanitari, medico curante, help-line) per poter ridurre o smettere di giocare.

Il 12% della popolazione conosce persone che praticano giochi d'azzardo illegali o non legalmente autorizzati, in particolare gli uomini (14%; donne: 10%) e i 15-34enni (17%; 35-54 anni: 11%; 55-74 anni: 10%).

4.2 Diffusione e caratteristiche del comportamento di gioco

Il 69% della popolazione regionale di età compresa tra i 15 e i 74 anni ha giocato d'azzardo almeno una volta nella vita, con una prevalenza che risulta superiore a quella nazionale (62%), e il 39% lo ha fatto nei dodici mesi precedenti alla rilevazione, prevalenza che

in questo caso risulta inferiore a quella nazionale (41%). Tra le persone di genere maschile e tra quelle più giovani il gioco d'azzardo praticato durante l'anno risulta maggiormente diffuso.

Tabella 4.4: Prevalenze gioco d'azzardo per genere e classe di età

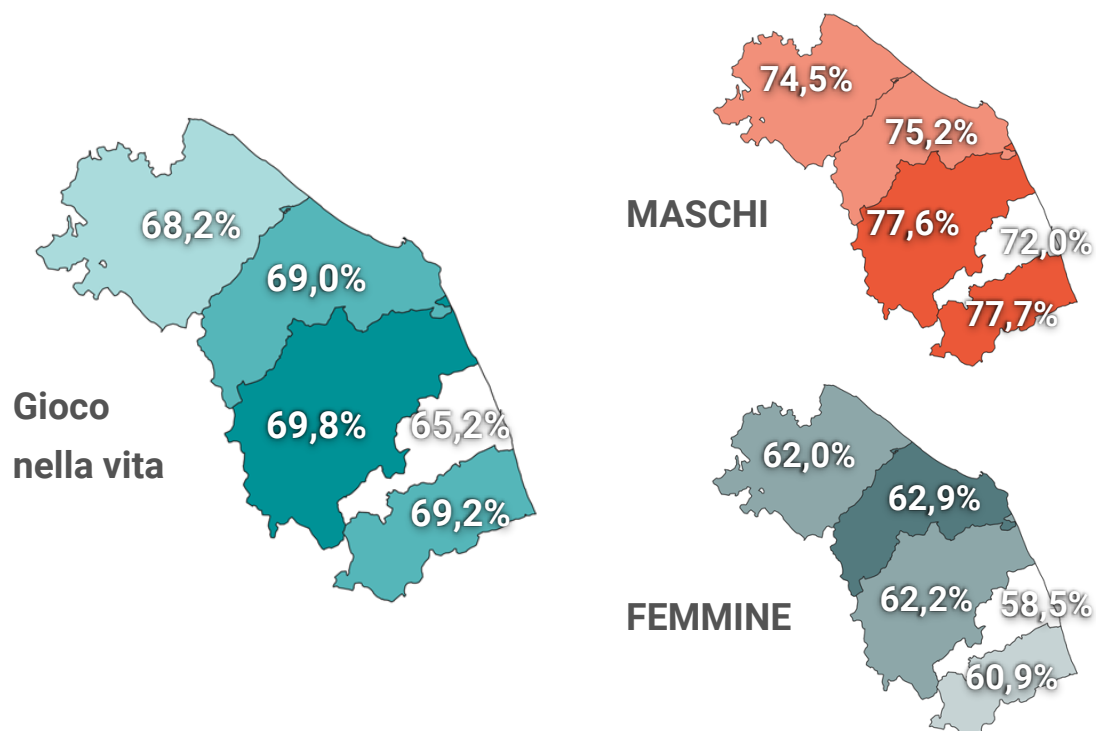
	ITALIA (2017)	REGIONE MARCHE					
		TOTALE	GENERE		FASCE DI ETÀ		
			Maschi	Femmine	15-34	35-54	55-74
Nella vita	62,4	69,0	75,9	62,0	74,5	76,4	55,6
Nell'ultimo anno	41,4	38,7	46,6	30,4	48,6	38,4	30,9

GAPS 2018 - Regione Marche; IPSAD®2017

A livello provinciale la distribuzione delle prevalenze di gioco varia per gioco nel corso della vita, dove le percentuali più elevate si registrano a Macerata (70%) o gioco negli ultimi

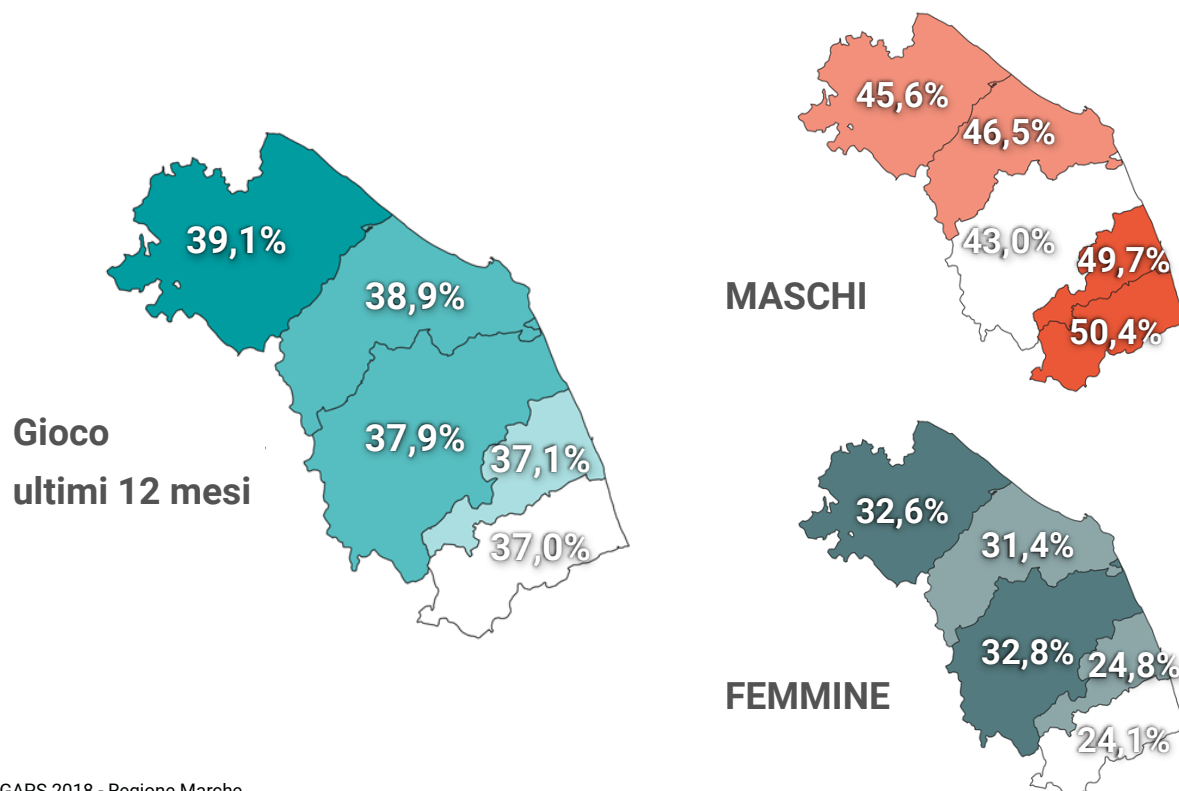
12 mesi, che vede in testa Pesaro Urbino (39%), come mostrato in Figura 4.7 e 4.8, anche in relazione ai generi.

Figura 4.7: Prevalenza di gioco d'azzardo nella vita, per provincia e per genere



GAPS 2018 - Regione Marche

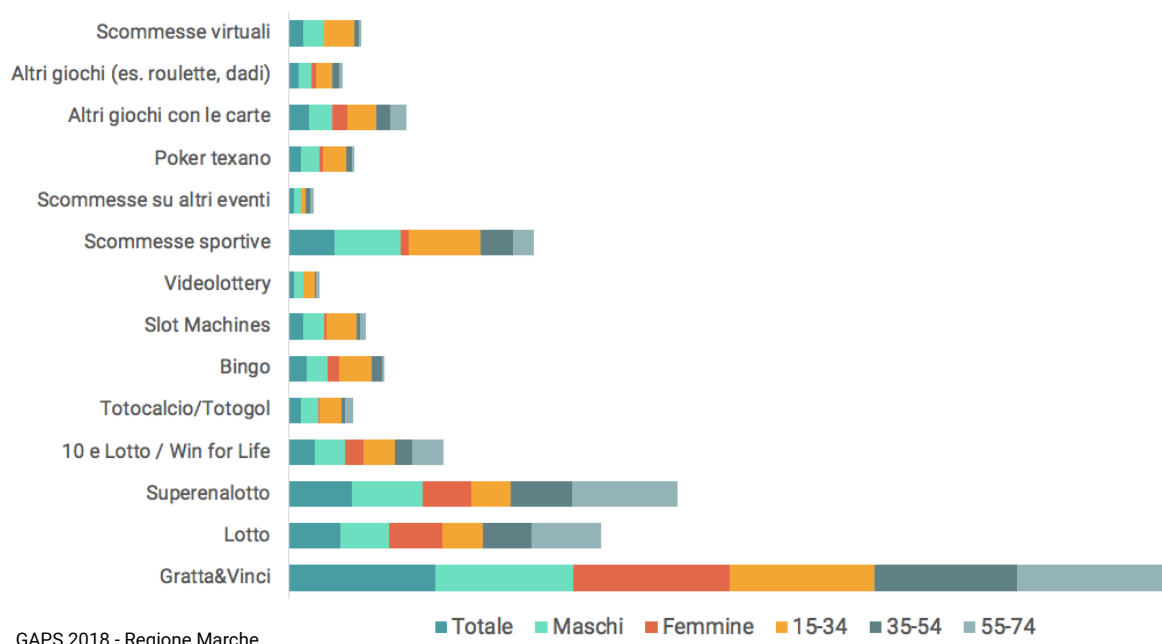
Figura 4.8: Prevalenza di gioco d'azzardo negli ultimi 12 mesi, per provincia e per genere



Il gioco maggiormente praticato nel corso dei 12 mesi, soprattutto dalle donne, è stato il Gratta&Vinci; seguono il Superenalotto, preferito dagli uomini e dalle persone di oltre 54 anni, il

Lotto e le scommesse sportive, queste ultime preferite dagli uomini e dalle persone di 15-34 anni.

Figura 4.9: Proporzione dei giochi d'azzardo più giocati negli ultimi 12 mesi, per genere e per fasce di età



Per il dettaglio dei dati riportati nel presente capitolo fare riferimento alle tabelle in coda al report. Pag. 65

Tra coloro che hanno giocato nell'ultimo anno, il 50% non ha speso soldi negli ultimi 30 giorni; dei restanti giocatori, il 65% ha speso non più di 10

euro, soprattutto le donne, mentre per l'11% la spesa è stata di oltre 50 euro, soprattutto tra i 15-34enni.

Tabella 4.5: Distribuzione percentuale per genere e classe di età dei giocatori nell'anno secondo la spesa sostenuta negli ultimi 30 giorni

	ITALIA (2017)	REGIONE MARCHE					
	TOTALE	TOTALE	GENERE		FASCE DI ETÀ		
			Maschi	Femmine	15-34	35-54	55-74
1-10 euro	64,2	65,2	57,3	81,5	77,2	45,3	13,1
11-50 euro	24,9	23,4	28,4	13,1	20,4	40,5	12,4
51 euro o più	10,9	11,4	14,3	5,4	2,4	14,2	74,5

GAPS 2018 - Regione Marche; IPSAD®2017

Il 40% dei giocatori marchigiani riferisce che il bilancio economico derivante dal proprio giocare d'azzardo risulta "in pari" (né perdite né guadagni), soprattutto tra le donne (58%), mentre oltre la metà dei giocatori è "in rosso", ha cioè perso denaro giocando, in particolar modo i maschi (57%) e i giocatori di 35-54 anni (55%).

Tra i giocatori che hanno perso soldi giocando ("in rosso") l'82% ha perso meno di 50 euro, mentre l'11% ha perso più di 100 euro, soprattutto gli uomini (13%; F=6%).

Il metodo di pagamento più utilizzato per giocare d'azzardo è quello in contanti (90%), quota che risulta significativamente più elevata per le giocatrici, quasi 1 giocatore su 5 utilizza carte di credito o bonifici, modalità in questo

caso preferite dagli uomini e dalle persone più giovani. Il 27% di coloro che usano le carte di credito per giocare d'azzardo riferiscono che tale modalità di pagamento fa aumentare la cifra che spendono, mentre per il 65% non influenza la cifra da spendere.

In Tabella 4.6 si riporta il reddito (individuale lordo e familiare netto per componente) medio e mediano tra i giocatori.

Non si osservano grandi differenze né tra il reddito dei due gruppi e né tra il reddito medio e mediano dei giocatori e il reddito medio e mediano riferito a tutti gli intervistati (Tabella 2.4). Questo a indicare che il gioco in sé non mostra significative correlazioni con la condizione socio-economica.

Tabella 4.6: Reddito medio e mediano in tra i giocatori GAPS Marche 2018

		MEDIA	MEDIANA
Giocatore nella vita	Reddito lordo individuale	22012,11	19959,96
	Reddito netto familiare (per componente)	11978,74	9909,783
Giocatore nell'ultimo anno	Reddito lordo individuale	20224,36	19557,59
	Reddito netto familiare (per componente)	11769,19	9846,995

Elaborazione su dati GAPS Marche 2018 e ISTAT (2018)

4.3 Il gioco on site

I giochi d'azzardo on-site, 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 36% nei dodici mesi precedenti alla rilevazione, evidenziando per il genere maschile e per i giovani adulti 15-34enni una maggiore attrazione.

Tabella 4.7: Prevalenze gioco d'azzardo on site per genere e classe di età

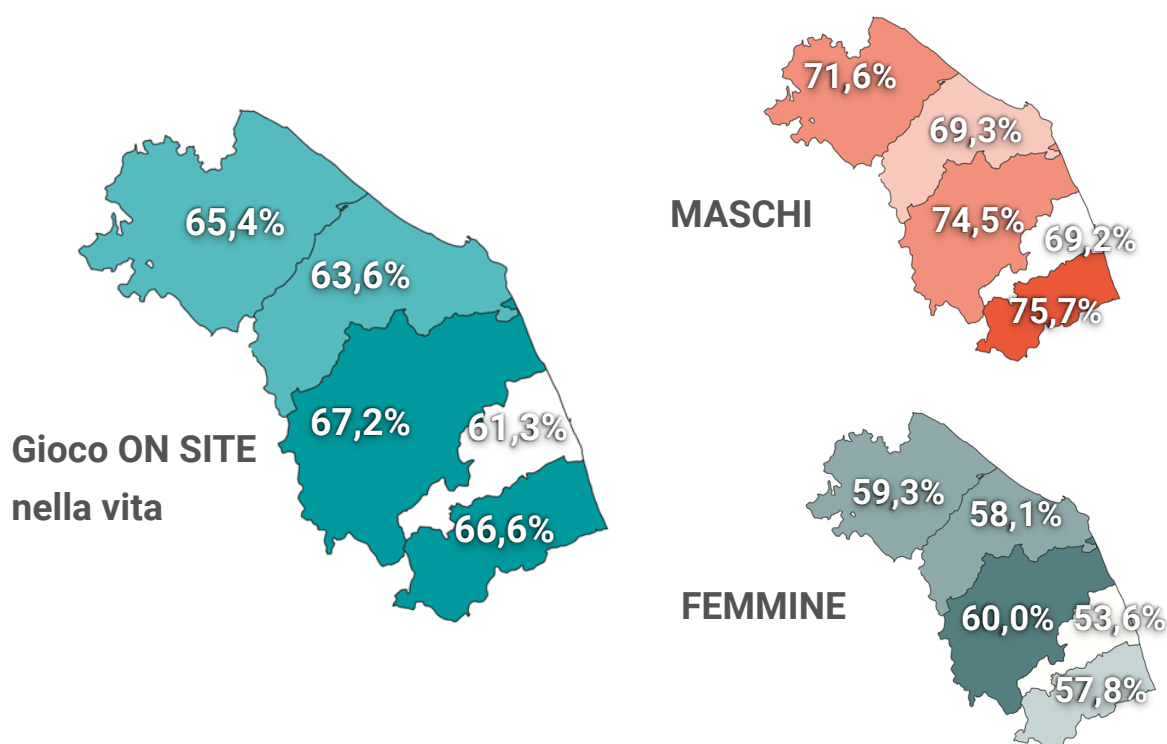
	TOTALE	GENERE		FASCE DI ETÀ		
		Maschi	Femmine	15-34	35-54	55-74
Nella vita	65,5	72,4	58,4	72,4	72,5	51,3
Nell'ultimo anno	36,3	44,0	28,2	47,0	35,3	28,6

GAPS 2018 - Regione Marche

A livello provinciale la distribuzione delle prevalenze di gioco praticato on site è mostrata in Figura 4.10 e 4.11, anche in relazione ai

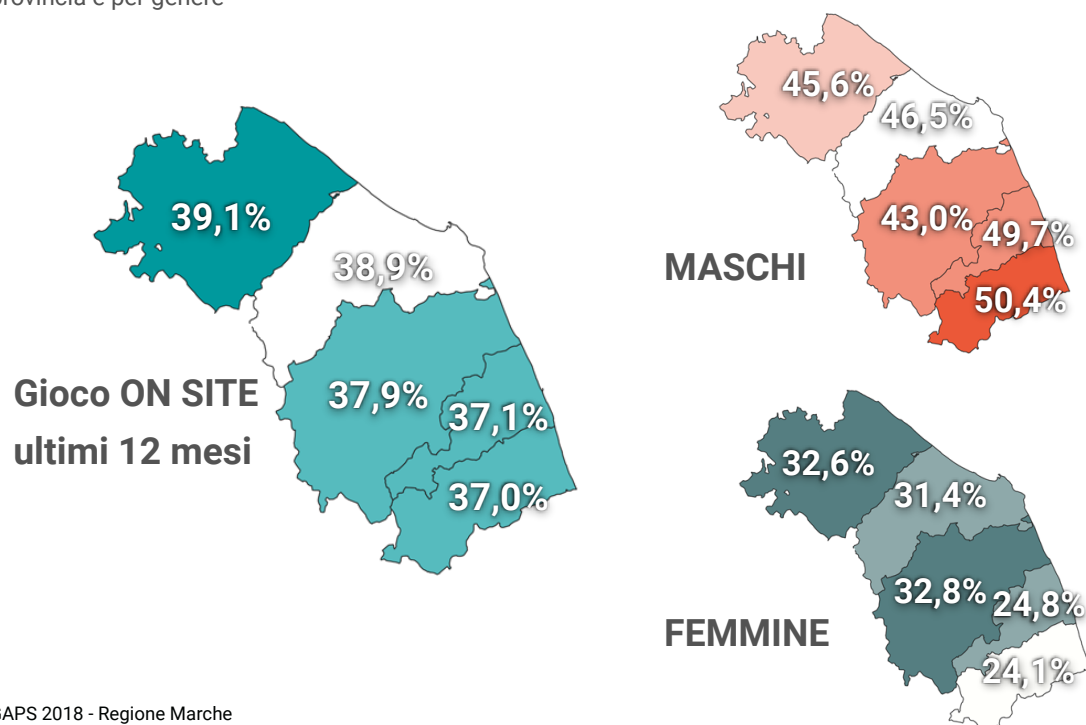
generi, con Macerata in testa per il gioco riferito dal genere femminile, sia nella vita sia negli ultimi 12 mesi.

Figura 4.10: Prevalenze di gioco d'azzardo ON SITE nella vita, per provincia e per genere



GAPS 2018 - Regione Marche

Figura 4.11: Prevalenza di gioco d'azzardo ON SITE negli ultimi 12 mesi, per provincia e per genere

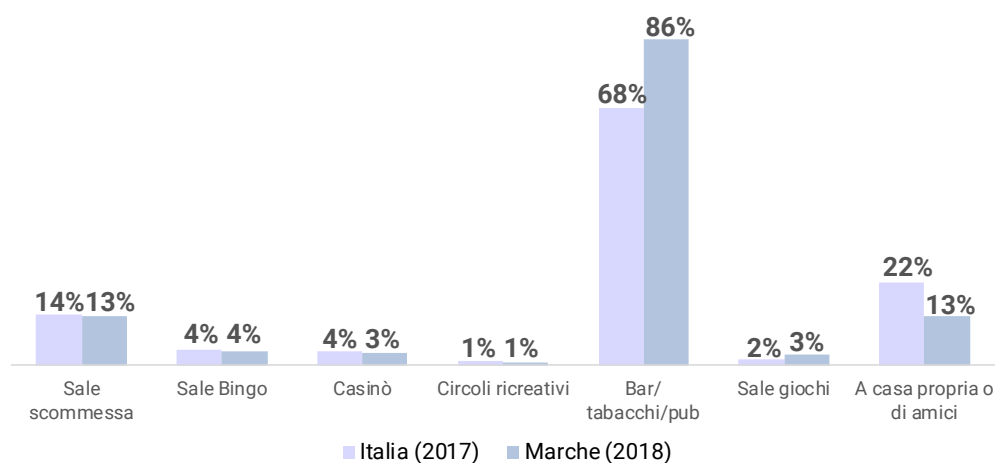


GAPS 2018 - Regione Marche

Il gioco maggiormente praticato on site durante l'anno è stato il Gratta&Vinci, coinvolgendo l'86% dei giocatori marchigiani, con quote che risultano superiori tra le donne; seguono il Superenalotto e il gioco del Lotto, preferiti dai 55-74enni. Più di 1 giocatore ogni quattro, quasi esclusivamente di genere maschile e soprattutto di età compresa tra i 15 e i 34 anni, ha praticato scommesse sportive. In linea con le tipologie di gioco praticate, l'86% dei giocatori si reca

presso bar/tabacchi/ricevitorie per giocare d'azzardo, soprattutto le donne e le persone di 35 anni e più; il 13% gioca presso sale scommessa e il 13% presso abitazioni private, quote che risultano significativamente superiori tra gli uomini e i giovani 15-34enni. Poco meno del 4% si reca presso le sale Bingo per giocare, in questo caso frequentate soprattutto dai giovani adulti.

Figura 4.12: Percentuali di giocatori per genere e fasce d'età secondo i luoghi di gioco frequentati nell'ultimo anno



GAPS 2018 - Regione Marche; IPSAD®2017

Per il dettaglio dei dati riportati nel presente capitolo fare riferimento alle tabelle in coda al report. Pag. 68

L'86% dei giocatori gioca mediamente meno di 30 minuti al giorno, quota significativamente superiore tra le donne e tra le persone più

adulte. Sono, invece, il 3% coloro che giocano per oltre un'ora e in questo caso si tratta di solo di uomini e per la quasi totalità di giovani adulti.

Tabella 4.8: Distribuzione percentuale dei giocatori per genere e classe di età secondo il tempo trascorso in media, in un giorno, a fare giochi d'azzardo on site negli ultimi 12 mesi

	TOTALE	GENERE		FASCE DI ETÀ		
		Maschi	Femmine	15-34	35-54	55-74
Meno di 30 minuti	90,4	85,7	98,2	81,1	96,4	94,8
Tra 30 minuti e 1 ora	6,2	8,9	1,8	10,6	3,6	3,9
Più di 1 ora	3,3	5,4	0,0	8,3	0,0	1,3

GAPS 2018 - Regione Marche

Nove giocatori su dieci non sarebbero disposti a impiegare più di 10 minuti per raggiungere un luogo di gioco; poco meno del 5%, invece,

impiegherebbe anche più di 30 minuti, in particolare i maschi e i 15-34enni.

Tabella 4.9: Distribuzione percentuale dei giocatori per genere e classe di età secondo il tempo che sarebbero disposti a impiegare per raggiungere un luogo di gioco

	TOTALE	GENERE		FASCE DI ETÀ		
		Maschi	Femmine	15-34	35-54	55-74
Meno di 30 minuti	89,0	87,0	92,2	87,2	89,1	91,0
Tra 10 minuti e 30 minuti	7,9	8,4	7,1	7,2	8,1	9,0
Più di 30 minuti	3,1	4,5	0,7	5,6	2,8	0,0

GAPS 2018 - Regione Marche

4.4 Il gioco online

Data la scarsa numerosità dei rispondenti, i risultati riferiti a tale ambito di gioco saranno stratificati nelle classi di età 15-34 anni e 35-74 anni. Il 10% dei marchigiani 15-74enni ha

giocato d'azzardo online almeno una volta nella vita e il 6% lo ha fatto durante l'anno, con una maggior diffusione tra gli uomini e tra le persone più giovani.

Tabella 4.10: Prevalenze gioco d'azzardo online per genere e classe di età

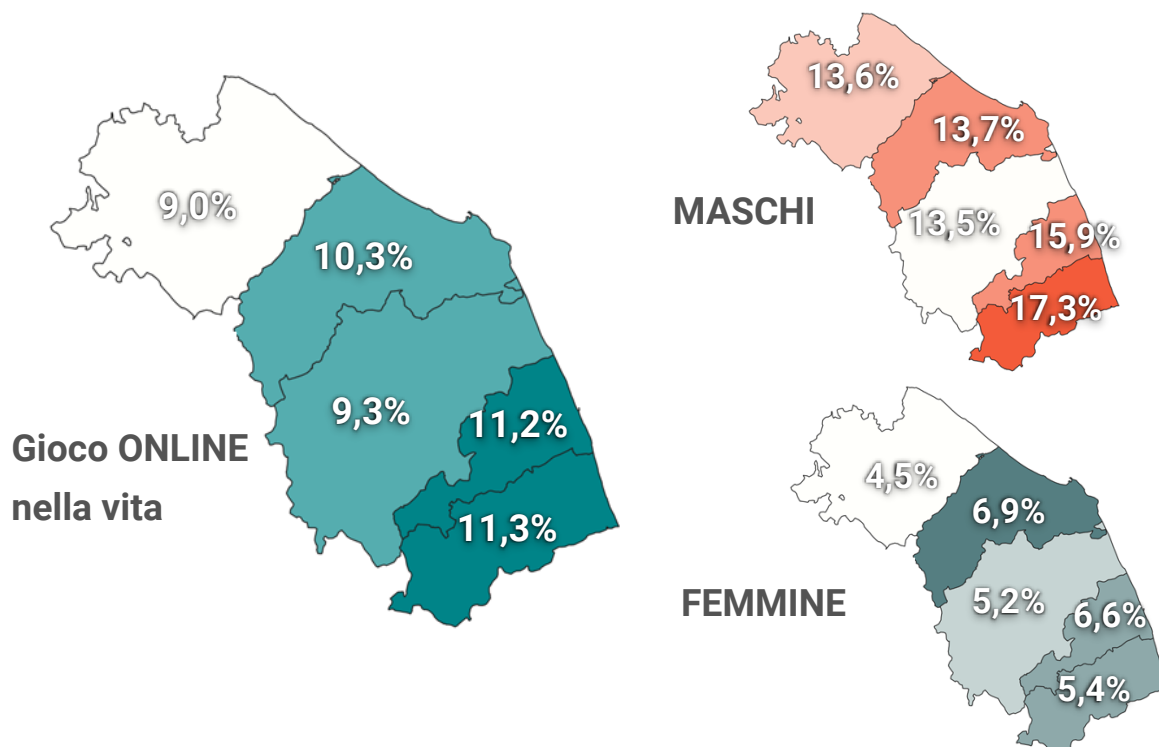
	ITALIA (2017)	REGIONE MARCHE				
		TOTALE	GENERE		FASCE DI ETÀ	
			Maschi	Femmine	15-34	35-74
Nella vita	<i>n.a.</i>	10,1	14,7	5,4	15,5	8,1
Nell'ultimo anno	3,5	6,2	9,8	2,6	10,3	4,7

GAPS 2018 - Regione Marche; IPSAD®2017

La distribuzione provinciale del gioco praticato online, vede le province di Ascoli Piceno e Fermo in testa, soprattutto tra i giocatori di genere

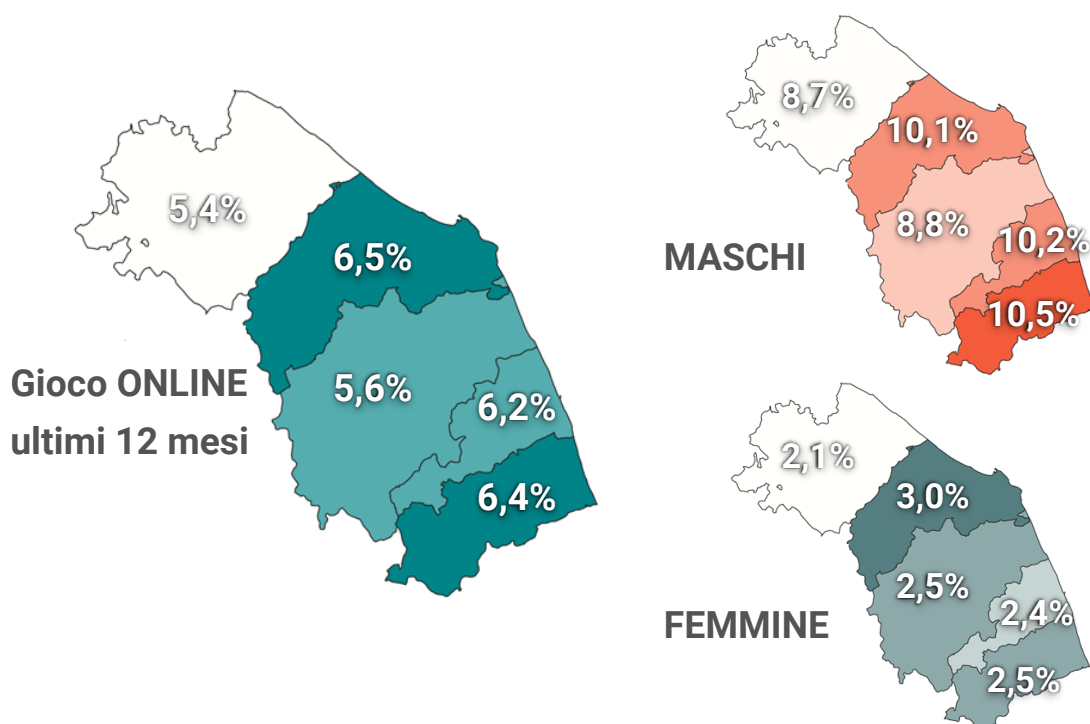
maschile. Nel caso del gioco online negli ultimi 12 mesi le prevalenze si alzano anche nella provincia di Ancona.

Figura 4.13: Prevalenze di gioco d'azzardo ONLINE nella vita, per provincia e per genere



GAPS 2018 - Regione Marche

Figura 4.14: Prevalenza di gioco d'azzardo ONLINE negli ultimi 12 mesi, per provincia e per genere

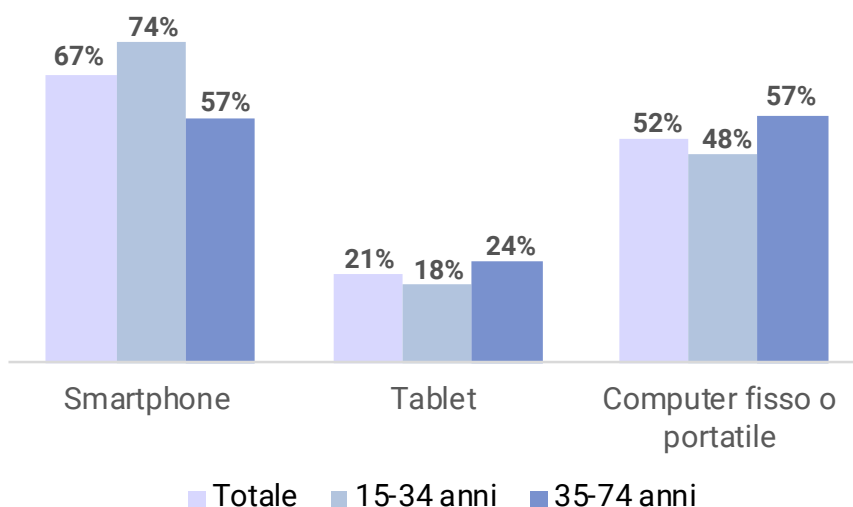


GAPS 2018 - Regione Marche

Tra coloro che hanno giocato d'azzardo online durante l'anno, il 76% ha fatto scommesse su eventi sportivi, mentre circa 1 giocatore ogni 3 ha giocato al Superenalotto, soprattutto gli over 34enni, e/o al Poker texano e/o ha fatto scommesse virtuali, queste ultime preferite dai più giovani. Tra questi giocatori marchigiani, il

device più utilizzato per giocare d'azzardo online è stato lo smartphone (67%), soprattutto dai più giovani (15-34 anni: 74%; 35-74 anni: 57%), il 21% ha usato il tablet (15-34 anni: 18%; 35-74 anni: 24%) e il 52% il computer fisso o portatile, quest'ultimo preferito dalle persone più adulte (15-34 anni: 48%; 35-74 anni: 7%).

Figura 4.15: Percentuali di giocatori per classi d'età secondo i *device* usati per giocare online nell'ultimo anno

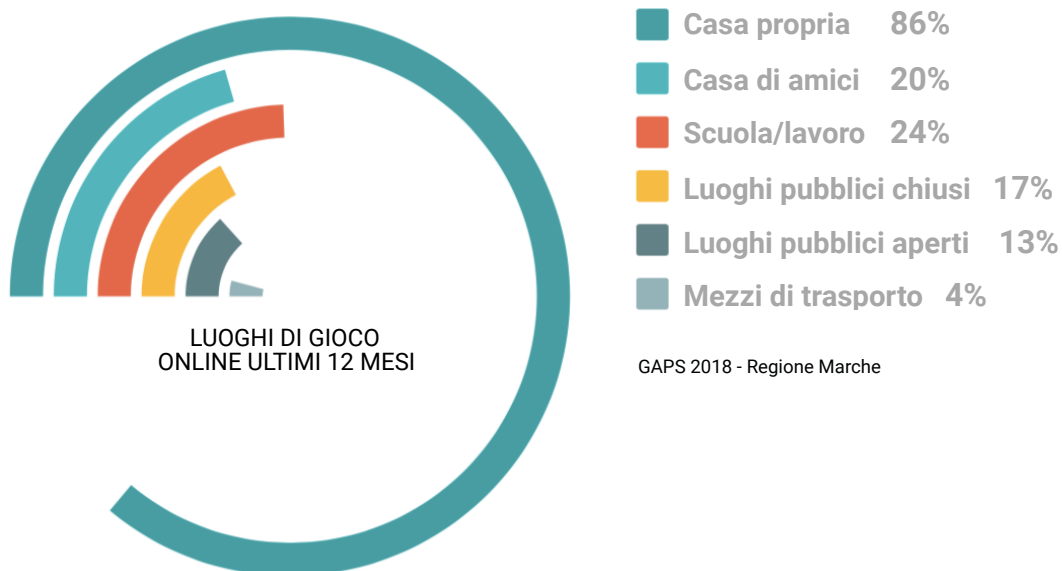


GAPS 2018 - Regione Marche

Per il dettaglio dei dati riportati nel presente capitolo fare riferimento alle tabelle in coda al report. Pag. 70

Il 70% dei giocatori d'azzardo online non ha mai giocato per più di 2 ore di fila in una sola occasione, il 27% l'ha fatto almeno una volta nell'ultimo anno mentre alla restante quota è capitato 20 o più volte. L'86% gioca d'azzardo online prevalentemente a casa propria, luogo utilizzato dalla totalità dei giocatori più adulti,

circa 1 giocatore d'azzardo online su 5 gioca a casa di amici e/o in luoghi pubblici chiusi (come Internet point, bar ecc.), luoghi preferiti dai giocatori più giovani; circa 1 giocatore d'azzardo online ogni 5 gioca presso il luogo di studio/lavoro.



4.5 I giocatori d'azzardo secondo i profili di rischio

Sulla base delle risposte fornite al test di screening CPGL (Canadian Problem Gambling Index - Ferris & Wynne, 2001a; b)¹ fornite da coloro che hanno giocato d'azzardo durante l'anno, per la maggior parte dei giocatori marchigiani si rileva un comportamento di gioco definibile "non a rischio", per l'11% è "a rischio

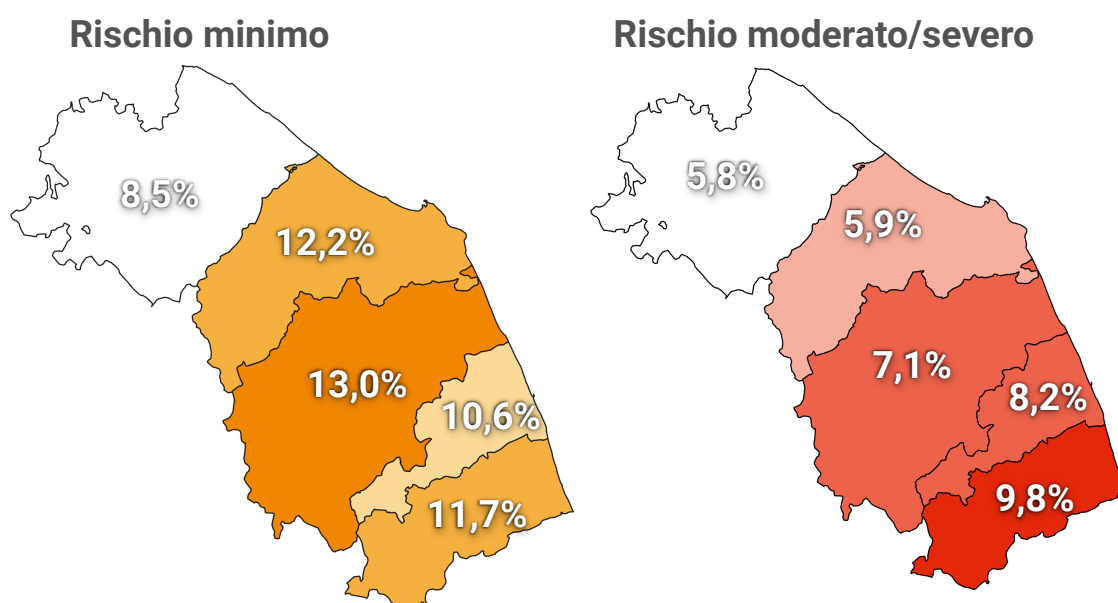
minimo", per il restante 7% "a rischio moderato/severo": nel complesso a livello regionale circa 1 giocatore ogni 5 risulta a rischio. È tra le donne e le persone over 35 che si osservano le percentuali superiori di giocatori non a rischio, mentre gli uomini e gli under 35 riportano le quote superiori di giocatori a rischio.

Tabella 4.11: Distribuzione percentuale per genere e fasce d'età dei giocatori durante l'anno secondo i profili di rischio

	ITALIA (2017)	REGIONE MARCHE				
	TOTALE	TOTALE	GENERE		FASCE DI ETÀ	
			Maschi	Femmine	15-34	35-74
Nessun rischio	77,8	81,9	76,0	91,2	73,1	86,9
Rischio minimo	14,4	11,3	15,0	5,5	15,7	8,5
Rischio moderato/severo	7,8	6,8	8,9	3,3	11,2	4,6

GAPS 2018 - Regione Marche; IPSAD®2017

Figura 4.16: Distribuzione percentuale dei giocatori secondo il profilo di rischio per provincia. Il profilo di gioco 'Nessun rischio' non rappresentato in figura costituisce il complemento a 100



GAPS 2018 - Regione Marche

Le quote di giocatori a rischio moderato/severo risultano significativamente superiori a quelle rilevate tra i giocatori non a rischio e a basso rischio per tutte le tipologie di giochi a esclusione dei Gratta&Vinci non distinguono i

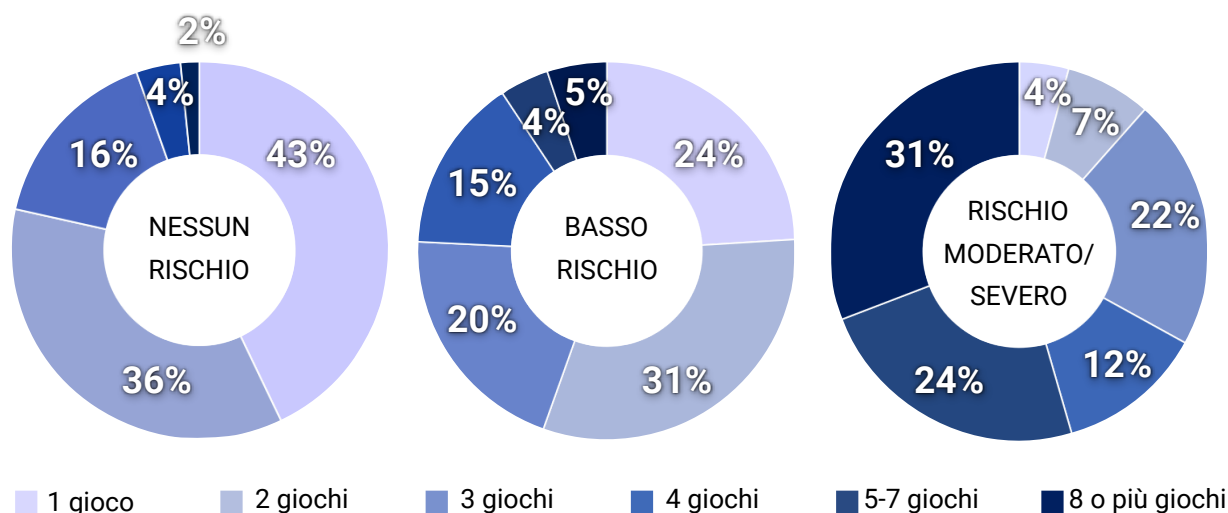
diversi profili. I giocatori a basso rischio si distinguono significativamente dai giocatori non a rischio nei giochi del 10 e Lotto/Win for Life, Slot machine, scommesse virtuali e in altri giochi, come roulette, dadi ecc.

¹ Test di screening adattato e validato a livello nazionale (Colasante et al., 2013)
Per il dettaglio dei dati riportati nel presente capitolo fare riferimento alle tabelle in coda al report. Pag. 71-72

Le tipologie di giocatore si distinguono anche per il numero di giochi praticati e per la frequenza. Tra coloro che hanno riferito di aver giocato d'azzardo durante l'anno, infatti, il 79% dei giocatori non a rischio e il 55% di quelli a

basso rischio hanno praticato al massimo due giochi (12% dei giocatori a rischio moderato/severo), mentre oltre la metà dei giocatori con profilo di rischio moderato/severo ne ha fatti almeno 5.

Figura 4.17: Distribuzione percentuale dei giocatori nell'ultimo anno secondo il profilo di rischio per il numero di giochi praticati

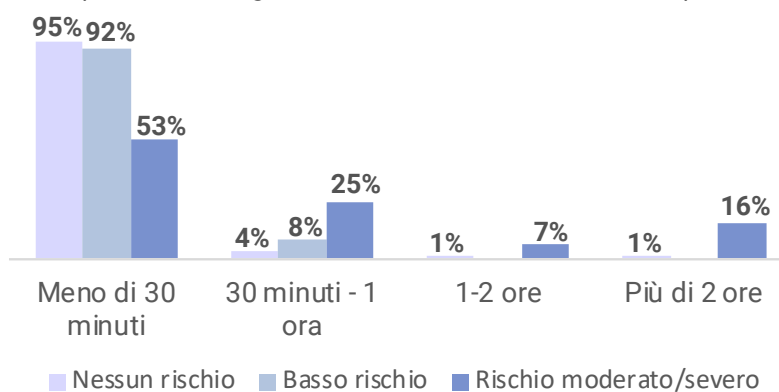


GAPS 2018 - Regione Marche

Se il gioco occasionale (poche volte durante l'anno) e quello praticato 2-4 volte al mese caratterizza rispettivamente i giocatori non a rischio e quelli a basso rischio, il fatto di giocare d'azzardo più volte durante la settimana contraddistingue i giocatori a rischio moderato/severo. Tutti i profili di giocatori, soprattutto quelli senza rischio e a basso rischio, frequentano prevalentemente bar/tabacchi/pub per il gioco on site; i giocatori a rischio moderato/severo, in quota significativamente

superiore rispetto agli altri profili, riferiscono anche la frequentazione di sale scommessa e sale giochi, casinò e abitazioni private. Le tipologie di giocatore si distinguono anche per il tempo mediamente trascorso in un giorno a giocare on site: oltre il 90% dei giocatori senza rischio e a basso rischio gioca non più di mezz'ora e la quasi totalità non supera l'ora, mentre 1 giocatore a rischio moderato/severo ogni 4 gioca tra i 30 e i 60 minuti e quasi il 16% gioca oltre le 2 ore.

Figura 4.17: Distribuzione percentuale dei giocatori nell'ultimo anno secondo il tempo medio di gioco on site



GAPS 2018 - Regione Marche

Per il dettaglio dei dati riportati nel presente capitolo fare riferimento alle tabelle in coda al report. Pag. 72-73

Il 35% dei giocatori con profilo di rischio moderato/severo ha riferito di essere disposto a impiegare fino a 30 minuti per raggiungere un luogo dove giocare d'azzardo, mentre la maggior parte dei giocatori senza e a basso rischio non è disposta ad impiegare più di 10 minuti. Alla maggior parte dei giocatori d'azzardo on-line non a rischio (85%) e di quelli a basso rischio (91%) non è mai capitato di giocare per più di ore consecutive (giocatori a rischio moderato/severo: 36%) durante l'ultimo anno, mentre il 53% dei giocatori con profilo di rischio

moderato/severo lo ha fatto almeno cinque volte (contro il 15% dei giocatori senza rischio e il 9% di quelli a basso rischio) e l'11% almeno 6 volte (a nessuno dei giocatori senza rischio e a basso rischio è capitato). Il bilancio economico derivante dal proprio giocare d'azzardo risulta "in rosso" per la maggior parte dei giocatori, indipendentemente dal profilo di gioco: ma se questa situazione è riferita dal 51% quelli senza rischio e dal 43% di quelli a basso rischio, sono il 60% dei giocatori con profilo di rischio moderato/severo a riportarla.

Tabella 4.12: Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno per bilancio derivante dal gioco d'azzardo praticato secondo i profili di rischio

	<i>Nessun rischio</i>	<i>Basso rischio</i>	<i>Rischio moderato/severo</i>
In pari	41,6	42,8	21,5
In rosso	51,0	43,4	60,2
In attivo	7,4	13,8	18,2

GAPS 2018 - Regione Marche; IPSAD®2017

Tutte le tipologie di giocatore prediligono il pagamento in contanti (non a rischio: 92%; rischio minimo: 86%; rischio moderato/severo: 79%), mentre sull'utilizzo della carta di credito i giocatori a rischio moderato/severo riportano percentuali significativamente superiori agli altri profili (non a rischio: 9%; rischio minimo: 20%; rischio moderato/severo: 70%). Per il 54% dei giocatori con profilo di rischio moderato/severo che pagano con carta di credito o bonifico bancario, l'uso di tali metodi di pagamento comporta un aumento della spesa per il gioco d'azzardo, così come per il 41% dei giocatori a basso rischio. Per quanto riguarda la situazione

economica, il reddito lordo individuale si riduce in maniera monotonica all'aumentare della problematicità, suggerendo l'esistenza di una relazione inversa tra problematicità del gioco e reddito individuale dei soggetti intervistati nello studio GAPS Marche 2018. Tale andamento non è tuttavia registrato per quanto riguarda il reddito familiare, dove la relazione tra reddito e problematicità del gioco non è univoca.

Complessivamente i dati suggeriscono che i giocatori problematici nelle Marche hanno redditi più bassi, ma possono vivere anche in famiglie con uno status socio economico più elevato.

Tabella 4.13: Reddito medio e mediano tra i giocatori per profilo di gioco

		<i>MEDIA</i>	<i>MEDIANA</i>
Non a rischio	<i>Reddito lordo individuale</i>	21479,78	20374,98
	<i>Reddito netto familiare (per componente)</i>	11849,14	9873,94
Rischio minimo	<i>Reddito lordo individuale</i>	13758,00	11608,66
	<i>Reddito netto familiare (per componente)</i>	9910,69	8792,81
Rischio moderato/severo	<i>Reddito lordo individuale</i>	11449,49	6766,96
	<i>Reddito netto familiare (per componente)</i>	14001,20	9385,18

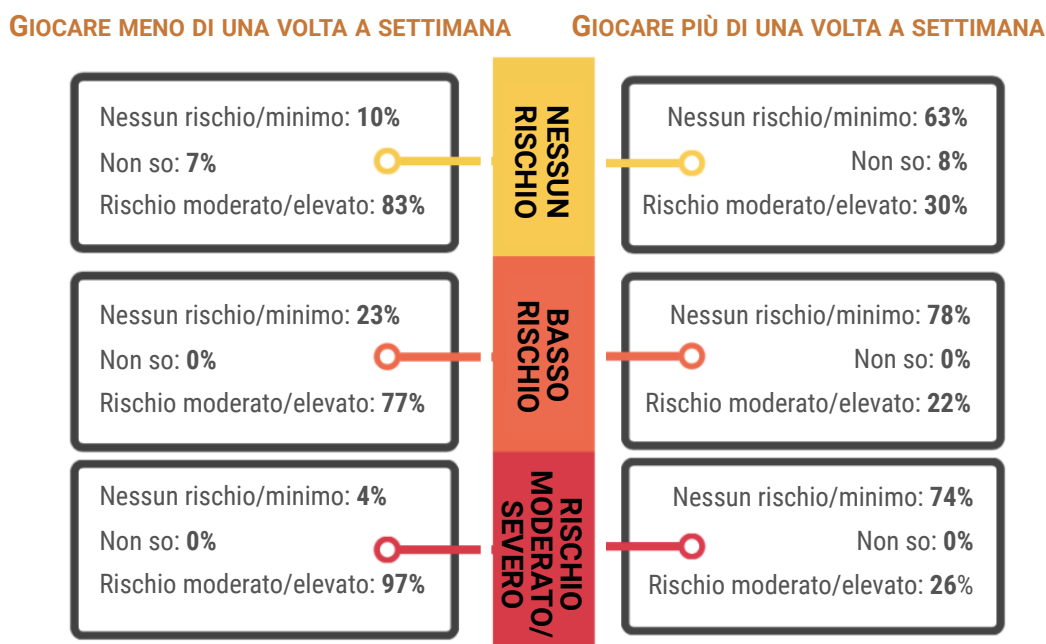
Elaborazione su dati GAPS Marche 2018 e ISTAT (2018)

Per il dettaglio dei dati riportati nel presente capitolo fare riferimento alle tabelle in coda al report. Pag. 73-74

La maggior parte dei giocatori, a prescindere dal profilo di gioco, ritiene che il rischio di danneggiarsi giocando d'azzardo meno di una volta alla settimana sia "nessuno/minimo"; al contrario, quando si fa riferimento a un gioco ripetuto più di una volta la settimana, la maggior

parte ritiene che il rischio sia "moderato/elevato", soprattutto i giocatori con profilo di gioco a rischio moderato/severo. Solo tra i giocatori con profilo di rischio nullo si riscontra la quota di chi non ha saputo esprimere un'opinione al riguardo.

Figura 4.18: Distribuzione percentuale dei giocatori per profilo di gioco secondo il grado rischio attribuito al giocare meno/più di 1 volta la settimana

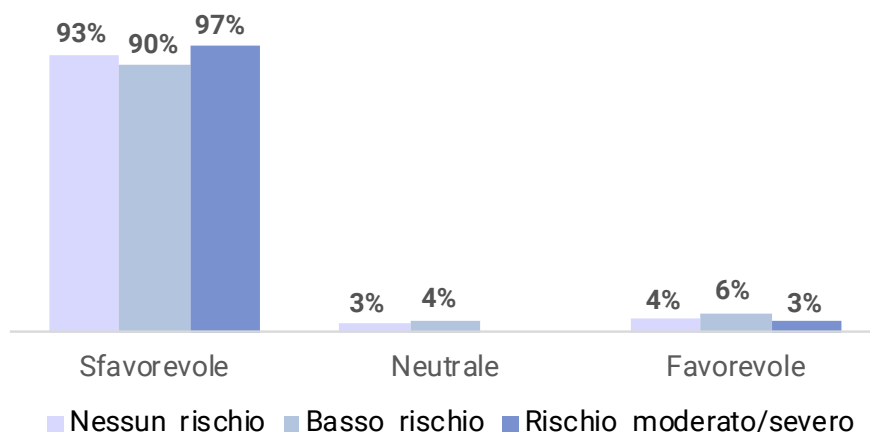


GAPS 2018 - Regione Marche

Sulla base delle risposte fornite al test ATGS-8 sono soprattutto i giocatori con profilo di rischio moderato/severo ad avere un atteggiamento "sfavorevole" al gioco d'azzardo; al contrario, i

giocatori con profilo senza o a basso rischio riportano le percentuali maggiori nell'avere un atteggiamento favorevole.

Figura 4.19: Distribuzione percentuale dei giocatori per profilo di gioco secondo l'atteggiamento verso il gioco d'azzardo



GAPS 2018 - Regione Marche

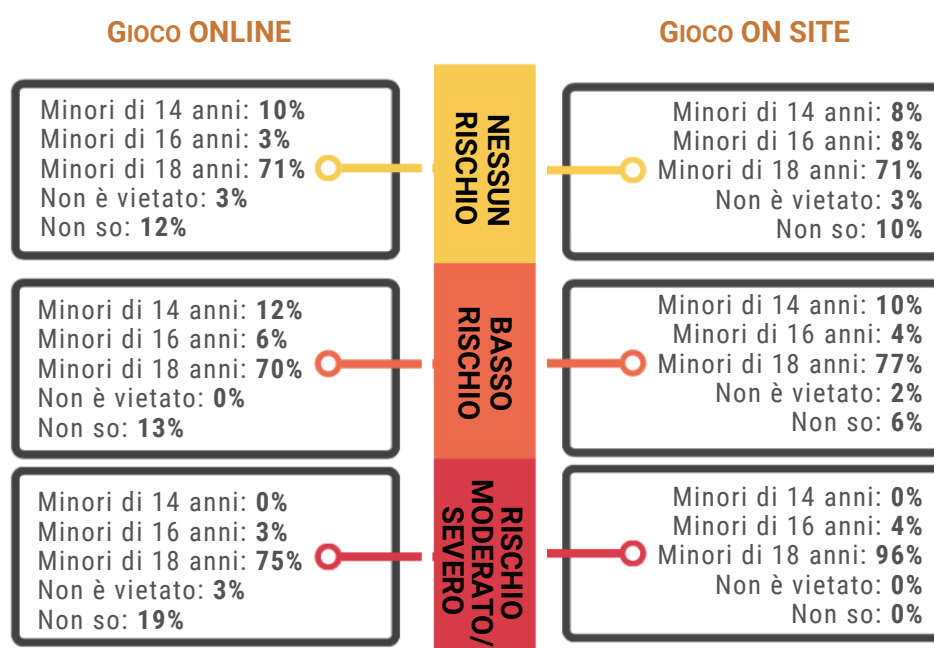
Per il dettaglio dei dati riportati nel presente capitolo fare riferimento alle tabelle in coda al report. Pag. 75

Oltre il 70% dei giocatori marchigiani è a conoscenza del fatto che il gioco d'azzardo online sia vietato ai minori di 18 anni, soprattutto quelli con profilo di rischio moderato/severo. Intorno al 10% sono i giocatori senza o a basso rischio che ritengono sia vietato ai minori di 14 anni e tra il 3% e il 6% i giocatori che lo ritengono vietato ai minori di 16 anni. Oscillano invece tra il 12% e il 19% coloro che non sanno rispondere, anche in questo caso le percentuali più elevate

tra i giocatori a rischio moderato/severo.

Anche rispetto alla pratica del gioco on site (presso bar, ricevitorie, sale scommesse ecc.), la maggior parte dei giocatori conosce i limiti legali per poter giocare d'azzardo arrivando a superare il 96% tra i giocatori con profilo di rischio moderato/severo. Un po' più basse le percentuali, rispetto al gioco online, sul divieto ai minori di 14 anni e un po' più alte sul divieto ai minori di 16 anni.

Figura 4.20: Distribuzioni percentuali dei giocatori per profilo di gioco secondo la conoscenza dei limiti di età per giocare d'azzardo



GAPS 2018 - Regione Marche

Quote superiori al 95% dei giocatori marchigiani, indipendentemente dal profilo di gioco, riferiscono di essere "abbastanza/molto d'accordo" con il porre gli apparecchi di gioco lontano dalle scuole; si riscontrano opinioni favorevoli anche nel regolamentare gli orari di funzionamento delle slot machine, nel vietare la pubblicità sul gioco e nel collocare gli apparecchi di gioco in denaro lontano dai Bancomat.

La percentuale, soprattutto tra i giocatori a basso o moderato/severo rischio, risulta inferiore quando si fa riferimento all'obbligare i

commercianti del gioco a percorsi di formazione specifici, a porre limiti geografici e temporali all'offerta di gioco in denaro ma, soprattutto, a collocare gli apparecchi di gioco in denaro lontano dalle stazioni.

Sono soprattutto i giocatori con profilo di rischio moderato/severo a essere a conoscenza di regolamentazioni per limitare il gioco d'azzardo approvate dalla Regione, quelle emanate dal proprio Comune di residenza, invece, sono maggiormente note ai giocatori con un basso profilo di rischio.

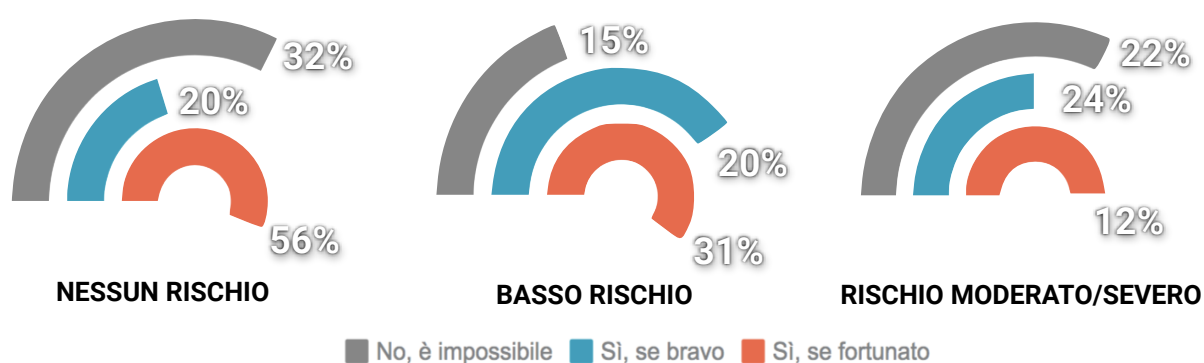
Le percentuali maggiori di quanti ritengono che l'abilità del giocatore sia rilevante si riscontrano rispetto al Poker texano/altri giochi con le carte (soprattutto per i giocatori con profilo a basso rischio), alle scommesse sportive e su altri eventi (soprattutto per i giocatori con profilo di rischio moderato/severo).

Nessuno ritiene che l'abilità incida nel gioco con Gratta&Vinci/10 e Lotto/Win for Life né alle Videolottery.

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 basso rischio.

Sempre i giocatori a basso rischio riportano la percentuale più elevata se ci si riferisce alla bravura del giocatore, mentre il 32% circa dei giocatori non a rischio o a rischio moderato/severo ritengono sia impossibile.

Figura 4.21: Percentuali dei giocatori per profilo di gioco secondo la possibilità di diventare ricchi giocando d'azzardo



GAPS 2018 - Regione Marche

È soprattutto tra i giocatori con profilo di rischio moderato/severo che si riscontra la contiguità con il gioco d'azzardo illegale: il 30%, infatti, conosce una o più persone che lo praticano e il 32% li pratica in prima persona. Percentuali più basse sono riferite dai giocatori con profilo di rischio basso e ancora inferiori da chi ha profilo a rischio nullo.

Il 55% dei giocatori con profilo di rischio nullo e il 35% di quelli a basso rischio riferiscono di non conoscere persone che giocano d'azzardo, mentre la contiguità con altri giocatori è maggiore per i giocatori con profilo di rischio moderato/severo: il 50% riferisce di avere conoscenti che giocano, il 41% amici, il 27% parenti e il 21% i genitori.

Oltre il 62% dei giocatori a basso rischio e di quelli a rischio moderato/severo è celibe/nubile, mentre la maggior parte dei giocatori con profilo di rischio nullo è coniugato o unito civilmente.

Quasi il 10% dei giocatori con profilo moderato/severo è vedovo, mentre il 6% dei giocatori sia a basso rischio sia nullo è separato o divorziato.

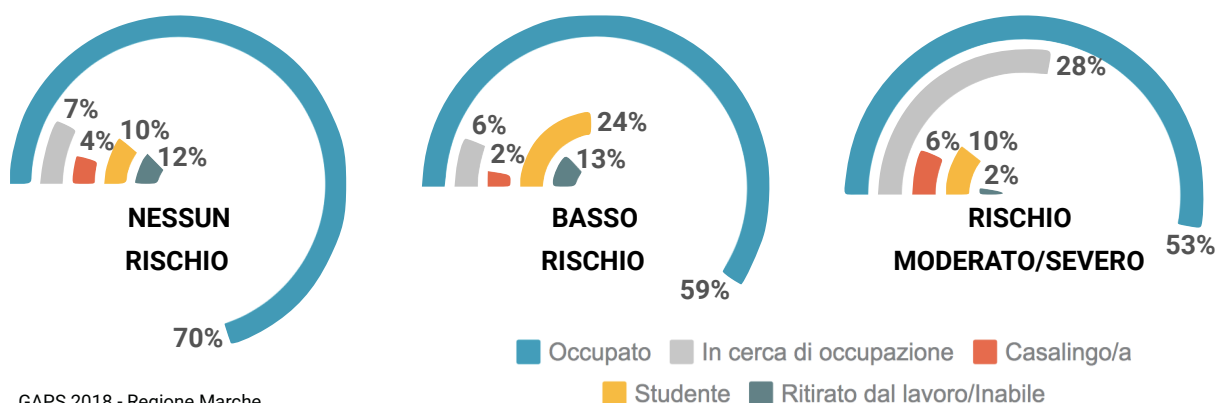
La maggior parte dei giocatori possiede un diploma di scuola secondaria di secondo grado (diploma triennale/quinquennale), in particolare i giocatori a basso rischio.

Le quote maggiori di laureati (laurea triennale o magistrale) si riscontrano nei giocatori con profilo di rischio nullo o moderato/severo mentre solo tra i primi c'è chi ha terminato un percorso post laurea.

Relativamente alla condizione lavorativa, la maggior parte dei giocatori riferisce di avere un'occupazione, soprattutto quelli a rischio nullo.

Tra i giocatori a basso rischio la segue l'essere studente mentre tra quelli con profilo moderato/severo l'essere in cerca di un'occupazione.

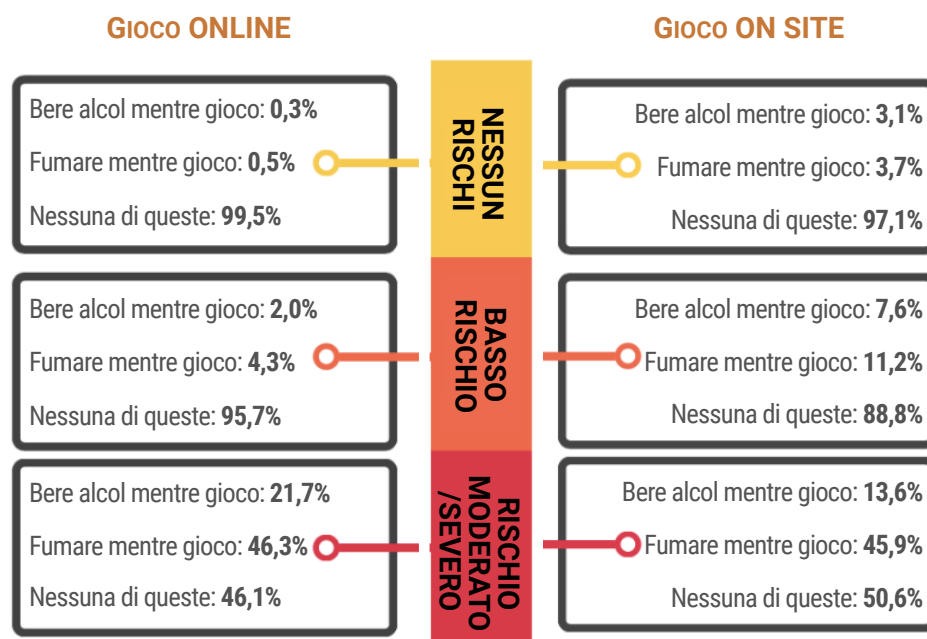
Figura 4.22: Percentuale dei giocatori per profilo di gioco secondo lo stato occupazionale



Se il consumo concomitante di bevande alcoliche e/o il fumare sigarette durante il comportamento di gioco non ha interessato la maggior parte dei giocatori, tra i giocatori a

rischio moderato/severo il 46% fuma sigarette, sia durante il gioco on-site sia on-line, e circa 1 ogni 5 beve alcolici (14% durante il gioco on-site e il 22% durante quello online).

Figura 4.23: Percentuali dei giocatori per profilo di gioco secondo il consumo concomitante di sostanze legali



Le quote di giocatori a rischio moderato/severo che riferiscono di vivere spesso/quasi sempre situazioni stressanti per problemi a casa, al lavoro e soprattutto di tipo finanziario risultano significativamente superiori a quelle delle altre tipologie di giocatore.

Attraverso il test di screening *Depression*,

anxiety and Stress Scale - DASS si sono volute rilevare le condizioni di depressione, ansia e stress sulla base del profilo di rischio dei giocatori: le quote di soggetti con livelli di stress, ansia e depressione definibili "grave/molto grave" e "mediamente/moderatamente grave" risultano significativamente superiori tra i giocatori a rischio moderato/severo.

Tabella 4.14: Distribuzione percentuale dei giocatori per profilo di gioco secondo il livello di depressione, ansia e stress

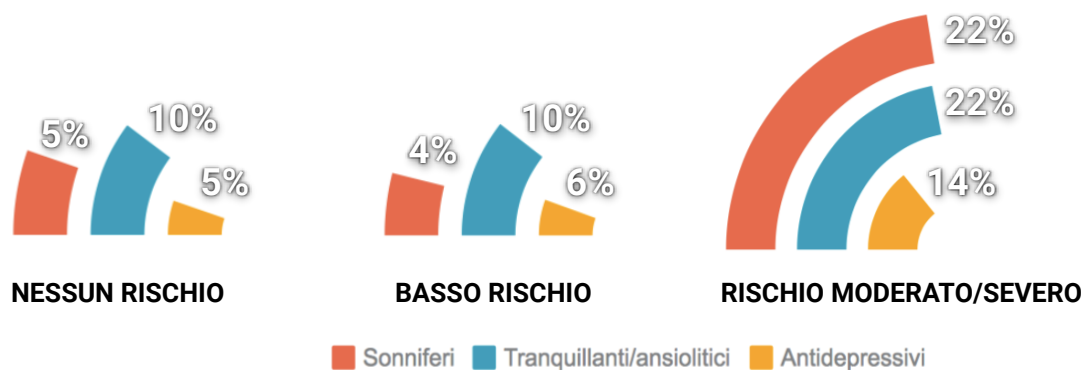
		Nessun rischio	Basso rischio	Rischio moderato/severo
Depressione	Normale	71,2	62,1	62,1
	Medio/moderato	23,1	37,9	37,9
	Grave/molto grave	5,6	0,0	0,0
Ansia	Normale	81,1	79,2	79,2
	Medio/moderato	14,4	13,7	13,7
	Grave/molto grave	4,5	7,1	7,1
Stress	Normale	82,2	75,0	75,0
	Medio/moderato	13,9	25,0	25,0
	Grave/molto grave	3,8	0,0	0,0

GAPS 2018 - Regione Marche

I giocatori con profilo di gioco a rischio moderato/severo hanno riferito un maggior consumo di psicofarmaci, soprattutto sonniferi e tranquillanti/ansiolitici. Quest'ultima tipologia

di farmaci è la più consumata anche dagli altri giocatori: per entrambi i profili, infatti, più del 10% ne ha riferito un consumo nell'anno.

Figura 4.24: Percentuali dei giocatori per profilo di gioco secondo l'uso di psicofarmaci negli ultimi dodici mesi



GAPS 2018 - Regione Marche

5. GAMING

Il 36% della popolazione marchigiana di 15-74 anni almeno una volta nei 12 mesi antecedenti la somministrazione del questionario 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).

A livello di genere non si rilevano differenze significative (M=37%; F=35%), mentre a livello di età sono soprattutto i più giovani a giocare, con prevalenze che diminuiscono all'aumentare dell'età (15-34 anni: 58%; 35-54 anni: 36%; 55-74 anni: 20%).

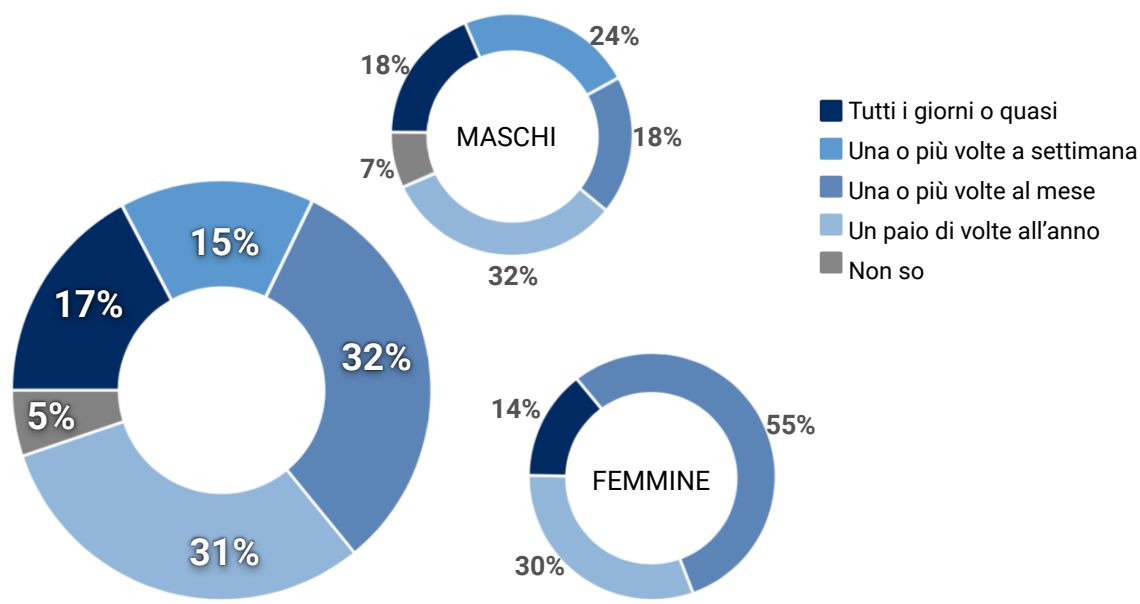
Tra coloro che hanno giocato ai videogame durante l'anno, il 10% ha speso soldi per poter giocare: il 41% lo ha fatto per acquistare gadget/

optional aggiuntivi, come vite, monete, poteri, il 24% per poter continuare il gioco/la partita in corso, il 19% per avanzare di livello, il 15% per supportare la community del gioco, l'8% per aumentare in modo significativo le possibilità di vincita e il 5% per aumentare il tempo di gioco.

Tra chi ha speso soldi per giocare ai videogame, il 74% ha speso mediamente meno di 5 euro al mese e il 14% tra i 5 e i 10 euro, l'11% ha speso 11-20 euro e quasi il 2% oltre 20 euro.

Il 32% delle persone che negli ultimi 12 mesi ha giocato ai videogame spendendo soldi, lo ha fatto per un paio di volte durante l'anno e il 18% per alcune volte al mese; sono il 17% coloro che spendono soldi tutti i giorni o quasi e il 12% più volte alla settimana.

Figura 5.1: Distribuzione percentuale per genere e classe di età dei rispondenti secondo la frequenza di gioco



GAPS 2018 - Regione Marche

Tra i giocatori di videogame, la maggior parte (90%) gioca senza spendere soldi: il 42% di questi gioca quotidianamente o quasi, il 26% più

volte alla settimana; la restante quota gioca ai videogame occasionalmente.

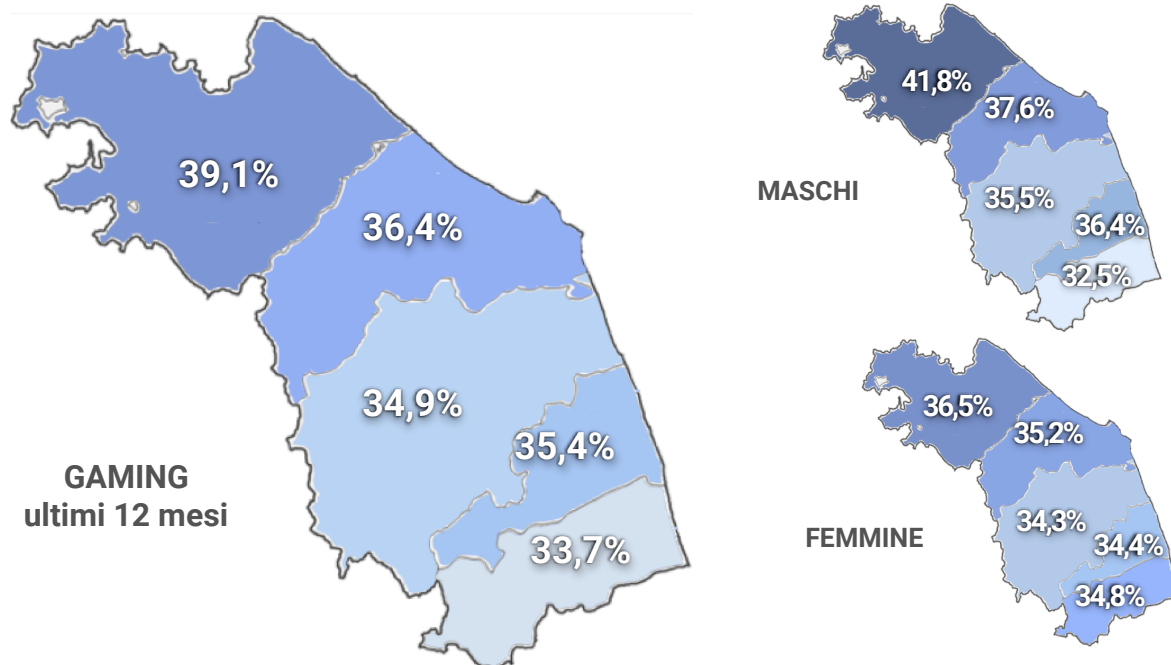
	TOTALE	GENERE		FASCE DI ETÀ		
		Maschi	Femmine	15-34	35-54	55-74
Tutti giorni	19,7	18,0	21,7	16,8	20,4	23,3
Quasi ogni giorno	22,2	22,4	22,1	24,0	18,8	26,4
Più volte alla settimana	26,2	25,5	27,1	28,2	22,3	31,1
Una volta alla settimana	5,4	3,3	7,7	8,0	2,6	5,1
Una o più volte al mese	18,2	22,0	14,0	17,2	23,9	18,2
Un paio di volte all'anno	6,7	8,0	5,2	4,6	9,5	6,7
Non so	1,6	0,9	2,3	1,2	2,6	1,6

GAPS 2018 - Regione Marche

Se si osserva il dato a livello provinciale, la prevalenza di gaming negli ultimi 12 mesi mostra lievi scostamenti dal dato regionale, con la provincia di Pesaro-Urbino che si attesta con 3 punti percentuali al di sopra del dato marchigiano (39%) e quella di Ascoli-Piceno che si colloca al disotto di 2 punti percentuali (34%).

In riferimento ai generi, ancora Pesaro-Urbino

risulta la provincia dove la prevalenza di gioco è maggiore che altrove e in relazione al dato regionale, sia tra i maschi sia tra le femmine (M=42%; F=37%), seguita da Ancona (M=38%; F=35%). Tra i maschi la prevalenza di gaming più bassa si riscontra in provincia di Ascoli-Piceno (33%), mentre tra le femmine Macerata e Fermo registrano il dato minore (entrambe 34%).



GAPS 2018 - Regione Marche

6. NOTE METODOLOGICHE

Lo studio: obiettivi generale e specifici

L'obiettivo generale dello studio **GAPS: l'azzardo nella Regione Marche**, finanziato dalla Regione Marche nell'ambito del.... e condotto dal Laboratorio di Epidemiologia e Ricerca sui Servizi Sanitari afferente all'Istituto di Fisiologia Clinica del CNR (Consiglio Nazionale delle Ricerche), è stato quello di rilevare, attraverso un'indagine campionaria, la diffusione e le caratteristiche del Gioco d'Azzardo (*gambling*) nella popolazione generale di 15-74 anni residente nei Comuni del territorio regionale, nonché 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 15-74enni della Regione Marche;
- 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.

La rilevazione sulla popolazione di 15-74 anni è stata condotta attraverso l'invio postale di un questionario autosomministrato, strutturato e anonimo, a un campione residenti selezionato sulla base della strategia di campionamento dettagliata oltre in questa sezione.

Lo studio si conclude con la realizzazione del presente Rapporto di Ricerca in cui sono riportati i risultati delle analisi statistiche effettuate.

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.

È stato preventivamente condotto un pre-test dello strumento d'indagine, somministrando il questionario preliminare a un campione di 50 soggetti di età corrispondente a quella della popolazione obiettivo (15-74 anni) con la finalità di verificare la comprensibilità e l'adeguatezza delle domande, la numerosità delle mancate risposte, il tempo impiegato per la compilazione e le reazioni al questionario.

A seguito dello svolgimento del pre-test sono state apportate alcune modifiche al questionario, quali la formulazione di alcune domande e le definizioni o premesse alle domande stesse e l'inserimento di alcune opzioni di risposta. Il tempo mediamente impiegato per la compilazione del questionario è stato di 45-50 minuti.

Per la quasi totalità dei soggetti sottoposti al pre-test il questionario è risultato di facile lettura e comprensione e le reazioni finali sono state positive.

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*), 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 ON-SITE

- 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 ON-LINE

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

Gioco d'azzardo (on-site e on-line)

- 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^o; Colasante et al., 2013), 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 15-74 anni residenti nei Comuni della Regione Marche.

Il piano di campionamento è basato sulla strategia standardizzata utilizzata nell'ambito dello studio nazionale IPSAD®, condotto da IFC-CNR sulla popolazione generale dal 2001-2002, 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 comuni selezionati nell'ambito dell'indagine.

In una prima fase i comuni sono stati suddivisi in metropolitani (centro dell'area metropolitana) e non metropolitani (nella regione Marche non sono presenti comuni 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.

I Comuni campionati sono stati contattati e invitati a inviare le proprie liste anagrafiche, quelli che non hanno potuto fornire le liste sono stati sostituiti da un Comune estratto casualmente dal medesimo strato. All'interno delle liste anagrafiche ricevute i residenti sono stati stratificati per genere e fascia di età (15-17, 18-19, 20-24, 25-29, e successive fasce quinquennali) ed entro ogni strato così costituito 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. A queste persone si è proceduto, a distanza di circa 4 mesi dalla prima fase, al rinvio del materiale (lettera di presentazione, questionario, busta pre-affrancata e cartolina pre-affrancata).

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 completo di dati, prima di procedere con le elaborazioni statistiche, sono stati verificati 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. Al fine di poter svolgere le analisi su reddito individuale e familiare, è stato eseguito un matching statistico tra il dato raccolto in GAPS 2018 - Regione Marche e l'ultima versione italiana dell'indagine sul reddito e le condizioni di vita (Statistics on Income and Living Conditions - EU-SILC), che contiene informazioni su quasi 70 mila italiani (ISTAT, 2018). Il sistema statistico EU-SILC (Regolamento del Parlamento europeo, n. 1177/2003) costituisce una delle principali fonti di dati per i rapporti periodici dell'Unione Europea sulla situazione sociale e sulla diffusione della povertà nei paesi membri.

Per il matching statistico, è stata utilizzata la tecnica *nearest neighbor distance hot deck* (D'Orazio, 2017). La funzione cerca in EU-SILC, e associa a ciascun individuo in GAPS 2018 - Regione Marche, il più vicino valore in base della distanza calcolata su cinque variabili: genere, età, numero di componenti della famiglia, istruzione e condizione di lavoro. Inoltre, sulla base delle otto classi di reddito familiare netto in GAPS 2018 - Regione Marche, sono state definite otto classi di reddito EU-SILC.

Tali informazioni aggiuntive sono state utilizzate per associare a ogni individuo un reddito EU-SILC che sia nella stessa classe di reddito che egli ha riferito in GAPS 2018 - Regione Marche.

RIFERIMENTI

- ADM (Agenzia Dogane Monopoli). (2018). Libro Blu 2017 Organizzazione, Statistiche, Attività. Roma
- Colasante, E., Gori, M., Bastiani, L., Siciliano, V., Giordani, P., Grassi, M., & Molinaro, S. (2013). An Assessment of the Psychometric Properties of Italian Version of CPGL. *Journal of Gambling Studies*, 29(4):765-74. doi: 10.1007/s10899-012-9331-z.
- D'Orazio, M. (2017). Statistical Matching and Imputation of Survey Data with StatMatch. R package version 1.2.5. <https://CRAN.R-project.org/package=StatMatch>
- 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.
- Ferris, J., & Wynne, H. (2001b). The Canadian problem gambling index: Final report. *Ottawa: The Canadian Centre on substance abuse*. Ottawa, ON: Canadian Centre on substance abuse.
- Gandullia, L., & Leporatti, L. (2018). The demand for gambling in Italian regions and its distributional consequences. *Papers in Regional Science*, 97(4), 1203-1225.
- Guiso, L. (2016). Attenti a quei soldi: Difendere le proprie finanze dagli altri e da sé stessi. EGEA spa.
- ISTAT (2018). Indagine su reddito e condizioni di vita (EU-SILC). Roma
- Molinaro S., Cerrai S., Resce G., (2018) Consumi d'azzardo 2017 - Rapporto di Ricerca sulla diffusione del gioco d'azzardo fra gli italiani attraverso gli studi IPSAD® ed ESPAD®Italia, (a cura di) Cnr Edizioni, ISBN 978 88 8080 301 0
- Molinaro, S., Benedetti, E., Scalese, M., Bastiani, L., Fortunato, L., Cerrai, S., ... & Fotiou, A. (2018). Prevalence of youth gambling and potential influence of substance use and other risk factors throughout 33 European countries: first results from the 2015 ESPAD study. *Addiction*, 113(10), 1862-1873.
- UPB (Ufficio Parlamentare di Bilancio). (2018) *La fiscalità nel settore dei giochi*. Focus tematico n. 6 / 3 maggio 2018. Roma.

INDICE DELLE TABELLE

Le caratteristiche dei rispondenti	59
Tabella 1. Distribuzione dei rispondenti per genere e fasce di età (20 anni)	59
Tabella 2. Distribuzione dei rispondenti in base alla lingua parlata in famiglia per genere e fasce di età	59
Tabella 3. Distribuzione dei rispondenti in base alle caratteristiche familiari per genere e fasce di età	59
Tabella 4. Distribuzione dei rispondenti in base alle caratteristiche personali per genere e fasce di età	60
Tabella 5. Distribuzione dei rispondenti in base al titolo di studio conseguito per genere e fasce di età	60
Tabella 6. Distribuzione dei rispondenti in base al reddito personale (lordo) annuo, per genere e fasce di età	60
La percezione sui servizi sanitari territoriali	61
Tabella 7. Distribuzione dei rispondenti in base a livello di informazione sulle modalità di accesso ai Servizi Sanitari territoriali generali, per genere. Province della Regione Marche	61
Tabella 8. Distribuzione dei rispondenti in al livello di informazione sulle modalità di accesso ai Servizi Sanitari territoriali specifici per le Dipendenze patologiche (SerD), per genere. Province della Regione Marche	61
Gioco d'azzardo	62
Tabella 9. Percentuale dei rispondenti per genere e classe di età secondo le tipologie di gioco disponibili nel luogo di gioco più vicino	62
Tabella 10. Distribuzioni percentuali dei rispondenti per genere e classe di età secondo la conoscenza dei limiti di età per giocare d'azzardo	62
Tabella 11. Percentuali delle regolamentazioni comunali riportate tra coloro che hanno riferito di esserne a conoscenza, per genere e fasce di età	62
Tabella 12. Distribuzione percentuale dei rispondenti secondo le opinioni rispetto al gioco d'azzardo, per genere e fasce di età	63
Tabella 13. Distribuzione percentuale dei rispondenti secondo le opinioni rispetto al rischio attribuito al gioco d'azzardo (più o meno di una volta a settimana), per genere e fasce di età	63
Tabella 14. Distribuzione percentuale dei rispondenti secondo l'atteggiamento espresso verso il gioco d'azzardo, per genere e fasce di età	64
Tabella 15. Percentuali dei rispondenti secondo la possibilità di diventare ricchi giocando d'azzardo, per genere e fasce di età	64
Tabella 16. 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 fasce di età	64
Tabella 17. Percentuali dei rispondenti secondo la presenza di familiari/parenti/conoscenti che giocano/hanno giocato d'azzardo, per genere e fasce di età	65
Tabella 18. Percentuali dei rispondenti secondo la presenza di familiari/parenti/conoscenti che giocano/hanno giocato d'azzardo un po' troppo, per genere e fasce di età	65
Tabella 19. Prevalenze gioco d'azzardo, nella vita e ultimi 12 mesi, a livello provinciale, per genere e fasce di età	65
Tabella 20. Percentuali dei giocatori secondo le tipologie di gioco praticate durante l'anno, per genere e fasce di età	66
Tabella 21. Distribuzione percentuale dei rispondenti secondo la spesa sostenuta per il gioco d'azzardo negli ultimi 30 giorni, per genere e fasce di età	66
Tabella 22. Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo la spesa sostenuta per il gioco d'azzardo negli ultimi 30 giorni, per genere e fasce di età	66
Tabella 23. Distribuzione percentuale dei rispondenti secondo il bilancio derivante dal gioco d'azzardo praticato nell'anno, per genere e fasce di età	67
Tabella 24. Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo il bilancio derivante dal gioco d'azzardo praticato, per genere e fasce di età	67
Tabella 25. Distribuzione percentuale dei giocatori che hanno perso somme di denaro al gioco ('In rosso') secondo le somme perse, per genere e fasce di età	67
Tabella 26. Percentuali dei giocatori secondo il metodo di pagamento per il gioco d'azzardo, per genere e	

fasce di età	67
Tabella 27. Percentuali dei giocatori secondo l'impatto percepito del metodo di pagamento 'carta di credito' sul proprio gioco d'azzardo, per genere e fasce di età	67

Gioco d'azzardo ON SITE68

Tabella 28. Prevalenze gioco d'azzardo praticato ON SITE, nella vita e ultimi 12 mesi, a livello provinciale, per genere e fasce di età	68
Tabella 29. Percentuali dei giocatori secondo le tipologie di gioco praticate ON SITE durante l'anno, per genere e fasce di età	68
Tabella 30. Percentuali dei giocatori secondo i luoghi di gioco ON SITE frequentati negli ultimi 12 mesi, per genere e fasce di età	68
Tabella 31. Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo il tempo medio giornaliero trascorso a giocare d'azzardo ON SITE, per genere e fasce di età	69
Tabella 32. Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo il tempo disposto a impiegare per raggiungere un luogo dove giocare d'azzardo ON SITE, per genere e fasce di età	69
Tabella 33. Distribuzione percentuale dei rispondenti secondo la spesa sostenuta per il gioco d'azzardo ON SITE negli ultimi 30 giorni, per genere e fasce di età	69
Tabella 34. Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo la spesa sostenuta per il gioco d'azzardo ON SITE negli ultimi 30 giorni, per genere e fasce di età	69

Gioco d'azzardo ONLINE.....70

Tabella 35. Prevalenze gioco d'azzardo praticato ONLINE, nella vita e ultimo anno, a livello provinciale, per genere e fasce di età*	70
Tabella 36. Percentuali dei giocatori ONLINE nell'ultimo anno secondo le tipologie di gioco praticate, per fasce di età*	70
Tabella 37. Percentuali dei giocatori ONLINE nell'ultimo anno secondo i device utilizzati, per fasce di età*	70
Tabella 38. 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 fasce di età*	71
Tabella 39. Percentuali dei giocatori ONLINE nell'ultimo anno secondo i luoghi di gioco, per fasce di età*	71

Gioco d'azzardo PROFILI DI RISCHIO71

Tabella 40. Percentuali dei giocatori nell'ultimo anno per provincia secondo i profili di rischio*	71
Tabella 41. Percentuali dei giocatori nell'ultimo anno secondo i profili di rischio* e le tipologie di gioco praticate	72
Tabella 42. Percentuali dei giocatori nell'ultimo anno secondo i profili di rischio* e il numero di giochi praticati	72
Tabella 43. Distribuzione percentuale dei giocatori nell'ultimo anno secondo i profili di rischio* e la frequenza massima di gioco	72
Tabella 44. Percentuali dei giocatori nell'ultimo anno secondo i profili di rischio* e i luoghi frequentati per giocare d'azzardo ON SITE	73
Tabella 45. Distribuzione percentuale dei giocatori nell'ultimo anno secondo i profili di rischio* e il tempo trascorso in media in un giorno a giocare d'azzardo ON SITE	73
Tabella 46. Distribuzione percentuale dei giocatori nell'ultimo anno secondo i profili di rischio* e il tempo disposti a impiegare per raggiungere un luogo dove giocare d'azzardo ON SITE	73
Tabella 47. 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*	73
Tabella 48. Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio* e il bilancio derivante dal gioco d'azzardo praticato	74
Tabella 49. Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio* e il metodo di pagamento per il gioco d'azzardo	74
Tabella 50. Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio* e l'impatto percepito del metodo di pagamento 'carta di credito' o 'bonifico' sul proprio gioco d'azzardo	74
Tabella 51. 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	75
Tabella 52. Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio* e l'atteggiamento ^A espresso verso il gioco d'azzardo	75
Tabella 53. Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio* e la conoscenza dei limiti di età per giocare d'azzardo, ONLINE e ON SITE	75
Tabella 54. Percentuali dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio* e le opinioni rispetto al gioco d'azzardo	76
Tabella 55. Percentuali dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio* e la conoscenza delle regolamentazioni regionali e comunali approvate per limitare il gioco d'azzardo	76
Tabella 56. Percentuali dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio* e l'abilità attribuita al giocatore per tipologie di gioco	77
Tabella 57. Percentuali dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio* e la possibilità di diventare ricchi giocando d'azzardo	77
Tabella 58. Percentuali dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio* e la contiguità con persone che giocano d'azzardo	77
Tabella 59. Percentuali dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio* e la contiguità con persone che giocano d'azzardo illegalmente	77
Tabella 60. Percentuali dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio* e alcune esperienze che possono essere capitate in conseguenza al gioco d'azzardo.....	78
Tabella 61. Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio* e lo stato civile	78
Tabella 62. Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio* e il titolo di studio conseguito	78
Tabella 63. Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio* e lo stato occupazionale	79
Tabella 64. Percentuali dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio* e il consumo di sostanze concomitante al gioco, ONLINE e ON SITE	79
Tabella 65. Percentuali dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio* e la frequenza di problemi a casa, al lavoro, finanziari.....	79
Gaming	80
Tabella 66. Prevalenze di gaming negli ultimi 12 mesi, a livello provinciale e regionale, per genere e fasce di età*	80
Tabella 67. Distribuzione percentuale dei giocatori di videogame negli ultimi 12 mesi secondo quanti hanno speso soldi in questo ambito di gioco, per genere*	80
Tabella 68. Percentuali dei giocatori di videogame che hanno speso soldi per questo ambito di gioco negli ultimi 12 mesi secondo le motivazioni di spesa, per genere*	80
Tabella 69. Percentuali dei giocatori di videogame che hanno speso soldi per questo ambito di gioco negli ultimi 12 mesi secondo l'entità della spesa, per genere*	80

Le caratteristiche dei rispondenti

Tabella 1. Distribuzione dei rispondenti per genere e fasce di età (20 anni)

		Sesso	
		Maschi	Femmine
Fasce di età	15-34	27,6	25,6
	35-54	39,9	39,8
	55-74	32,5	34,6

Tabella 2. Distribuzione dei rispondenti in base alla lingua parlata in famiglia per genere e fasce di età

		Sesso		Fasce di età		
	Totale	Maschi	Femmine	15-34	35-54	55-74
Lingua italiana	98,6	99,0	98,2	98,1	98,3	99,5
Lingua spagnola/portoghese	0,7	0,4	1,0	0,9	1,0	0,4
Lingua inglese/tedesca	2,8	3,8	1,8	2,8	3,1	2,3
Lingua francese	1,4	1,0	1,7	1,4	0,9	2,0
Lingua slava	0,1	0	0,3	0,2	0,2	0
Lingua rumena	0,6	0,6	0,5	1,6	0,4	0
Lingua cinese	0	0	0	0	0	0
Lingua araba	0,1	0,3	0	0,5	0	0
Lingua indiana/filippina	0	0	0	0	0	0
Lingua senegalese/ghanese/nigeriana	0	0	0	0	0	0
Lingua albanese	0,1	0,1	0	0,2	0	0
Altra lingua	0,6	0,8	0,5	1,1	0,7	0,2

Tabella 3. Distribuzione dei rispondenti in base alle caratteristiche familiari per genere e fasce di età

			Sesso		Fasce di età		
			Maschi	Femmine	15-34	35-54	55-74
Stato civile	Single	14,1	13,3	14,9	8,9	15,5	16,4
	Con coniuge/convivente	59,7	59,6	59,7	19,5	71,4	77,3
	Con genitori e/o parenti	23,9	26,5	21,3	64,5	12,4	5,9
	Con amici/conoscenti	2,1	0,2	4,0	7,1	0,5	0,2
	Struttura pubblica/privata	0,2	0,3	0,0	0,0	0,2	0,2
Figli	No	42,3	44,5	40,1	90,5	34,3	14,2
	Sì	57,7	55,5	59,9	9,5	65,7	85,8

Tabella 4. Distribuzione dei rispondenti in base alle caratteristiche personali per genere e fasce di età

			Sesso		Fasce di età		
		Totale	Maschi	Femmine	15-34	35-54	55-74
Difficoltà a dormire	No	60,4	62,5	58,2	61,7	58,4	61,3
	Sì	39,6	37,5	41,8	38,3	41,6	38,7
Ore dormite a notte in media	Meno di 5 ore	4,1	4,3	3,9	0,6	3,7	7,3
	5-6 ore	26,7	26,3	27,0	19,1	26,2	33,1
	6-7 ore	42,6	44,0	41,2	45,2	44,0	39,4
	7-8 ore	23,9	23,2	24,6	31,4	24,0	17,7
	Piu di 8 ore	2,7	2,2	3,3	3,8	2,1	2,5

Tabella 5. Distribuzione dei rispondenti in base al titolo di studio conseguito per genere e fasce di età

		Sesso		Fasce di età		
	Totale	Maschi	Femmine	15-34	35-54	55-74
Nessuno - Licenza elementare	3,3	1,7	4,8	0,8	0,2	8,6
Medie inferiori	12,3	13,4	11,3	4,7	10,0	20,0
Qualifica triennale – Diploma/Maturità	46,7	50,9	42,6	52,9	43,2	46,5
Laurea triennale - Laurea magistrale	32,1	29,6	34,6	38,1	37,0	22,2
Post Laurea	5,6	4,4	6,7	3,5	9,6	2,7

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

		Sesso		Fasce di età		
	Totale	Maschi	Femmine	15-34	35-54	55-74
0 euro	17,6	11,1	24,1	38,9	7,5	12,9
Fino a 15.000 euro	30,7	25,4	36,1	38,8	28,3	26,9
Fino a 36.000 euro	41,8	46,7	36,9	21,5	51,1	46,8
Fino a 70.000 euro	8,1	13,5	2,5	0,5	11,6	9,9
Oltre 70.000 euro	1,8	3,3	0,4	0,3	1,5	3,5

La percezione sui servizi sanitari territoriali

Tabella 7. Distribuzione dei rispondenti in base a livello di informazione sulle modalità di accesso ai Servizi Sanitari territoriali generali, per genere. Province della Regione Marche

		Totale	Sesso	
			Maschi	Femmine
Pesaro-Urbino	Per nulla	7,8	9,6	5,9
	Poco	44,9	48,7	41,1
	Abbastanza	41,1	37,7	44,7
	Molto	6,2	4,1	8,3
Ancona	Per nulla	10,3	12,6	8,0
	Poco	40,3	39,0	41,6
	Abbastanza	43,3	42,3	44,3
	Molto	6,1	6,0	6,2
Macerata	Per nulla	12,1	17,1	7,1
	Poco	46,5	43,1	49,9
	Abbastanza	36,5	33,9	39,1
	Molto	4,8	5,9	3,8
Ascoli-Piceno	Per nulla	13,6	14,4	12,8
	Poco	45,4	48,0	42,8
	Abbastanza	33,7	33,1	34,3
	Molto	7,3	4,5	10,1
Fermo	Per nulla	15,5	16,7	14,3
	Poco	45,6	42,5	48,6
	Abbastanza	35,0	35,7	34,2
	Molto	3,9	5,0	2,9

Tabella 8. Distribuzione dei rispondenti in al livello di informazione sulle modalità di accesso ai Servizi Sanitari territoriali specifici per le Dipendenze patologiche (SerD), per genere. Province della Regione Marche

		Totale	Sesso	
			Maschi	Femmine
Pesaro-Urbino	Per nulla	24,8	21,8	28,0
	Poco	49,5	53,4	45,4
	Abbastanza	23,0	22,2	23,8
	Molto	2,7	2,6	2,8
Ancona	Per nulla	30,1	29,6	30,5
	Poco	48,6	48,7	48,4
	Abbastanza	18,2	19,2	17,3
	Molto	3,2	2,5	3,8
Macerata	Per nulla	29,6	30,2	29,1
	Poco	52,7	53,8	51,6
	Abbastanza	16,2	14,1	18,4
	Molto	1,4	2,0	0,9
Ascoli-Piceno	Per nulla	26,8	26,8	26,8
	Poco	50,4	49,9	50,9
	Abbastanza	17,2	20,0	14,4
	Molto	5,6	3,2	7,9
Fermo	Per nulla	32,8	25,2	40,2
	Poco	48,9	55,8	42,1
	Abbastanza	15,1	15,5	14,8
	Molto	3,2	3,5	2,9

Gioco d'azzardo

Tabella 9. Percentuale dei rispondenti per genere e classe di età secondo le tipologie di gioco disponibili nel luogo di gioco più vicino

	Totale	Sesso		Fasce di età		
		Maschi	Femmine	15-34	35-54	55-74
Gratta e vinci	94,7	91,8	97,6	94,9	96,1	92,4
Lotto / Superenalotto	74,4	74,6	74,2	77,9	80,5	64,1
10 e lotto / Win for Life	87,3	84,9	89,8	85,9	89,8	86,1
Totocalcio / totogol	67,2	67,5	66,8	61,2	74,2	63,9
Slot machine	43,5	48,2	38,6	50,4	47,7	32,2
Scommesse sportive o su altri eventi	57,2	60,8	53,4	68,7	60,6	42,3
Videolottery	20,4	26,8	13,6	25,2	24,5	11,1
Bingo	5,8	7,6	3,9	7,1	5,8	4,7
Poker texano / altri giochi con le carte	8,9	10,7	7,1	10,3	8,0	9,0
Altri giochi	3,5	4,2	2,7	5,8	1,8	3,6

Tabella 10. Distribuzioni percentuali dei rispondenti per genere e classe di età secondo la conoscenza dei limiti di età per giocare d'azzardo

		Totale	Sesso		Fasce di età		
			Maschi	Femmine	15-34	35-54	55-74
Divieto ai minori gioco ONLINE	Minori di 14 anni		6,0	12,1	5,8	10,4	9,6
	Minori di 16 anni		4,0	3,7	2,1	4,6	4,1
	Minori di 18 anni		72,2	60,2	81,9	66,6	53,2
	Non è vietato		1,7	4,5	2,3	3,4	3,7
	Non so		16	19,5	8	15	29,4
Divieto ai minori gioco ON SITE	Minori di 14 anni		4,7	10,9	2,4	9,6	9,9
	Minori di 16 anni		6,0	6,5	6,4	5,8	6,4
	Minori di 18 anni		75,4	63,3	83,5	70	57
	Non è vietato		2,5	3,4	2,8	3,1	3,1
	Non so		11,5	15,9	4,9	11,5	23,5

Tabella 11. Percentuali delle regolamentazioni comunali riportate tra coloro che hanno riferito di esserne a conoscenza, per genere e fasce di età

	Totale	Sesso		Fasce di età		
		Maschi	Femmine	15-34	35-54	55-74
Limitazione degli orari di accesso alle slot machines/ videolottery	68,7	69,9	66,6	63,7	79,7	60,6
Controllo della distanza delle scuole dai luoghi in cui si gioca d'azzardo	48,9	51,6	44,3	47,2	37,7	63,8
Incentivi per i commercianti che rinuncino a offrire giochi d'azzardo	16,2	19,7	10,2	17,3	11,3	20,9
Penalizzazioni per i commercianti che offrono giochi d'azzardo	11,0	8,6	15,1	0,0	13,8	18,4

Tabella 12. Distribuzione percentuale dei rispondenti secondo le opinioni rispetto al gioco d'azzardo, per genere e fasce di età

			Sesso		Fasce di età		
		Totale	Maschi	Femmine	15-34	35-54	55-74
Porre limiti geografici e temporali all'offerta di gioco in denaro	Per nulla	8,3	8,5	8,2	7,3	7,6	9,7
	Poco	14,2	17,9	10,4	19,6	15,2	8,3
	Abbastanza	30,8	32,5	29,0	35,7	32,0	24,6
	Molto	46,7	41,2	52,3	37,4	45,2	57,3
Collocare gli apparecchi di gioco in denaro lontano dalle scuole	Per nulla	2,3	1,7	2,9	1,6	1,2	3,7
	Poco	2,5	3,5	1,4	2,9	2,9	1,7
	Abbastanza	11,8	13,2	10,4	19,7	10,7	6,4
	Molto	83,4	81,5	85,3	75,8	85,2	88,2
Collocare gli apparecchi di gioco in denaro lontano dai Bancomat	Per nulla	3,9	3,9	3,9	4,3	2,3	5,1
	Poco	9,7	11,5	7,8	9,6	12,3	6,4
	Abbastanza	19,1	21,8	16,2	24,5	18,5	14,8
	Molto	67,3	62,7	72,1	61,7	66,9	73,7
Collocare gli apparecchi di gioco in denaro lontano dalle stazioni	Per nulla	4,7	5,4	4,0	4,3	3,1	6,6
	Poco	16,2	20,0	12,1	27,1	14,3	9,0
	Abbastanza	24,2	24,6	23,7	22,2	28,2	20,5
	Molto	55,0	50,0	60,1	46,5	54,4	63,9
Disciplinare gli orari di funzionamento delle slot machine	Per nulla	3,9	4,1	3,8	3,9	2,5	5,5
	Poco	6,3	7,4	5,1	7,9	6,4	4,6
	Abbastanza	23,7	26,4	20,8	30,8	24,3	16,5
	Molto	66,1	62,0	70,3	57,4	66,8	73,3
Vietare la pubblicità del gioco d'azzardo	Per nulla	3,8	4,0	3,7	4,6	3,2	3,7
	Poco	9,0	11,3	6,7	14,4	9,5	3,9
	Abbastanza	18,6	21,4	15,7	22,5	19,9	13,3
	Molto	68,5	63,4	73,9	58,5	67,4	79,1
Obbligare i commercianti del gioco a percorsi di formazione specifici	Per nulla	5,5	4,9	6,0	3,9	5,5	6,2
	Poco	9,3	9,1	9,4	12,6	10,6	4,4
	Abbastanza	24,7	26,4	23,0	28,6	24,0	22,3
	Molto	60,5	59,5	61,6	54,9	59,8	67,1

Tabella 13. Distribuzione percentuale dei rispondenti secondo le opinioni rispetto al rischio attribuito al gioco d'azzardo (più o meno di una volta a settimana), per genere e fasce di età

			Sesso		Fasce di età		
		Totale	Maschi	Femmine	15-34	35-54	55-74
Giocare meno di una volta a settimana	Nessun rischio	11,7	15,7	7,6	16,6	9,9	9,1
	Rischio minimo	31,9	33,7	29,9	42,0	34,2	20,4
	Rischio moderato	26,6	25,4	27,9	24,2	27,4	27,6
	Rischio elevato	20,7	16,6	24,9	14,7	21,9	24,9
	Non so	9,2	8,7	9,7	2,5	6,6	18,1
Giocare più di una volta a settimana	Nessun rischio	0,8	1,0	0,7	1,1	0,9	0
	Rischio minimo	5,2	7,8	2,5	6,5	5,1	4,3
	Rischio moderato	18,6	21,2	15,9	26,9	19,0	10,9
	Rischio elevato	67,6	61,5	74,2	64,1	68,6	70,1
	Non so	7,7	8,5	6,8	1,4	6,4	14,7

Tabella 14. Distribuzione percentuale dei rispondenti secondo l'atteggiamento espresso verso il gioco d'azzardo, per genere e fasce di età

	Sesso			Fasce di età		
	Totale	Maschi	Femmine	15-34	35-54	55-74
Sfavorevole	94,6	93,5	95,7	94,7	95,0	94,1
Neutrale	2,6	2,1	3,1	2,0	2,8	2,8
Favorevole	2,9	4,4	1,2	3,3	2,2	3,1

Tabella 15. Percentuali dei rispondenti secondo la possibilità di diventare ricchi giocando d'azzardo, per genere e fasce di età

	Sesso			Fasce di età		
	Totale	Maschi	Femmine	15-34	35-54	55-74
Impossibile	42,7	36,9	48,6	26,0	42,7	56,3
Sì se bravo	17,7	22,4	12,8	29,5	18,3	7,3
Sì se fortunato	46,2	49,5	42,9	54,3	46,0	39,9

Tabella 16. 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 fasce di età

		Sesso			Fasce di età		
		Totale	Maschi	Femmine	15-34	35-54	55-74
Pubblicità sul gioco in TV	Mai	9,3	6,3	12,6	4,7	8,3	14,5
	Meno di 1 volta al mese	10,7	8,5	13,0	7,0	10,4	13,8
	1-3 giorni al mese	13,6	11,0	16,3	12,7	14,4	13,0
	1-2 giorni a settimana	4,3	4,1	4,5	5,7	3,7	3,9
	3 o più giorni a settimana	62,1	70,1	53,6	69,9	63,2	54,9
Pubblicità sul gioco in radio	Mai	47,4	44,4	50,7	40,1	43,8	59,4
	Meno di 1 volta al mese	18,8	19,0	18,6	25,1	17,2	15,0
	1-3 giorni al mese	8,3	9,2	7,4	6,0	12,1	5,1
	1-2 giorni a settimana	9,4	9,5	9,3	13,2	9,3	6,0
	3 o più giorni a settimana	16,0	17,9	14,0	15,5	17,6	14,5
Pubblicità sul gioco su internet	Mai	16,0	12,2	19,9	6,4	9,5	34,0
	Meno di 1 volta al mese	8,4	5,2	11,9	5,7	8,6	10,8
	1-3 giorni al mese	9,9	8,0	12,0	7,0	11,7	9,7
	1-2 giorni a settimana	6,1	6,3	6,0	8,3	5,5	4,6
	3 o più giorni a settimana	59,6	68,4	50,2	72,6	64,7	41,0
Pubblicità sul gioco su manifesti/ cartelloni	Mai	37,9	33,0	43,1	35,9	34,0	45,1
	Meno di 1 volta al mese	24,0	23,8	24,1	25,4	23,5	23,0
	1-3 giorni al mese	12,3	13,6	10,9	15,3	13,8	7,1
	1-2 giorni a settimana	10,0	9,8	10,2	11,8	10,2	8,0
	3 o più giorni a settimana	15,9	19,8	11,7	11,7	18,5	16,7
Pubblicità sul gioco su giornali/ quotidiani/ riviste	Mai	27,8	24,2	31,6	33,8	19,9	33,0
	Meno di 1 volta al mese	23,0	20,7	25,4	22,3	24,6	21,1
	1-3 giorni al mese	14,9	14,0	15,9	11,7	18,3	13,2
	1-2 giorni a settimana	10,6	11,6	9,5	12,9	11,0	7,9
	3 o più giorni a settimana	23,7	29,4	17,6	19,2	26,2	24,8
Pubblicità sul gioco su social media	Mai	24,0	20,4	27,9	12,3	21,1	39,4
	Meno di 1 volta al mese	14,2	12,1	16,4	13,0	15,1	13,7
	1-3 giorni al mese	10,9	8,6	13,4	9,1	12,5	10,2
	1-2 giorni a settimana	10,3	12,0	8,4	15,5	10,5	5,0
	3 o più giorni a settimana	40,6	46,9	34,0	50,1	40,9	31,7

Tabella 17. Percentuali dei rispondenti secondo la presenza di familiari/parenti/conoscenti che giocano/hanno giocato d'azzardo, per genere e fasce di età

		Sesso		Fasce di età		
	Totale	Maschi	Femmine	15-34	35-54	55-74
Nessuno	61,9	64,2	59,6	46,8	61,9	74,1
Partner	8,3	4,1	12,5	9,5	9,9	5,4
Madre/padre	11,3	11,0	11,5	21,9	12,1	1,6
Amici	10,4	12,0	8,8	23,2	7,8	3,2
Figli	1,7	2,0	1,4	0,3	1,6	3,0
Parenti	14,2	13,3	15,1	25,6	10,2	9,6
Conoscenti	13,8	14,9	12,7	15,7	14,3	11,9

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

		Sesso		Fasce di età		
	Totale	Maschi	Femmine	15-34	35-54	55-74
Nessuno	0	0	0	0	0	0
Partner	5,0	1,8	8,2	4,4	4,5	7,3
Madre/padre	10,1	7,5	12,5	6,1	14,6	6,4
Amici	22,8	35,6	10,6	39,5	17,6	10,1
Figli	2,7	3,9	1,5	0	3,1	5,8
Parenti	38,1	31,0	45,0	40,6	33,1	43,7
Conoscenti	40,6	40,2	41,0	31,6	44,0	47,4

Tabella 19. Prevalenze gioco d'azzardo, nella vita e ultimi 12 mesi, a livello provinciale, per genere e fasce di età

			Sesso		Fasce di età		
			Totale	Maschi	Femmine	15-34	35-54
Prevalenza gioco nella vita	Pesaro-Urbino	68,2	74,5	62,0	73,5	66,3	68,2
	Ancona	69,0	75,2	62,9	72,5	67,8	69,0
	Macerata	69,8	77,6	62,2	78,4	66,6	69,8
	Ascoli-Piceno	69,2	77,7	60,9	76,3	66,6	69,2
	Fermo	65,2	72,0	58,5	64,9	65,3	65,2
Prevalenza gioco nell'ultimo anno	Pesaro-Urbino	39,1	45,6	32,6	45,7	36,7	39,1
	Ancona	38,9	46,5	31,4	43,1	37,4	38,9
	Macerata	37,9	43,0	32,8	51,3	32,8	37,9
	Ascoli-Piceno	37,0	50,4	24,1	53,5	30,9	37,0
	Fermo	37,1	49,7	24,8	46,4	33,7	37,1

Tabella 20. Percentuali dei giocatori secondo le tipologie di gioco praticate durante l'anno, per genere e fasce di età

	Totale	Sesso		Fasce di età		
		Maschi	Femmine	15-34	35-54	55-74
Gratta e vinci	81,1	77,2	87,1	80,0	79,3	85,1
Lotto	28,2	27,7	29,1	23,1	27,0	38,4
Superenalotto	34,8	39,3	27,2	22,2	33,9	58,7
10 e lotto / Win for Life	14,3	16,5	10,7	17,2	9,6	17,7
Totocalcio/totogol	6,4	9,6	1,0	12,0	2,3	4,5
Bingo	9,7	11,8	6,1	18,4	5,9	1,4
Slot machine	7,8	11,9	1,0	16,8	2,2	2,9
Videolottery	3,0	4,9	0,0	6,5	0,8	1,5
Scommesse sportive	25,0	37,1	4,4	40,1	17,9	11,6
Scommesse su altri eventi	2,5	4,0	0,0	2,5	3,0	1,4
Poker texano	6,9	9,7	2,0	13,0	3,1	1,5
Altri giochi con le carte	11,1	12,8	8,3	16,1	7,8	8,9
Altri giochi (roulette, dadi)	5,4	6,9	2,8	8,6	4,4	1,4
Scommesse virtuali	7,6	12,1	0,0	16,6	2,4	1,4

Tabella 21. Distribuzione percentuale dei rispondenti secondo la spesa sostenuta per il gioco d'azzardo negli ultimi 30 giorni, per genere e fasce di età

	Totale	Sesso		Fasce di età		
		Maschi	Femmine	15-34	35-54	55-74
Non ho giocato	40,9	35,7	49,2	44,4	36,4	44,9
0 euro	9,2	9,5	8,7	11,0	8,7	7,5
1-10 euro	32,5	31,4	34,3	27,0	37,4	30,4
11-50 euro	11,7	15,5	5,5	8,2	13,4	13,5
51-90 euro	3,7	5,2	1,2	6,4	2,4	2,1
91-200 euro	1,3	1,4	1,1	0,6	1,6	1,6
201-500 euro	0	0	0	0	0	0
501-1000 euro	0,8	1,3	0	2,4	0	0
Più di 1000 euro	0	0	0	0	0	0

Tabella 22. Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo la spesa sostenuta per il gioco d'azzardo negli ultimi 30 giorni, per genere e fasce di età

	Totale	Sesso		Fasce di età		
		Maschi	Femmine	15-34	35-54	55-74
0 euro	15,5	14,8	17,0	19,8	13,8	13,7
1-10 euro	55,0	48,8	67,6	48,5	58,8	55,2
11-50 euro	19,8	24,2	10,9	14,8	21,1	24,5
51-90 euro	6,2	8,1	2,4	11,5	3,8	3,8
91-200 euro	2,1	2,2	2,1	1,1	2,5	2,8
201-500 euro	0	0	0	0	0	0
501-1000 euro	1,3	2,0	0	4,2	0	0
Più di 1000 euro	0	0	0	0	0	0

Tabella 23. Distribuzione percentuale dei rispondenti secondo il bilancio derivante dal gioco d'azzardo praticato nell'anno, per genere e fasce di età

	Sesso			Fasce di età		
	Totale	Maschi	Femmine	15-34	35-54	55-74
Non ho giocato	22,9	20,8	26,2	23,6	21,8	24,1
In pari	30,8	23,3	42,9	27,9	28,8	36,5
In rosso	39,1	45,4	28,9	36,4	42,8	37,3
In attivo	7,3	10,5	1,9	12,1	6,6	2,2

Tabella 24. Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo il bilancio derivante dal gioco d'azzardo praticato, per genere e fasce di età

	Sesso			Fasce di età		
	Totale	Maschi	Femmine	15-34	35-54	55-74
In pari	39,9	29,4	58,2	36,5	36,9	48,1
In rosso	50,7	57,3	39,2	47,7	54,7	49,1
In attivo	9,4	13,3	2,6	15,9	8,4	2,8

Tabella 25. Distribuzione percentuale dei giocatori che hanno perso somme di denaro al gioco ('In rosso') secondo le somme perse, per genere e fasce di età

	Sesso			Fasce di età		
	Totale	Maschi	Femmine	15-34	35-54	55-74
Meno di 50 euro	82,2	79,0	90,1	79,3	80,9	88,3
Tra 50-100 euro	6,9	7,9	4,2	8,3	4,3	9,9
Tra 100-200 euro	5,1	4,9	5,6	3,3	8,1	1,8
Tra 200-500 euro	4,3	5,9	0	5,7	5,5	0
Oltre 500 euro	1,6	2,2	0	3,4	1,2	0

Tabella 26. Percentuali dei giocatori secondo il metodo di pagamento per il gioco d'azzardo, per genere e fasce di età

	Sesso			Fasce di età		
	Totale	Maschi	Femmine	15-34	35-54	55-74
Carta di credito	15,5	21,7	2,9	25,1	12,5	5,0
Bonifico	1,5	2,2	0,0	0,0	3,8	0,0
Contanti	90,3	87,0	97,1	90,7	87,2	95,0

Tabella 27. Percentuali dei giocatori secondo l'impatto percepito del metodo di pagamento 'carta di credito' sul proprio gioco d'azzardo, per genere e fasce di età

	Sesso			Fasce di età		
	Totale	Maschi	Femmine	15-34	35-54	55-74
Non ha alcun impatto sulla spesa	65,0	62,7	100,0	56,9	72,6	100,0
Fa aumentare la cifra spesa	26,9	28,7	0	29,9	27,4	0
Fa diminuire la cifra spesa	8,0	8,5	0	13,2	0	0

Gioco d'azzardo ON SITE

Tabella 28. Prevalenze gioco d'azzardo praticato ON SITE, nella vita e ultimi 12 mesi, a livello provinciale, per genere e fasce di età

			Sesso		Fasce di età		
		Totale	Maschi	Femmine	15-34	35-54	55-74
Prevalenza gioco ON SITE nella vita	Pesaro-Urbino	65,4	71,6	59,3	71,1	63,4	65,4
	Ancona	63,6	69,3	58,1	66,8	62,5	63,6
	Macerata	67,2	74,5	60,0	75,2	64,2	67,2
	Ascoli-Piceno	66,6	75,7	57,8	74,9	63,6	66,6
	Fermo	61,3	69,2	53,6	64,0	60,4	61,3
Prevalenza gioco ON SITE nell'ultimo anno	Pesaro-Urbino	36,4	41,7	31,2	44,8	33,4	36,4
	Ancona	35,1	41,4	29,0	41,2	33,0	35,1
	Macerata	36,3	41,8	30,8	49,2	31,5	36,3
	Ascoli-Piceno	35,5	49,3	22,1	51,6	29,6	35,5
	Fermo	35,5	47,5	23,7	45,0	32,0	35,5

Tabella 29. Percentuali dei giocatori secondo le tipologie di gioco praticate ON SITE durante l'anno, per genere e fasce di età

		Sesso		Fasce di età		
	Totale	Maschi	Femmine	15-34	35-54	55-74
Gratta e vinci	85,2	81,4	91,1	82,0	86,4	87,8
Lotto	28,6	27,9	29,9	24,4	27,8	37,3
Superenalotto	34,5	38,5	27,8	23,0	33,9	56,9
10 e lotto / Win for Life	14,1	15,7	11,6	17,0	10,2	17,0
Totocalcio/totogol	6,9	10,4	1,1	12,6	2,6	4,7
Bingo	8,0	9,3	5,8	16,8	3,6	0
Slot machine	7,7	11,7	1,1	15,7	2,5	3,0
Videolottery	2,2	3,4	0,0	3,9	0,8	1,6
Scommesse sportive	24,1	36,0	3,6	39,6	15,4	12,1
Scommesse su altri eventi	1,0	1,6	0	0	1,8	1,5
Poker texano	5,6	8,3	1,1	10,9	2,7	1,5
Altri giochi con le carte	10,0	11,1	8,1	12,7	8,0	9,3
Altri giochi (roulette, dadi)	4,1	4,8	3,0	8,2	2,3	0
Scommesse virtuali	8,1	12,9	0	17,2	2,7	1,5

Tabella 30. Percentuali dei giocatori secondo i luoghi di gioco ON SITE frequentati negli ultimi 12 mesi, per genere e fasce di età

		Sesso		Fasce di età		
	Totale	Maschi	Femmine	15-34	35-54	55-74
Sale scommessa	13,0	20,2	1,0	25,9	6,9	3,5
Sale bingo	3,6	3,2	4,2	8,0	1,7	0
Casinò	3,1	3,8	2,0	6,0	1,7	1,1
Circoli ricreativi	0,7	0	1,7	0	1,7	0
Bar/tabacchi/pub	85,7	79,3	96,4	77,2	90,7	90,2
Sale giochi	2,9	4,1	1,0	8,0	0	0
A casa propria o di amici	13,0	17,6	5,5	18,6	10,6	8,9

Tabella 31. Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo il tempo medio giornaliero trascorso a giocare d'azzardo ON SITE, per genere e fasce di età

	Sesso			Fasce di età		
	Totale	Maschi	Femmine	15-34	35-54	55-74
Meno di 30 minuti	90,4	85,7	98,2	81,1	96,4	94,8
Tra 30 minuti e 1 ora	6,2	8,9	1,8	10,6	3,6	3,9
Più di 1 ora	1,9	3,0	0	5,1	0	0

Tabella 32. Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo il tempo disposto a impiegare per raggiungere un luogo dove giocare d'azzardo ON SITE, per genere e fasce di età

	Sesso			Fasce di età		
	Totale	Maschi	Femmine	15-34	35-54	55-74
Meno di 10 minuti	89,0	87,0	92,2	87,2	89,1	91,0
10-30 minuti	7,9	8,4	7,1	7,2	8,1	9,0
Più di 30 minuti	3,1	4,5	0,7	5,6	2,8	0

Tabella 33. Distribuzione percentuale dei rispondenti secondo la spesa sostenuta per il gioco d'azzardo ON SITE negli ultimi 30 giorni, per genere e fasce di età

	Sesso			Fasce di età		
	Totale	Maschi	Femmine	15-34	35-54	55-74
Non ho giocato	40,9	35,7	49,2	46,7	31,6	12,2
0 euro	9,2	9,5	8,7	9,1	1,7	9,5
1-10 euro	32,5	31,4	34,3	34,1	30,2	10,3
11-50 euro	11,7	15,5	5,5	9,0	27,0	9,7
51-90 euro	3,7	5,2	1,2	1,1	9,5	27,1
91-200 euro	1,3	1,4	1,1	0	0	19,2
201-500 euro	0	0	0	0	0	0
501-1000 euro	0,8	1,3	0	0	0	12,0
piu di 1000 euro	0	0	0	0	0	0

Tabella 34. Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo la spesa sostenuta per il gioco d'azzardo ON SITE negli ultimi 30 giorni, per genere e fasce di età

	Sesso			Fasce di età		
	Totale	Maschi	Femmine	15-34	35-54	55-74
1-10 euro	65,2	57,3	81,5	77,2	45,3	13,1
11-50 euro	23,4	28,4	13,1	20,4	40,5	12,4
51-90 euro	7,3	9,5	2,9	2,4	14,2	34,7
91-200 euro	2,5	2,5	2,5	0,0	0,0	24,5
201-500 euro	0	0	0	0	0	0
501-1000 euro	1,6	2,3	0	0	0	15,3
piu di 1000 euro	0	0	0	0	0	0

Gioco d'azzardo ONLINE

Tabella 35. Prevalenze gioco d'azzardo praticato ONLINE, nella vita e ultimo anno, a livello provinciale, per genere e fasce di età*

		Totale	Sesso		Fasce di età	
			Maschi	Femmine	15-34	35-74
Prevalenza gioco ONLINE nella vita	Pesaro-Urbino	9,0	13,6	4,5	14,0	7,2
	Ancona	10,3	13,7	6,9	15,1	8,6
	Macerata	9,3	13,5	5,2	13,7	7,7
	Ascoli-Piceno	11,3	17,3	5,4	18,7	8,5
	Fermo	11,2	15,9	6,6	16,2	9,4
Prevalenza gioco ONLINE nell'ultimo anno	Pesaro-Urbino	5,4	8,7	2,1	8,8	4,2
	Ancona	6,5	10,1	3,0	10,7	5,1
	Macerata	5,6	8,8	2,5	9,2	4,3
	Ascoli-Piceno	6,4	10,5	2,5	11,6	4,5
	Fermo	6,2	10,2	2,4	10,2	4,8

*Data la scarsa numerosità dei rispondenti, i risultati riferiti all'ambito di gioco ONLINE sono stratificati nelle fasce di età 15-34 anni e 35-74 anni

Tabella 36. Percentuali dei giocatori ONLINE nell'ultimo anno secondo le tipologie di gioco praticate, per fasce di età*

	Totale	Fasce di età	
		15-34	35-74
Gratta e vinci	28,9	21,4	39,0
Lotto	17,9	11,4	28,1
Superenalotto	31,8	24,1	42,1
10 e lotto / Win for Life	20,2	24,7	13,8
Totocalcio/totogol	4,3	3,4	5,6
Bingo	14,7	10,0	21,4
Slot machine	14,1	20,1	5,0
Videolottery	8,7	11,2	5,0
Scommesse sportive	75,8	79,8	70,4
Scommesse su altri eventi	15,9	9,9	24,9
Poker texano	31,2	42,0	15,2
Altri giochi con le carte	16,0	16,4	15,2
Altri giochi (roulette, dadi)	13,5	13,3	13,7
Scommesse virtuali	31,9	47,0	9,3

*Data la scarsa numerosità dei rispondenti, i risultati riferiti all'ambito di gioco ONLINE sono stratificati nelle fasce di età 15-34 anni e 35-74 anni

Tabella 37. Percentuali dei giocatori ONLINE nell'ultimo anno secondo i device utilizzati, per fasce di età*

	Totale	Fasce di età	
		15-34	35-74
Smartphone	66,7	74,3	56,6
Tablet	20,6	18,2	23,8
Computer fisso o portatile	52,2	48,3	57,3

*Data la scarsa numerosità dei rispondenti, i risultati riferiti all'ambito di gioco ONLINE sono stratificati nelle fasce di età 15-34 anni e 35-74 anni

Tabella 38. 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 fasce di età*

		Fasce di età	
		Totale	
		15-34	35-74
Mai	69,6	61,0	80,2
1-5 volte	26,6	35,6	15,6
6-19 volte	0	0	0
20 o più volte	3,8	3,4	4,2

*Data la scarsa numerosità dei rispondenti, i risultati riferiti all'ambito di gioco ONLINE sono stratificati nelle fasce di età 15-34 anni e 35-74 anni

Tabella 39. Percentuali dei giocatori ONLINE nell'ultimo anno secondo i luoghi di gioco, per fasce di età*

		Fasce di età	
		Totale	
		15-34	35-74
A casa propria	86,1	76,7	100
A casa di amici	20,5	30,7	5,6
A scuola, lavoro	24,2	25,7	22,0
Luoghi pubblici chiusi (sale giochi, Internet point, bar)	17,1	28,8	0
Luoghi pubblici aperti (piazza, parco)	13,1	14,8	10,6
Sui mezzi di trasporto (tram, autobus, metropolitana, treno, auto)	4,1	3,4	5,0

*Data la scarsa numerosità dei rispondenti, i risultati riferiti all'ambito di gioco ONLINE sono stratificati nelle fasce di età 15-34 anni e 35-74 anni

Gioco d'azzardo PROFILI DI RISCHIO

Tabella 40. Percentuali dei giocatori nell'ultimo anno per provincia secondo i profili di rischio*

	Profili di rischio		
	Non a rischio	Rischio minimo	Rischio moderato/severo
Pesaro-Urbino	85,7	8,5	5,8
Ancona	81,9	12,2	5,9
Macerata	79,9	13,0	7,1
Ascoli-Piceno	78,5	11,7	9,8
Fermo	81,2	10,6	8,2

*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" e "rischio severo" sono accorpate in "rischio moderato/severo" per ragioni di significatività statistica

Tabella 41. Percentuali dei giocatori nell'ultimo anno secondo i profili di rischio* e le tipologie di gioco praticate

	Italia (2017)			Marche (2018)		
	Profili di rischio			Profili di rischio		
	Non a rischio	Rischio minimo	Rischio moderato/severo	Non a rischio	Rischio minimo	Rischio moderato/severo
Gratta e vinci	72,7	64,3	68,1	81,2	82,0	78,3
Lotto	27,5	31,1	41,0	23,8	36,4	62,7
Superenalotto	46,0	34,4	42,7	34,2	25,6	61,1
10 e lotto / Win for Life	12,6	18,3	29,2	8,5	24,3	55,1
Totocalcio/Totogol	5,0	9,1	14,1	4,2	5,6	30,1
Bingo	5,1	12,4	19,8	7,1	14,0	34,2
Slot machines	4,1	11,3	36,6	2,1	17,7	50,3
Videolottery	n.a	n.a	n.a	0,8	2,5	27,0
Scommesse sportive	26,3	59,6	67,8	21,1	25,7	68,9
Scommesse su altri eventi	2,4	12,7	28,4	1,1	5,9	15,9
Poker texano	7,9	20,1	20,1	4,0	8,1	33,7
Altri giochi con le carte	16,3	22,8	17,7	7,9	16,7	29,6
Altri giochi (roulette, dadi)	3,2	11,4	11,1	2,5	12,2	24,1
Scommesse virtuali	n.a	n.a	n.a	1,7	13,7	57,5

*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" e "rischio severo" sono accorpate in "rischio moderato/severo" per ragioni di significatività statistica. Fonte: GAPS 2018 - Regione Marche; IPSAD®2017

Tabella 42. Percentuali dei giocatori nell'ultimo anno secondo i profili di rischio* e il numero di giochi praticati

	Profili di rischio		
	Non a rischio	Rischio minimo	Rischio moderato/severo
1 gioco	42,9	24,0	4,2
2 giochi	35,6	31,4	7,3
3 giochi	16,1	20,3	21,5
4 giochi	3,8	14,9	12,5
5 giochi	0,5	0	0
6 giochi	0,3	0,0	16,0
7 giochi	0,8	4,2	7,7
8 giochi	0	2,7	7,5
9 giochi	0	2,4	0
10 giochi	0	0	12,5
11 giochi	0	0	10,8

*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" e "rischio severo" sono accorpate in "rischio moderato/severo" per ragioni di significatività statistica

Tabella 43. Distribuzione percentuale dei giocatori nell'ultimo anno secondo i profili di rischio* e la frequenza massima di gioco

	Profili di rischio		
	Non a rischio	Rischio minimo	Rischio moderato/severo
Fino a 1 volta al mese	66,0	36,8	11,6
2-4 volte al mese	26,1	48,0	16,0
2-3 volte a settimana	5,9	8,3	21,3
4-5 volte a settimana	1,0	4,8	19,7
6 o più volte a settimana	1,0	2,1	31,4

*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" e "rischio severo" sono accorpate in "rischio moderato/severo" per ragioni di significatività statistica

Tabella 44. Percentuali dei giocatori nell'ultimo anno secondo i profili di rischio* e i luoghi frequentati per giocare d'azzardo ON SITE

	Profili di rischio		
	Non a rischio	Rischio minimo	Rischio moderato/severo
Sale scommessa	9,6	13,6	48,5
Sale bingo	3,5	6,5	0
Casinò	1,3	7,7	14,6
Circoli ricreativi	0,4	0	0
Bar/tabacchi/pub	87,8	88,0	63,2
Sale giochi	0,9	2,6	23,1
Casa propria o di amici	10,1	18,8	32,7

*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" e "rischio severo" sono accorpate in "rischio moderato/severo" per ragioni di significatività statistica

Tabella 45. Distribuzione percentuale dei giocatori nell'ultimo anno secondo i profili di rischio* e il tempo trascorso in media in un giorno a giocare d'azzardo ON SITE

	Profili di rischio		
	Non a rischio	Rischio minimo	Rischio moderato/severo
Meno di 30 minuti	94,9	91,7	52,8
30 minuti - 1 ora	3,5	8,3	25,0
1 - 2 ore	1,1	0	6,8
Più di 2 ore	0,5	0	15,5

*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" e "rischio severo" sono accorpate in "rischio moderato/severo" per ragioni di significatività statistica

Tabella 46. Distribuzione percentuale dei giocatori nell'ultimo anno secondo i profili di rischio* e il tempo disposti a impiegare per raggiungere un luogo dove giocare d'azzardo ON SITE

	Profili di rischio		
	Non a rischio	Rischio minimo	Rischio moderato/severo
Meno di 10 minuti	91,2	87,9	61,5
10 - 30 minuti	5,3	10,0	35,0
Più di 30 minuti	3,5	2,1	3,5

*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" e "rischio severo" sono accorpate in "rischio moderato/severo" per ragioni di significatività statistica

Tabella 47. 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*

	Profili di rischio		
	Non a rischio	Rischio minimo	Rischio moderato/severo
Mai	84,9	91,2	35,9
1-5 volte	15,1	8,8	53,0
6-19 volte	0	0	0
20+ volte	0	0	11,1

*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" e "rischio severo" sono accorpate in "rischio moderato/severo" per ragioni di significatività statistica

Tabella 48. Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio* e il bilancio derivante dal gioco d'azzardo praticato

	Profili di rischio		
	<i>Non a rischio</i>	<i>Rischio minimo</i>	<i>Rischio moderato/severo</i>
In pari	41,6	42,8	21,5
In rosso	51,0	43,4	60,2
In attivo	7,4	13,8	18,2

*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" e "rischio severo" sono accorpate in "rischio moderato/severo" per ragioni di significatività statistica

Tabella 49. Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio* e il metodo di pagamento per il gioco d'azzardo

	Profili di rischio		
	<i>Non a rischio</i>	<i>Rischio minimo</i>	<i>Rischio moderato/severo</i>
Carta di credito	9,2	19,5	69,9
Bonifico	1,5	2,6	0
Contanti	92,3	85,8	78,7

*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" e "rischio severo" sono accorpate in "rischio moderato/severo" per ragioni di significatività statistica

Tabella 50. Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio* e l'impatto percepito del metodo di pagamento 'carta di credito' o 'bonifico' sul proprio gioco d'azzardo

	Profili di rischio		
	<i>Non a rischio</i>	<i>Rischio minimo</i>	<i>Rischio moderato/severo</i>
Mai usato carta di credito o bonifico	0	0	0
Non ha alcun impatto sulla spesa	0,9	0,6	0,4
Fa aumentare la cifra spesa	0	0,4	0,5
Fa diminuire la cifra spesa	0,1	0	0,1

*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" e "rischio severo" sono accorpate in "rischio moderato/severo" per ragioni di significatività statistica

Tabella 51. 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

		Profili di rischio		
		Non a rischio	Rischio minimo	Rischio moderato/severo
Giocare d'azzardo meno di una volta a settimana	Nessun rischio	17,8	32,4	25,6
	Rischio minimo	44,9	45,9	48,5
	Rischio moderato	18,9	19,4	19,3
	Rischio elevato	10,7	2,2	6,6
	Non so	7,8	0	0
Giocare d'azzardo più di una volta a settimana	Nessun rischio	1,2	4,1	0
	Rischio minimo	8,9	18,9	3,9
	Rischio moderato	27,5	25,4	38,9
	Rischio elevato	55,3	51,6	57,2
	Non so	7,0	0	0

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

Tabella 52. Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio* e l'atteggiamento^A espresso verso il gioco d'azzardo

	Profili di rischio		
	Non a rischio	Rischio minimo	Rischio moderato/severo
Sfavorevole	92,8	89,6	96,6
Neutrale	2,7	3,9	0
Favorevole	4,5	6,4	3,4

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

^ACalcolato sulla base del test *Attitudes Towards Gambling Scale* - ATGS-8 (Orford et al., 2007) che utilizza una scala di risposta a 5 punti, da "Fortemente in disaccordo" a "Fortemente in accordo"

Tabella 53. Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio* e la conoscenza dei limiti di età per giocare d'azzardo, ONLINE e ON SITE

		Profili di rischio		
		Non a rischio	Rischio minimo	Rischio moderato/severo
Divieto ai minori gioco ONLINE	Minori di 14 anni	10,2	11,5	0
	Minori di 16 anni	3,4	5,7	3,4
	Minori di 18 anni	71,4	70,2	75,0
	Non è vietato	3,2	0	2,9
	Non so	11,9	12,6	18,7
Divieto ai minori gioco ON SITE	Minori di 14 anni	7,7	10,3	0
	Minori di 16 anni	7,7	4,2	3,6
	Minori di 18 anni	70,8	77,6	96,4
	Non è vietato	3,3	2,2	0
	Non so	10,5	5,6	0

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

Tabella 54. Percentuali dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio* e le opinioni rispetto al gioco d'azzardo

		Profili di rischio		
		Non a rischio	Rischio minimo	Rischio moderato/severo
Porre limiti geografici e temporali all'offerta di gioco in denaro	Per nulla	8,8	9,1	14,6
	Poco	18,6	24,2	18,5
	Abbastanza	32,4	47,2	32,7
	Molto	40,1	19,4	34,3
Collocare gli apparecchi di gioco in denaro lontano dalle scuole	Per nulla	2,4	0	0
	Poco	1,4	4,2	4,7
	Abbastanza	13,9	6,3	11,3
	Molto	82,3	89,5	84,0
Collocare gli apparecchi di gioco in denaro lontano dai Bancomat	Per nulla	4,1	2,3	0
	Poco	10,9	10,3	25,2
	Abbastanza	20,8	30,5	7,7
	Molto	64,2	56,9	67,1
Collocare gli apparecchi di gioco in denaro lontano dalle Stazioni	Per nulla	6,4	8,2	3,9
	Poco	18,9	35,2	34,9
	Abbastanza	24,8	25,1	12,7
	Molto	49,8	31,6	48,4
Disciplinare gli orari di funzionamento delle slot machines	Per nulla	4,3	3,5	0
	Poco	7,2	12,3	14,6
	Abbastanza	27,6	31,0	23,7
	Molto	60,8	53,1	61,7
Vietare la pubblicità del gioco d'azzardo	Per nulla	5,8	1,9	3,3
	Poco	11,0	17,0	18,6
	Abbastanza	23,4	27,7	27,8
	Molto	59,8	53,4	50,3
Obbligare i commercianti del gioco a percorsi di formazione specifici	Per nulla	4,3	4,2	4,2
	Poco	10,4	19,0	26,0
	Abbastanza	29,1	35,1	11,3
	Molto	56,1	41,7	58,6

*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" e "rischio severo" sono accorpate in "rischio moderato/severo" per ragioni di significatività statistica

Tabella 55. Percentuali dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio* e la conoscenza delle regolamentazioni regionali e comunali approvate per limitare il gioco d'azzardo

	Profili di rischio		
	Non a rischio	Rischio minimo	Rischio moderato/severo
Regole per limitare il gioco approvate dalla Regione in cui si vive	10,7	3,7	25,1
Regole per limitare il gioco approvate dal Comune in cui si vive	7,5	11,7	9,5

*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" e "rischio severo" sono accorpate in "rischio moderato/severo" per ragioni di significatività statistica

Tabella 56. Percentuali dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio* e l'abilità attribuita al giocatore per tipologie di gioco

	Profili di rischio		
	Non a rischio	Rischio minimo	Rischio moderato/severo
Gratta e vinci/10 e Lotto/Win for Life	0	0	0
Lotto/Superenalotto	2,3	7,3	3,0
Totocalcio/totogol/scommesse sportive	45,9	49,7	58,2
Scommesse su altri eventi	25,8	45,5	42,0
Bingo	1,3	0	0
Slot machine	0,7	2,4	0
Videolottery	0	0	0
Poker texano/altri giochi con le carte	59,9	66,5	65,2
Altri giochi	6,0	1,9	0
Scommesse virtuali	6,4	13,5	4,2
Nessuno	26,2	14,1	16,8

*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" e "rischio severo" sono accorpate in "rischio moderato/severo" per ragioni di significatività statistica

Tabella 57. Percentuali dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio* e la possibilità di diventare ricchi giocando d'azzardo

	Profili di rischio		
	Non a rischio	Rischio minimo	Rischio moderato/severo
Impossibile	32,5	19,0	32,1
Sì se bravo	20,2	40,5	24,8
Sì se fortunato	56,1	60,2	49,7

*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" e "rischio severo" sono accorpate in "rischio moderato/severo" per ragioni di significatività statistica

Tabella 58. Percentuali dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio* e la contiguità con persone che giocano d'azzardo

	Profili di rischio		
	Non a rischio	Rischio minimo	Rischio moderato/severo
Nessuno	54,7	34,6	28,7
Partner	13,0	18,2	3,4
Madre/padre	16,7	32,4	21,3
Amici	13,9	31,3	41,4
Figli	2,6	0	0
Parenti	17,9	22,9	27,3
Conoscenti	16,2	19,7	50,1

*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" e "rischio severo" sono accorpate in "rischio moderato/severo" per ragioni di significatività statistica

Tabella 59. Percentuali dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio* e la contiguità con persone che giocano d'azzardo illegalmente

	Profili di rischio		
	Non a rischio	Rischio minimo	Rischio moderato/severo
Conosci una o più persone che praticano giochi illegali	11,9	24,9	43,2
Hai mai praticato giochi illegali	6,9	12,4	46,8

*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" e "rischio severo" sono accorpate in "rischio moderato/severo" per ragioni di significatività statistica

Tabella 60. Percentuali dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio* e alcune esperienze che possono essere capitate in conseguenza al gioco d'azzardo

	Profili di rischio		
	Non a rischio	Rischio minimo	Rischio moderato/severo
Non mi è successo	99,1	100	67,4
Aver preso illegalmente un prestito in denaro	0,3	0	3,7
Essere stato vittima di usura e/o racket	0	0	3,7
Aver causato danni fisici ad altre persone	0,6	0	8,2
Aver causato danni economici ad altre persone	0,6	0	11,7
Aver avuto problemi con la Giustizia	0	0	0
Aver effettuato un furto di denaro o oggetti di valore	0,3	0	0
Essere stato vittima di violenze	0,9	0	3,5
Essere stato vittima di danni economici	0,6	0	28,4

*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" e "rischio severo" sono accorpate in "rischio moderato/severo" per ragioni di significatività statistica

Tabella 61. Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio* e lo stato civile

	Profili di rischio		
	Non a rischio	Rischio minimo	Rischio moderato/severo
Celibe/nubile	37,9	61,7	63,9
Coniugato/a - unito/a civilmente	52,9	31,3	26,6
Separato/a - divorziato/a	5,8	5,5	0
Vedovo/a	3,3	1,5	9,6

*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" e "rischio severo" sono accorpate in "rischio moderato/severo" per ragioni di significatività statistica

Tabella 62. Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio* e il titolo di studio conseguito

	Profili di rischio		
	Non a rischio	Rischio minimo	Rischio moderato/severo
Nessuno	0	3,6	0
Elementari	2,8	1,6	0
Medie inferiori	10,5	14,9	9,7
Qualifica superiore (3 anni)	5,1	6,2	16,8
Diploma/maturità	43,9	64,5	52,7
Laurea breve (3 anni)	7,3	1,8	8,9
Laurea	25,0	7,4	11,9
Post laurea	5,3	0	0

*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" e "rischio severo" sono accorpate in "rischio moderato/severo" per ragioni di significatività statistica

Tabella 63. Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio* e lo stato occupazionale

	Profili di rischio		
	Non a rischio	Rischio minimo	Rischio moderato/severo
Occupato	70,0	59,4	52,8
In cerca di nuova occupazione	6,9	5,7	17,7
In cerca di prima occupazione	0,8	0	10,3
Casalingo/a	4,2	2,4	6,5
Studente	10,4	23,8	10,3
Inabile al lavoro	0,9	0	0
Ritirato dal lavoro	11,6	13,3	2,5

*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" e "rischio severo" sono accorpate in "rischio moderato/severo" per ragioni di significatività statistica

Tabella 64. Percentuali dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio* e il consumo di sostanze concomitante al gioco, ONLINE e ON SITE

		Profili di rischio		
		Non a rischio	Rischio minimo	Rischio moderato/severo
Gioco ON SITE	Sigarette	3,7	11,2	45,9
	Alcolici	3,1	7,6	13,6
	Cannabis	0,3	4,1	0
	Nessuna	97,1	88,8	50,6
Gioco ONLINE	Sigarette	0,5	4,3	46,3
	Alcolici	0,3	2,0	21,7
	Cannabis	0	2,0	0
	Nessuna	99,5	95,7	46,1

*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" e "rischio severo" sono accorpate in "rischio moderato/severo" per ragioni di significatività statistica

Tabella 65. Percentuali dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio* e la frequenza di problemi a casa, al lavoro, finanziari

		Profili di rischio		
		Non a rischio	Rischio minimo	Rischio moderato/severo
Problemi a casa	Mai	21,2	14,8	14,2
	A volte	53,4	59,8	49,8
	Spesso/quasi sempre	25,4	25,4	36,0
Problemi al lavoro	Mai	26,2	25,4	10,8
	A volte	42,9	41,6	46,5
	Spesso/quasi sempre	30,9	32,9	42,7
Problemi finanziari	Mai	47,3	46,0	29,9
	A volte	39,9	32,5	16,6
	Spesso/quasi sempre	12,8	21,4	53,6

*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" e "rischio severo" sono accorpate in "rischio moderato/severo" per ragioni di significatività statistica

Gaming

Tabella 66. Prevalenze di gaming negli ultimi 12 mesi, a livello provinciale e regionale, per genere e fasce di età*

	Totale	Sesso		Fasce di età	
		Maschi	Femmine	15-34	35-74
Pesaro-Urbino	39,1	41,8	36,5	55,5	33,2
Ancona	36,4	37,6	35,2	58,1	28,8
Macerata	34,9	35,5	34,3	57,1	26,6
Ascoli-Piceno	33,7	32,5	34,8	58,3	24,6
Fermo	35,4	36,4	34,4	59,7	26,3
REGIONE MARCHE	36,3	37,4	35,1	57,8	28,4

*Data la scarsa numerosità dei rispondenti, i risultati riferiti all'ambito dei videogiochi sono stratificati nelle fasce di età 15-34 anni e 35-74 anni

Tabella 67. Distribuzione percentuale dei giocatori di videogame negli ultimi 12 mesi secondo quanti hanno speso soldi in questo ambito di gioco, per genere*

	Totale	Sesso	
		Maschi	Femmine
No	90,2	87,2	93,7
Sì	9,8	12,8	6,3

*Data la scarsa numerosità dei rispondenti nella fascia di età 35-74, i risultati riferiti sono stratificati soltanto per genere

Tabella 68. Percentuali dei giocatori di videogame che hanno speso soldi per questo ambito di gioco negli ultimi 12 mesi secondo le motivazioni di spesa, per genere*

	Totale	Sesso	
		Maschi	Femmine
Per aumentare in modo significativo le possibilità di vincita	8,7	14,3	0,0
Per aumentare il tempo di gioco	5,5	4,5	6,5
Per far continuare il gioco/partita in corso	20,5	16,4	18,3
Per avanzare di livello	20,0	11,0	12,5
Per acquistare gadget/optional aggiuntivi	42,7	45,7	34,6
Per supportare la comunità del gioco	15,5	21,0	6,2

*Data la scarsa numerosità dei rispondenti nella fascia di età 35-74, i risultati riferiti sono stratificati soltanto per genere

Tabella 69. Percentuali dei giocatori di videogame che hanno speso soldi per questo ambito di gioco negli ultimi 12 mesi secondo l'entità della spesa, per genere*

	Totale	Sesso	
		Maschi	Femmine
Nessuna spesa	89,0	86,9	91,2
Meno di 5 euro	8,1	9,5	6,6
5-10 euro	1,6	2,1	1,1
11-20 euro	1,3	1,5	1,1
21-50 euro	0	0	0
Più di 50 euro	0	0	0

*Data la scarsa numerosità dei rispondenti nella fascia di età 35-74, i risultati riferiti sono stratificati soltanto per genere

IL GIOCO D'AZZARDO

REGIONE MARCHE

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

INDICE DEGLI AUTORI:

Luca Bastiani

Elisa Benedetti

Paola Chiellini

Sonia Cerrai

Emanuela Colasante

Rodolfo Cotichini

Arianna Cutilli

Francesca Denoth

Loredana Fortunato

Lucia Fortunato

Michela Franchini

Claudia Luppi

Franca Martini

Antonella Pardini

Stefanella Pardini

Stefania Pieroni

Roberta Potente

Giuliano Resce

Stefano Salvadori

Chiara Sbrana

Marco Scalese Urcioli

Rita Taccini

Sabrina Molinaro



Consiglio Nazionale delle Ricerche
IFC - Istituto di Fisiologia Clinica