

# GAPS

## L'AZZARDO NELLA REGIONE PIEMONTE

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



a cura di  
Elisa Benedetti e Sabrina Molinaro

Consiglio Nazionale delle Ricerche  
Area della Ricerca di Pisa – IFC - Pisa anno 2020

ISBN 978-88-7958-051-9 (print edition)

ISBN 978-88-7958-050-2 (electronic edition)

# GAPS: L'AZZARDO NELLA REGIONE PIEMONTE

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



Consiglio Nazionale delle Ricerche  
IFC - Istituto di Fisiologia Clinica



# SINOSSI

---

I risultati dello studio GAPS Piemonte condotto da IFC-CNR nel 2018/2019 non solo ci offrono una fotografia approfondita della diffusione del gioco d'azzardo e delle sue forme più problematiche sul territorio regionale, ma forniscono anche un supporto empirico volto a favorire risposte di policy e salute pubblica efficaci. Infatti, nell'ambito di questo studio sono state svolte analisi approfondite che hanno permesso la stima sia degli effetti economici, che di quelli epidemiologici delle restrizioni al gioco d'azzardo operate attraverso la Legge Regionale 9/2016. I risultati presentati in questo report si propongono dunque di dare risposta empirica ad alcuni dei quesiti che più spesso emergono quando si parla di limitare l'offerta di gioco al fine di combattere e prevenire il gioco d'azzardo patologico.

## **Quali sono gli effetti delle limitazioni temporali al gioco?**

A maggio 2019, più di due terzi dei comuni sopra i 1.000 abitanti aveva adottato provvedimenti per la limitazione oraria del funzionamento degli apparecchi da gioco AWP e VLT, secondo quanto previsto dall'articolo 6 della Legge Regionale 9/2016. Nei Comuni in cui il funzionamento viene consentito solo per un massimo di 10 ore al giorno, non solo l'ammontare giocato d'azzardo per residente è diminuito, ma anche l'ammontare investito in apparecchi da gioco. I Comuni che hanno ridotto l'orario permettendo comunque un funzionamento con limiti superiori alle 10 ore invece, seppur abbiano avuto una riduzione di entrambe le raccolte, non sembrano aver ottenuto risultati significativi. Si può dire quindi che solo nei Comuni "più severi" i provvedimenti comunali abbiano avuto effetti significativi. Questi Comuni hanno anche una prevalenza di gioco d'azzardo recente più bassa rispetto a quelli che hanno applicato riduzioni orarie minori o non le hanno applicate affatto. Inoltre, i Comuni "più severi" hanno anche una prevalenza di gioco tramite apparecchi in generale, e AWP in particolare, più bassa. Raffinando ulteriormente l'analisi emerge che i provvedimenti comunali impiegano circa un anno per iniziare a dispiegare i propri effetti. Molto interessante è inoltre il risultato che ci dice che non si riscontra un aumento significativo della percentuale di coloro che giocano online.

## **Quanto conta la disponibilità di opportunità di gioco?**

Oltre il 90% del campione ha risposto che sarebbe disposto ad impiegare meno di 10 minuti per raggiungere un luogo dove giocare, mentre solo il 3% impiegherebbe oltre 30 minuti. Tali percentuali non cambiano se analizziamo le opinioni dei soli giocatori d'azzardo. Questa informazione è molto rilevante in primo luogo perché ci da conferma di un'ipotesi a supporto della quale la letteratura scientifica sta negli ultimi anni fornendo crescente evidenze: disponibilità e prossimità delle opportunità di gioco hanno un ruolo fondamentale. Sembra quindi trovare supporto la teoria epidemiologica secondo la quale una diminuzione della disponibilità potrebbe non solo disincentivare coloro che si sarebbero approcciati al gioco d'azzardo solo se ne avessero avuto una facile disponibilità, ma anche far diminuire il numero di giocatori esistenti.

## **Quali sono le opinioni più diffuse rispetto alle limitazioni all'offerta di opportunità gioco e quanto sono conosciute le iniziative già attuate?**

La maggioranza degli intervistati ritiene che giocare d'azzardo in modo assiduo sia molto rischioso, e un'ampia maggioranza (tra l'83% e il 95%) dichiara di essere d'accordo con le diverse forme di limitazione (da quelle geografiche a quelle temporali, passando per il divieto di pubblicità e l'obbligo di formazione per gli esercenti). Anche in questo caso, le percentuali di consenso non diminuiscono in modo rilevante analizzando solo le opinioni dei giocatori. Tuttavia, se interrogati rispetto alla conoscenza della normativa vigente a livello regionale e nel proprio comune per limitare il gioco d'azzardo, le percentuali di chi si ritiene informato non superano il 30%. Inoltre, se la maggioranza dei piemontesi ritiene di essere informato sulle modalità di accesso ai Servizi Sanitari, dato più alto della media nazionale, quando si parla di conoscenza dei servizi specifici per le dipendenze patologiche

offerta, la conoscenza è minore. La lettura congiunta di queste informazioni suggerisce che, nonostante la necessità di limitare l'offerta di gioco d'azzardo sia pressoché unanimemente percepita dalla popolazione, le persone non sono pienamente a conoscenza di quanto è già stato fatto nei loro territori e dei servizi di aiuto disponibili e che quindi potrebbe essere opportuno prevedere specifiche campagne informative.

### **Come si situa il Piemonte rispetto allo scenario nazionale per quanto riguarda la diffusione del gioco d'azzardo?**

Gli indicatori economici ci danno un'informazione importante: la disponibilità di apparecchi da gioco (AWP e VLT) è inferiore rispetto alla media italiana. A questo corrisponde anche una minore entità dell'ammontare medio investito in gioco d'azzardo per residente. Infatti, a fronte di un costante aumento della raccolta da gioco su rete fisica a livello nazionale, a partire dal 2016 in Piemonte si è registrata una riduzione significativa. Questo trend è ancora più netto se si analizza unicamente l'ammontare giocato per residente tramite AWP/VLT, che fino al 2016 era invece superiore alla media nazionale. A volumi di gioco inferiori alla media nazionale, corrisponde anche un minor numero di giocatori. La percentuale di piemontesi che hanno giocato d'azzardo nel corso dell'anno precedente lo studio GAPS è, infatti, nettamente inferiore alla media nazionale (33% in Piemonte; 42% a livello nazionale). Questo dato è confermato anche nel quadro del gioco d'azzardo patologico: mentre nella regione il 9% dei giocatori sembra essere a rischio minimo di sviluppare dipendenza e il 5% a rischio moderato/severo, a livello nazionale tali percentuali salgono al 14% e 8% rispettivamente.

### **Chi sono i giocatori di AWP/VLT?**

Mentre non si osserva una grande differenza in termini di livello di istruzione rispetto alla platea generale dei giocatori, quando si parla di questo tipo di giocatori sembra esistere una rilevante componente di svantaggio economico e una chiara caratterizzazione comportamentale. La maggioranza dei soggetti che giocano alle AWP e VLT ha un reddito relativamente basso. Inoltre, oltre un terzo di questi giocatori risulta avere un profilo di gioco problematico, e un altro terzo ha un profilo di gioco a rischio moderato/severo di sviluppare dipendenza. Questo conferma quanto rilevato in ambito scientifico: gli apparecchi si confermano tra i giochi d'azzardo più associati allo sviluppo di un disturbo da gioco d'azzardo patologico.

### **In conclusione...**

Il principale risultato emerso è quello relativo all'effetto delle limitazioni orarie al funzionamento degli apparecchi da gioco, che ci dice che i comuni "più severi" hanno meno giocatori. Questo dato è sostenuto anche dal fatto che in generale le persone non sembrano avere una spiccata propensione a spostarsi per giocare. Al fine di ottenere risultati uniformi sul territorio potrebbe quindi essere auspicabile un'omogeneizzazione delle normative vigenti a livello comunale. Inoltre, non è stato osservato uno spostamento massiccio di giocatori della pratica dell'azzardo fisico in azzardo online. Questi risultati sono in linea con quelli recentemente prodotti dallo studio GAPS #iorestoacasa, che durante il lockdown ha indagato le conseguenze della limitazione quasi totale al gioco in luoghi fisici a livello nazionale. Solo una quota ridotta di chi giocava in luoghi fisici sembra infatti aver sfidato il divieto di spostamenti per andare a giocare, mentre circa un terzo ha smesso di giocare. A fronte di questo, sembra che solo una quota ridotta di coloro che hanno giocato online durante il lockdown si siano avvicinati a questa modalità di gioco durante questo periodo.

Questo studio è stato realizzato grazie al supporto di molti attori: primi fra tutti gli operatori della ASL Torino 3, quelli delle altre aziende sanitarie piemontesi, i Comuni, la Regione Piemonte e tutte le persone che con pazienza hanno contribuito alla riuscita della ricerca compilando il questionario GAPS.

# IL FENOMENO IN SINTESI

---

## I numeri del gioco d'azzardo in Piemonte

Nel 2018, il 32,6% dei residenti in Piemonte ha giocato d'azzardo. Il dato risulta nettamente più basso sia di quello nazionale (41,9%) sia di quello regionale (33,7%) registrati nel 2017. Il genere maschile mostra una maggior attrazione per il gioco. Tra chi ha giocato nel corso dell'anno, il gioco più praticato è il Gratta & Vinci (75,1%) seguito da Superenalotto (43,5%), Lotto (27,7%), Scommesse sportive (18,1%) e 10eLotto/Win for Life (9,8%).

Per il 4,8% dei giocatori il profilo di gioco risulta essere a rischio moderato/severo. Questa percentuale, così come la percentuale di giocatori a rischio minimo (9,1%) è decisamente più bassa della media nazionale (14,4% e 8% rispettivamente).

Nel 2018 in Piemonte il volume di gioco pro capite è stato di 1.491 euro, mentre in Italia di 1.766 euro.

In media erano presenti quasi 4 apparecchi (AWP e VLT) ogni 1.000 abitanti. Nello stesso anno la media italiana era di 5,3 apparecchi per 1.000 abitanti.

Rispetto allo stato di applicazione dell'art.6 della Legge Regionale 9/2016, molti dei Comuni analizzati sono adempienti, la metà applica restrizioni orarie più stringenti e l'altra metà si attesta sui valori minimi prescritti dalla Legge.

Solo i Comuni che hanno ridotto l'orario di funzionamento degli apparecchi da gioco a meno di 10 ore sembrano aver registrato una riduzione significativa dell'ammontare speso dai residenti in apparecchi AWP-New Slot Machine e VLT.

Inoltre, i Comuni che hanno ridotto l'orario di funzionamento degli apparecchi a meno di 10 ore hanno una prevalenza di gioco d'azzardo nell'ultimo anno più bassa rispetto ai Comuni che hanno applicato riduzioni orarie minori o non le hanno applicate affatto.

I comuni che hanno ridotto l'orario di funzionamento degli apparecchi a meno di 10 ore al giorno hanno anche una prevalenza di gioco tramite apparecchi in generale e AWP-New Slot Machine in particolare più bassa, differenza che diventa significativa per i comuni medio-grandi (sopra i 5.000 abitanti). Questo significa che, in generale, dove c'è minore disponibilità temporale di apparecchi ci sono anche meno giocatori con slot machine: la differenza è statisticamente significativa nei Comuni più grandi.

Dopo poco più di un anno dall'inizio dell'applicazione degli interventi normativi comunali, le restrizioni di orario sono associate a una diminuzione significativa in termini di prevalenza di giocatori di AWP-New Slot machine e VLT. Le limitazioni orarie sono anche associate ad una diminuzione significativa della prevalenza dei poligiocatori.





# INDICE

---

SINOSSI .....	1
IL FENOMENO IN SINTESI.....	3
INTRODUZIONE .....	6
1. UN APPROCCIO INTEGRATO ALLA VALUTAZIONE DI IMPATTO .....	8
1.1 Obiettivi specifici.....	9
1.2 Disegno dello studio.....	9
2. LE MISURE REGIONALI DI CONTRASTO ALLA DIFFUSIONE DEL GIOCO D'AZZARDO.....	12
3. IL CONTESTO DI RIFERIMENTO: GLI ASPETTI ECONOMICI DEL GIOCO.....	14
3.1 Volumi di gioco .....	14
3.2 La rete di vendita .....	16
3.3 Volumi di gioco e rete di vendita a livello locale.....	16
4. LO STUDIO GAPS.....	20
4.1 Le caratteristiche dei partecipanti .....	20
4.2 La percezione sui servizi sanitari territoriali .....	24
4.2.1 Servizi Sanitari generali .....	24
4.2.2 Servizi Sanitari specifici .....	25
4.3. Gioco d'azzardo.....	28
4.3.1 Disponibilità, conoscenze, percezione del rischio, opinioni e credenze .....	28
4.3.2 Diffusione e caratteristiche del comportamento di gioco.....	33
4.3.3 Il gioco on site.....	36
4.3.4 Il gioco online .....	39
4.3.5 I giocatori d'azzardo secondo i profili di rischio .....	42
4.3.6 Quali sono le caratteristiche dei giocatori di apparecchi? .....	54
4.4 Gaming .....	56
5. valutazione degli interventi regionali di riduzione dell'offerta di gioco d'azzardo .....	58
5.1 Qual è lo stato di applicazione dell'art.6 della Legge Regionale 9/2016?.....	58
5.2. Quali sono stati gli effetti economici della riduzione dell'offerta di gioco tramite la restrizione oraria al funzionamento degli apparecchi? .....	59
5.3. Quali sono gli effetti sui giocatori della riduzione dell'offerta di gioco tramite la restrizione oraria al funzionamento degli apparecchi?.....	60
6. NOTE METODOLOGICHE .....	66
6.1 Lo strumento di rilevazione .....	66
6.2 Piano di campionamento e reclutamento dei partecipanti.....	67
6.3 Invio, somministrazione e raccolta questionari .....	68
6.4 Acquisizione, verifica e analisi di affidabilità del database .....	68
6.5 Analisi dei dati.....	69
RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI .....	70
APPENDICE: TABELLE ADDIZIONALI .....	71

# 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, ma anche 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. Un comportamento di gioco problematico può causare danni considerevoli non solo alla salute degli individui, ma anche al benessere 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 (Molinari et al., 2018a).

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 e Leporatti 2018).

La raccolta da gioco è passata da 19 miliardi di euro nel 2000 a quasi 107 miliardi di euro nel 2018 (Adm, 2019). 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 del volume di gioco è stato accompagnato da un processo di riforma che ha considerevolmente liberalizzato il mercato e ha aumentato l'offerta di prodotti di gioco d'azzardo: nel 1997 debutta il Superenalotto; nel 1999 c'è l'autorizzazione all'apertura di sale Bingo; la legge n. 289 del 2002 ha aperto le porte dei pubblici esercizi alle slot machine, nel 2006 il decreto legge n. 248 (cosiddetto Bersani-Visco) ha rimosso le barriere all'accesso degli operatori stranieri, c'è stata poi la liberalizzazione delle VLT (videolottery) con il decreto legge 39/2009 (cosiddetto decreto Abruzzo) e quella del gioco online con il decreto legge n. 138/2011 (cosiddetto 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)*, test di screening convalidato per l'Italia, lo studio *IPSAD®*, condotto da IFC-CNR, stima che la prevalenza dei giocatori problematici nella popolazione generale (15-64 anni) sia aumentata da 0,33% nel 2007 a 1,04% nel 2017 (Molinari et al., 2018b). L'emergere di tale problematica ha spinto il governo a includere la cura e la riabilitazione rivolta alle persone affette da disturbo da gioco d'azzardo 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.

Tra le misure previste dal decreto-legge 158/2012 per prevenire e arginare il fenomeno del disturbo da gioco d'azzardo, è stata prevista la pianificazione di forme di progressiva ricollocazione degli apparecchi da gioco per assicurarne la lontananza dai cosiddetti "luoghi

sensibili”, cioè scuole, strutture sanitarie e ospedaliere, luoghi di culto.

Infatti, se la crescita del fatturato del gioco d'azzardo osservata negli ultimi 16 anni è principalmente dovuta ai ricavi prodotti dall'introduzione sul mercato degli apparecchi da intrattenimento (AWP-New Slot machine e VLT-Video-lottery), la letteratura epidemiologica ha dimostrato anche che questa categoria di prodotti è fortemente associata a comportamenti problematici di gioco d'azzardo e dipendenza.

Per affrontare questo problema di salute pubblica, di fronte alla mancanza di un decreto attuativo che specificasse gli indirizzi da seguire, in particolare rispetto alla ricollocazione degli apparecchi da gioco, alcune Regioni e Comuni si sono mossi autonomamente emanando proprie leggi in materia.

Nel 2016 la Regione Piemonte ha approvato una legge di contrasto al gioco d'azzardo patologico (L.R. 9/2016). Lo scopo della legge è quello della tutela delle fasce più deboli e maggiormente vulnerabili della popolazione. Il testo prevede la realizzazione di numerose azioni per prevenire e ridurre situazioni croniche di dipendenza dal gioco.

Di particolare rilievo sono l'articolo 5 della legge regionale che vieta la collocazione di apparecchi, in particolare Slot machine e

Videolottery, entro una certa distanza da luoghi considerati sensibili (500 metri nei Comuni più grandi). Si tratta del cosiddetto “distanziometro”. L'articolo 6 prevede invece che i Comuni piemontesi dispongano limitazioni temporali al gioco per una durata non inferiore a tre ore nell'arco della giornata.

In questo contesto e in considerazione della necessità sempre più riconosciuta di operare una valutazione quanto più possibile puntuale dell'efficacia delle politiche messe in campo, è apparso prioritario affiancare alle misure previste dal Piano integrato delle attività di contrasto, prevenzione, diagnosi e cura del gioco d'azzardo patologico (GAP) adottato dalla Regione Piemonte nel 2017, il supporto di un solido strumento di monitoraggio della diffusione del gioco e delle sue forme più problematiche sul territorio.

Lo studio *GAPS - Gambling Adult Population Survey*, condotto dall'Istituto di Fisiologia Clinica del Consiglio Nazionale delle Ricerche, nasce proprio con l'obiettivo di rispondere a questa necessità informativa. Nello specifico, lo studio ha il duplice obiettivo di fornire un quadro informativo di dettaglio territoriale della diffusione del gioco d'azzardo e di valutare se l'applicazione delle norme di limitazione all'offerta di gioco previsti dalla legge regionale stiano producendo i risultati previsti.

# 1. UN APPROCCIO INTEGRATO ALLA VALUTAZIONE DI IMPATTO

---

Le politiche e gli interventi pubblici sono in genere progettati per raggiungere degli obiettivi o modificare degli *outcome*, come la diffusione del gioco d'azzardo e delle sue forme più problematiche sul territorio nello specifico caso della Regione Piemonte. Tuttavia, che questi cambiamenti siano effettivamente raggiunti o meno è una domanda cruciale che spesso non viene esaminata. Le valutazioni di impatto hanno esattamente questo obiettivo e si inseriscono nel contesto di una crescente tendenza globale verso un *policy making* basato su evidenze scientifiche. Il monitoraggio e la valutazione sono gli strumenti al centro di questa tendenza in ambito di politiche pubbliche. Essi si propongono infatti di offrire un insieme di strumenti che le parti interessate possono utilizzare per verificare e migliorare la qualità, l'efficienza e l'efficacia delle politiche in varie fasi di implementazione o, in altre parole, per focalizzarsi sui risultati. In un contesto in cui è sempre più invocata la necessità da parte dei vari *stakeholders* coinvolti, a partire dai responsabili politici fino alla società civile, di un dialogo informato, la valutazione di impatto può fornire evidenze affidabili e credibili sugli *outcome* e, in particolare, sul fatto che una particolare politica abbia raggiunto o stia raggiungendo i risultati desiderati. Questo al fine di supportare le decisioni politiche, informare il dibattito pubblico e in ultima analisi migliorare la strutturazione stessa di politiche e interventi.

Nel caso del gioco d'azzardo, lo sviluppo di uno studio di valutazione è reso tanto più complesso dalla peculiare natura del fenomeno. Come nel caso di altri comportamenti a rischio di dipendenza cosiddetti "nascosti", infatti, il fenomeno non è direttamente osservabile e misurabile.

Al fine di operare una valutazione quanto più completa possibile si rende dunque necessario la produzione e l'integrazione di diverse tipologie di dati.

In quest'ottica, lo studio GAPS costituisce un progetto pilota che si propone di integrare nella propria analisi l'utilizzo di dati epidemiologici e amministrativi.

In particolare, i dati epidemiologici sulla diffusione del gioco d'azzardo e di quello a rischio/problematico, nonché sulle principali caratteristiche associate al comportamento di gioco (e.g. tipologia di giochi maggiormente coinvolti; genere e fasce d'età dei giocatori) sono stati raccolti attraverso l'indagine epidemiologica che prende il nome dal progetto e che è stata svolta tramite la somministrazione di un questionario anonimo inviato a mezzo postale a un campione rappresentativo di soggetti, estratto in maniera casuale dalle liste anagrafiche dei Comuni selezionati nell'ambito del disegno campionario.

I dati amministrativi sono invece stati forniti dall'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli (ADM) su richiesta dell'Amministrazione regionale e riguardano i flussi economici generati dal gioco d'azzardo e l'offerta di gioco sul territorio regionale.

Al fine di offrire una prima analisi degli effetti di breve termine sui volumi del gioco d'azzardo generati dai giocatori piemontesi e sull'efficacia della legge regionale nel ridurre e prevenire la diffusione della patologia nei soggetti potenzialmente vulnerabili, il capitolo 7 di questo report presenta i risultati delle analisi condotte sui dati appena descritti utilizzando tecniche econometriche per la valutazione di impatto delle politiche.

Il lettore è invitato ad approcciarsi ai risultati qui presentati con la cautela dovuta alla considerazione del fatto che i fenomeni osservati risentono del breve tempo intercorso dall'implementazione delle politiche analizzate

## 1.1 Obiettivi specifici

Lo studio GAPS Piemonte, condotto dall'Istituto di Fisiologia Clinica nel 2018-2019, ha la doppia finalità di fornire un quadro informativo di dettaglio territoriale della diffusione del gioco d'azzardo in Piemonte e di valutare se l'applicazione delle norme di limitazione all'offerta di gioco prevista dalla Legge Regionale n. 9 del 2016 per il contrasto al gioco d'azzardo patologico stiano producendo i risultati previsti.

Tali finalità si declinano in due obiettivi specifici:

1. Raccogliere dati epidemiologici di dettaglio relativi al gioco d'azzardo, con particolare riferimento alle principali caratteristiche associate al comportamento di gioco e al gioco d'azzardo a rischio e problematico;
2. Valutare gli effetti di specifiche misure di

## 1.2 Disegno dello studio

Al fine di raccogliere dati epidemiologici di dettaglio relativi al gioco d'azzardo (Obiettivo 1) è stata condotta l'indagine epidemiologica GAPS in un campione rappresentativo della popolazione di 18-84 anni residente in Piemonte. GAPS si avvale della metodologia scientifica consolidata dell'indagine epidemiologica IPSAD® e fornisce stime rappresentative a livello di singola Azienda Sanitaria Locale rispetto a: diffusione del gioco d'azzardo; caratteristiche economiche, sociali e culturali dei giocatori; comportamento di gioco (frequenza e giochi preferiti, luoghi di gioco, soldi spesi, ecc.); grado di problematicità

e che gli effetti di lungo termine potranno essere valutati solo attraverso un monitoraggio ripetuto nel tempo ed essere arricchiti dalla possibile integrazione con dati provenienti da altre fonti.

contenimento dell'offerta di gioco d'azzardo contenute nella Legge regionale n. 9 approvata dalla Regione Piemonte il 2 maggio 2016 (L.R. 9/2016). A tal fine, sono stati individuati due sotto-obiettivi:

2.1. Fornire una descrizione comparata della prevalenza di gioco a livello regionale rispetto alla situazione pre-intervento (L.R. 9/2016);

2.2. Valutare l'impatto economico e quello epidemiologico della restrizione oraria del funzionamento degli apparecchi di gioco (art. 6, L.R. 9/2016). In particolare, l'obiettivo è quello di indagare se nei Comuni che hanno applicato tali restrizioni vi sia stata una effettiva riduzione del volume pro-capite da gioco d'azzardo (ammontare giocato per residente) e se vi sia corrisposta anche una diminuzione della prevalenza di gioco (percentuale di giocatori).

correlato e percezione del rischio.

Per quanto riguarda invece la descrizione comparata della prevalenza di gioco a livello regionale rispetto alla situazione pre-intervento, è stata operata una comparazione dei dati complessivi di prevalenza regionale relativi al gioco a rischio e problematico derivanti dallo studio GAPS 2018 (a più di un anno dall'entrata in vigore degli artt. 5 e 6, L.R. 9/2016 sul territorio regionale) con quelli comparabili e disponibili forniti della rilevazione IPSAD® 2017 (anno precedente l'entrata in vigore della L.R. 9/2016) per la Regione Piemonte.

Al fine di valutare l'impatto dei provvedimenti

comunali di limitazione temporale dell'offerta di gioco con apparecchi automatici in Piemonte (art. 6 L.R. 9 del 2016), è stata svolta un'indagine preliminare presso tutti i Comuni della Regione al fine di acquisire informazioni rispetto alla presenza o meno di un'ordinanza (o altro provvedimento) comunale (come prescritto dall'art. 6) di limitazione degli orari di funzionamento degli apparecchi automatici da intrattenimento (Slot machine – AWP e video-lottery – VLT).

L'analisi è stata ristretta ai Comuni con popolazione superiore a 1.000 abitanti rispetto

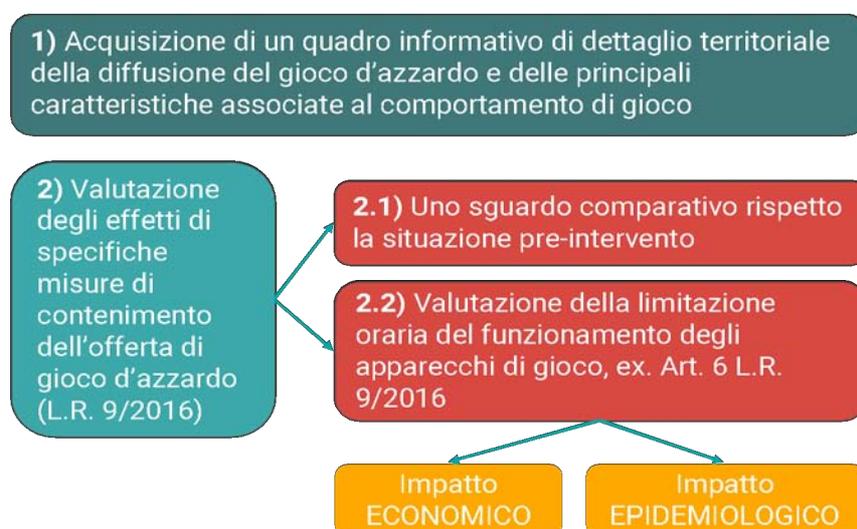
a:

A) Impatto delle tipologie di limitazione temporale sul volume pro-capite da gioco d'azzardo (ammontare giocato in totale e tramite apparecchi per residente);

B) Impatto delle tipologie di limitazione temporale sulla prevalenza di gioco d'azzardo e sulla prevalenza di gioco d'azzardo tramite apparecchi nella popolazione.

La Figura 1.1 offre una schematizzazione della strutturazione dello studio.

**Figura 1.1. Disegno dello studio GAPS – Piemonte**



Sulla base del disegno dello studio sopra illustrato e dei risultati dell'indagine preliminare descritta nel Capitolo 7, i Comuni piemontesi sono stati dunque suddivisi come segue:

**GRANDI COMUNI (con più di 20.000 abitanti)<sup>1</sup>.**

- Comuni che hanno limitato l'orario di funzionamento a 10 ore o meno;
- Comuni che hanno limitato l'orario di funzionamento a più di 10 ore.

**CITTADINE (con una popolazione compresa tra 5.000 e 20.000 abitanti)**

- Comuni che non hanno approvato alcuna

restrizione;

- Comuni che hanno limitato l'orario di funzionamento a 10 ore o meno;
- Comuni che hanno limitato l'orario di funzionamento a più di 10,5 ore.

**PAESI (con una popolazione compresa tra 1000 e 5.000 abitanti)**

- Comuni che non hanno approvato alcuna restrizione;
- Comuni che hanno limitato l'orario di funzionamento a 10 ore o meno;
- Comuni che hanno limitato l'orario di funzionamento più di 10,5 ore.

<sup>1</sup> Tutti i grandi comuni hanno tutti adottato un provvedimento comunale di limitazione temporale dell'orario di funzionamento degli apparecchi da intrattenimento (Slot machine – AWP e videolottery – VLT).

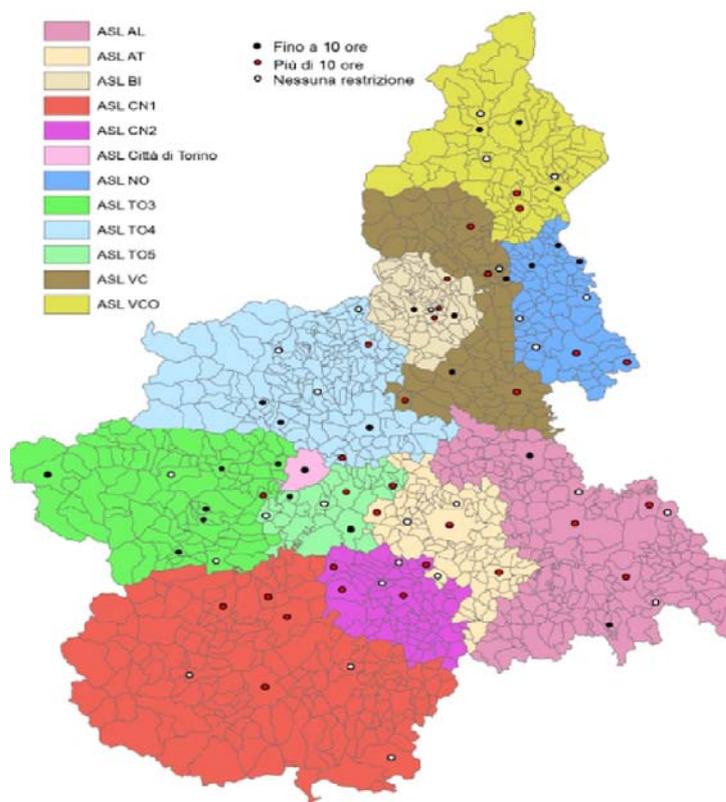
Il piano di campionamento dell'indagine epidemiologica GAPS è stato dunque strutturato come segue.

Nel primo livello di campionamento sono stati selezionati 80 Comuni distribuiti in modo bilanciato all'interno dei gruppi sopra descritti e stratificati sulla base dei seguenti indicatori: ASL di appartenenza; zona geografica all'interno della ASL (nord, sud, est, ovest) e

zona altimetrica. La figura 1.2 offre una visione complessiva.

Nel secondo livello di campionamento si è proceduto alla selezione di un campione rappresentativo di soggetti, estratto in maniera casuale dalle liste anagrafiche dei Comuni campionati, proporzionalmente alla popolazione residente e stratificando per sesso e per classe d'età.

**Figura 1.2. Distribuzione territoriale dei Comuni campionati per ASL e tipo di regolamentazione comunale**



## 2. LE MISURE REGIONALI DI CONTRASTO ALLA DIFFUSIONE DEL GIOCO D'AZZARDO

La legge regionale 9/2016 avente oggetto specifiche "Norme per la prevenzione e il contrasto alla diffusione del gioco d'azzardo patologico", entrata in vigore il 20 maggio 2016, prevede due specifiche misure di limitazione dell'offerta di gioco d'azzardo tramite apparecchi da intrattenimento, contenute negli articoli 5 e 6 della stessa legge.

Il cosiddetto ZONING (art.5) prevede, per la tutela dei soggetti maggiormente vulnerabili, il divieto di collocazione di apparecchi da gioco, nello specifico Slot machine AWP e video-lottery – VLT (ex art. 110, commi 6 e 7 del T.U.L.P.S.) in locali ubicati in prossimità di luoghi sensibili.

In particolare lo ZONING prevede le seguenti distanze:

- 300 mt per i comuni con popolazione inferiore a 5.000 abitanti
- 500 mt per i comuni con popolazione superiore a 5.000 abitanti

Per luoghi sensibili si intendono: a) istituti scolastici di ogni ordine e grado; b) centri di formazione per giovani e adulti; c) luoghi di

culto; d) impianti sportivi; e) ospedali, strutture residenziali o semiresidenziali operanti in ambito sanitario o sociosanitario; f) strutture ricettive per categorie protette, luoghi di aggregazione giovanile e oratori; g) istituti di credito e sportelli bancomat; h) esercizi di compravendita di oggetti preziosi e oro usati; i) movicentro e stazioni ferroviarie. Ai Comuni è inoltre offerta la possibilità di individuare ulteriori luoghi sensibili.

Per quanto riguarda l'entrata in vigore, lo ZONING ha previsto le seguenti tempistiche a seconda della tipologia di locali che ospitano gli apparecchi da gioco:

- Entro il 20/11/2017 per gli esercizi pubblici e commerciali, circoli privati e locali pubblici o aperti al pubblico;
- Entro il 20/05/2019 per gli esercizi dedicati (sale da gioco/scommesse) insediate alla data di entrata in vigore della legge regionale (20 maggio 2016);
- Entro il 20/05/2021 per gli esercizi dedicati (sale da gioco/scommesse) autorizzati a decorrere dal 1° gennaio 2014.

Figura 2.1. Timeline dell'entrata in vigore della legge regionale 9/2016



L'altra misura di interesse è il cosiddetto TIMING (art. 6), secondo la quale i Comuni della Regione, per specifiche esigenze di tutela della salute, quiete pubblica e circolazione stradale, entro novanta giorni dalla sua entrata in vigore, avrebbero dovuto disporre specifiche limitazioni temporali all'esercizio del gioco tramite apparecchi ex art. 110, commi 6 e 7 del TULPS (Slot machine – AWP e video-lottery – VLT), non inferiori a tre ore, in relazione all'orario di apertura previsto per gli esercizi che li detengono.

Per quanto riguarda l'entrata in vigore, i Comuni avrebbero dovuto approvare specifici provvedimenti comunali entro novanta giorni dall'entrata in vigore della legge regionale, ossia entro il 20 agosto 2016.

Al fine di fornire una fotografia dell'effettivo stato di applicazione delle disposizioni previste dall'art. 6 - TIMING, la Sezione 7.1 di questo report illustra i risultati dell'indagine condotta in collaborazione con il Dipartimento "Patologia delle dipendenze" dell'ASL TO3 presso le amministrazioni pubbliche dei Comuni piemontesi proprio a questo scopo.

### 3. IL CONTESTO DI RIFERIMENTO: GLI ASPETTI ECONOMICI DEL GIOCO

Gli aspetti economici del gioco d'azzardo sono tra quelli più rilevanti per avere una lettura approfondita di un fenomeno che necessita di essere analizzato mediante una moltitudine di indicatori.

L'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli (ADM) fornisce annualmente dati sulla rete di vendita per tipologia di gioco e sui flussi finanziari che ne derivano, articolati in: Raccolta (ammontare complessivo delle puntate); Vincite (totale delle somme vinte); Spesa (effettiva perdita dalla

collettività dei giocatori); e Erario (ammontare totale dell'imposizione fiscale dei giochi che entra nelle casse pubbliche).

In questo capitolo vengono analizzati i dati della raccolta. I dati nazionali e quelli riferiti alla Regione Piemonte analizzati in questo studio riguardano sia la rete dei giochi distribuiti su rete fisica sia la raccolta da giochi distribuiti su rete virtuale.

#### 3.1 Volumi di gioco

In Italia nel 2018 la raccolta da gioco è stata di 106,8 miliardi di euro. Dal 2006 al 2018 questo

dato è aumentato di circa il 200% passando da 34,7 a 106,8 miliardi di euro (Figura 3.1).

Figura 3.1: Raccolta da gioco in Italia. Anni 2006-2018



Elaborazioni su dati ADM (2019) e UPB (2018)

Nel 2018 la raccolta da gioco in Piemonte è stata di 6,59 miliardi di euro, il 6,17% della raccolta a livello nazionale. Il contributo più rilevante alla raccolta da gioco d'azzardo in Piemonte (45,2%), è dato dagli apparecchi da intrattenimento (Comma 7, AWP-New Slot Machine e VLT), seguito da quello da giochi di abilità online (22,8%), giochi a base sportiva,

parte online e parte offline (10,8%) e Lotterie (9,2%). In media, ogni residente in Piemonte ha giocato circa 1.491 euro nel 2018 (a livello nazionale la raccolta per residente è stata di 1.766 euro, superiore del 18,4%).

Con riferimento alla sola rete fisica, la raccolta per residente in Piemonte mostra un trend in linea con il dato nazionale dal 2012 al 2015,

mentre registra una riduzione significativa a partire dal 2016. La differenza tra raccolta su rete fisica per residente in Italia e raccolta su

rete fisica per residente in Piemonte è di 27 euro nel 2015 e arriva a 187 euro nel 2018 (Figura 3.2).

**Figura 3.2: Raccolta da gioco su rete fisica per residente in Italia e in Piemonte. Anni 2012-2018**



Elaborazioni su dati ADM (2019) e demo.istat (2020)

L'analisi della sola raccolta per apparecchi mostra un dato ancora più netto. Infatti, in Piemonte la raccolta da Apparecchi per residente è stata superiore al dato nazionale fino al 2016, mentre risulta inferiore nel 2017 e

nel 2018. Il dato regionale passa da 843 euro nel 2016 a 680 euro nel 2018, a fronte di un trend nazionale che rimane sopra 800 euro nello stesso periodo (Figura 3.3).

**Figura 3.3: Raccolta da Apparecchi per residente in Italia e in Piemonte. Anni 2012-2018**



Elaborazioni su dati ADM (2019) e demo.istat (2020)

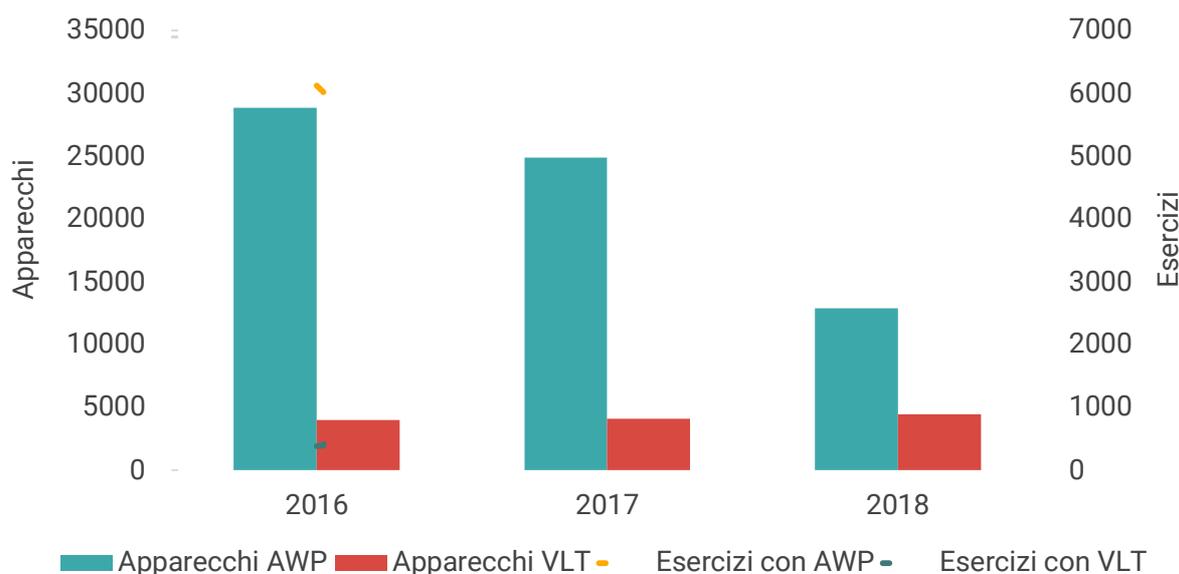
## 3.2 La rete di vendita

La riduzione significativa della raccolta da apparecchi in Piemonte è stata accompagnata da una rimodulazione significativa dell'offerta, sia in termini di numero di esercizi, sia in termini di numero di apparecchi. Nel 2016 sul territorio regionale erano presenti 6124 esercizi con AWP-New Slot Machine e 380 esercizi con VLT. Alla fine del 2018 gli esercizi con AWP-New slot Machine sono 1798 (con una riduzione di più del 70% rispetto al 2016) mentre il numero di esercizi con VLT sale a 414 (con un aumento del 9% rispetto al 2016). In termini di numero di

apparecchi, le AWP-New slot Machine distribuite sul territorio regionale passano da 28864 nel 2016 a 12874 nel 2018 (con una riduzione del 55%), mentre le VLT in Piemonte passano da 3992 nel 2016 a 4431 nel 2018 (con un aumento del 10% nei due anni).

In generale dal 2016 al 2018 in Piemonte si assiste a una notevole riduzione dell'offerta di AWP-New slot Machine, solo parzialmente compensata da un leggero aumento di VLT, sia in termini di numero di esercizi, sia in termini di numero di apparecchi (Fig. 3.4).

Figura 3.4: Numero di Apparecchi ed Esercizi AWP-New slot Machine. Anni 2016-2018



Elaborazioni su dati ADM (2019) e demo.istat (2020)

## 3.3 Volumi di gioco e rete di vendita a livello locale

A livello di ASL, nel 2018, quella del Verbano Cusio Ossola ha fatto registrare il volume di gioco per residente più alto (1.860 euro), mentre l'ASL Cuneo1 ha avuto il volume di gioco più basso (1.090 euro). La ASL Verbano Cusio Ossola ha avuto anche il primato per quanto

riguarda l'offerta di gioco, sono infatti presenti sul territorio 4,4 apparecchi AWP-New Slot machine (dato sovrapponibile a quello nazionale, 4,35) e 1,6 VLT per 1.000 residenti. L'ASL con il più basso numero di AWP-New Slot machine per 1.000 residenti è la ASL Torino 3

(1,9), mentre la ASL con il minor numero di VLT per 1.000 residenti è la ASL Torino 4 (0,6) (Tabella 3.1).

**Tabella 3.1: Volume complessivo e offerta di gioco legale per Azienda sanitaria Locale (ASL)**

	Raccolta per residente (euro)	VLT per 1.000 residenti (n.)	AWP per 1.000 residenti (n.)
ASL AL	1.594,53	1,20	3,96
ASL AT	1.383,07	0,85	2,95
ASL BI	1.261,65	1,21	4,07
ASL Città di Torino	1.673,56	0,91	2,54
ASL CN1	1.089,52	1,01	3,08
ASL CN2	1.587,11	1,25	2,10
ASL NO	1.557,76	1,24	3,70
ASL TO3	1.368,57	0,79	1,92
ASL TO4	1.278,97	0,59	2,38
ASL TO5	1.723,52	1,25	2,50
ASL VC	1.662,23	1,14	4,03
ASL VCO	1.860,05	1,60	4,43
<b>Piemonte</b>	<b>1.490,61</b>	<b>1,00</b>	<b>2,91</b>
<b>Italia</b>	<b>1.765,76</b>	<b>0,94</b>	<b>4,35</b>

Elaborazioni su dati Agenzia delle Dogane e dei Monopoli (2019); Demo.istat (2020)

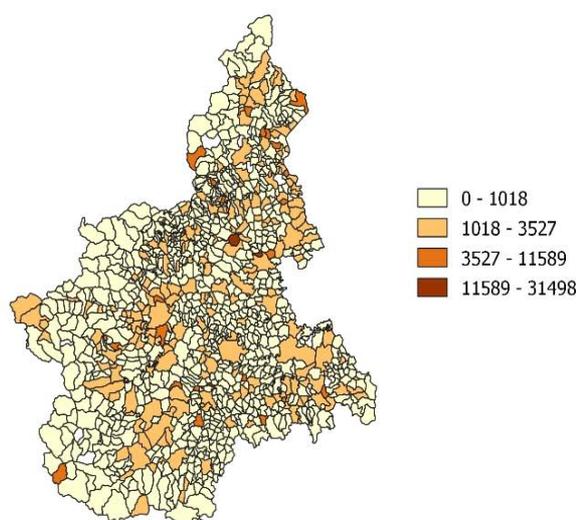
Il dato comunale della raccolta da gioco per residente in Piemonte nel 2018 (Figura 3.5) mostra una forte variabilità territoriale. In generale, la mappa della raccolta per residente nei Comuni mostra una maggiore intensità di gioco nella parte orientale e centrale della Regione. Al contrario il versante occidentale mostra sistematicamente una raccolta per residente più bassa per la gran parte dei giochi. Fanno eccezione a questa tendenza alcuni piccoli Comuni nella parte occidentale più estrema, al confine con la Francia, dove si registra una raccolta per residente più elevata rispetto alla media.

I tre comuni con l'ammontare delle giocate per residente più alto nel 2018 sono: Caresanablot, Castagnito e Carisio, dove sono presenti grandi sale giochi e si giocano rispettivamente 31.498, 19.338 e 18.116 euro per residente. A fronte di

un numero ristretto di abitanti (rispettivamente 1.132, 2.169 e 838), i tre comuni sono caratterizzati infatti dalla presenza massiccia di AWP-New Slot machine e VLT. A Caresanablot, Castagnito e Carisio sono presenti rispettivamente 33,6, 25,4 e 31,5 AWP-New Slot machine; 30,9, 12,9 e 28 VLT per 1.000 residenti nel 2018. La media in Piemonte è di 2,91 AWP-New Slot machine e 1 VLT per 1.000 residenti, la media nazionale nel 2018 è di 4,4 AWP-New Slot machine e 0,9 VLT per 1.000 residenti.

Solo sedici piccoli Comuni del Piemonte, tutti con popolazione inferiore a 1000 abitanti, hanno avuto una raccolta, sia da canale fisico che telematico, pari a zero nel 2018: Ingria, Prali, Balmuccia, Carcoforo, Rimella, Bergolo, Isasca, Marmora, Ostana, Prazzo, Berzano di Tortona, Castelletto d'Erro, Malvicino, Piedicavallo, Cursolo-Orasso e Intragna.

**Figura 3.5: Raccolta da gioco per residente nei Comuni del Piemonte, anno 2018**



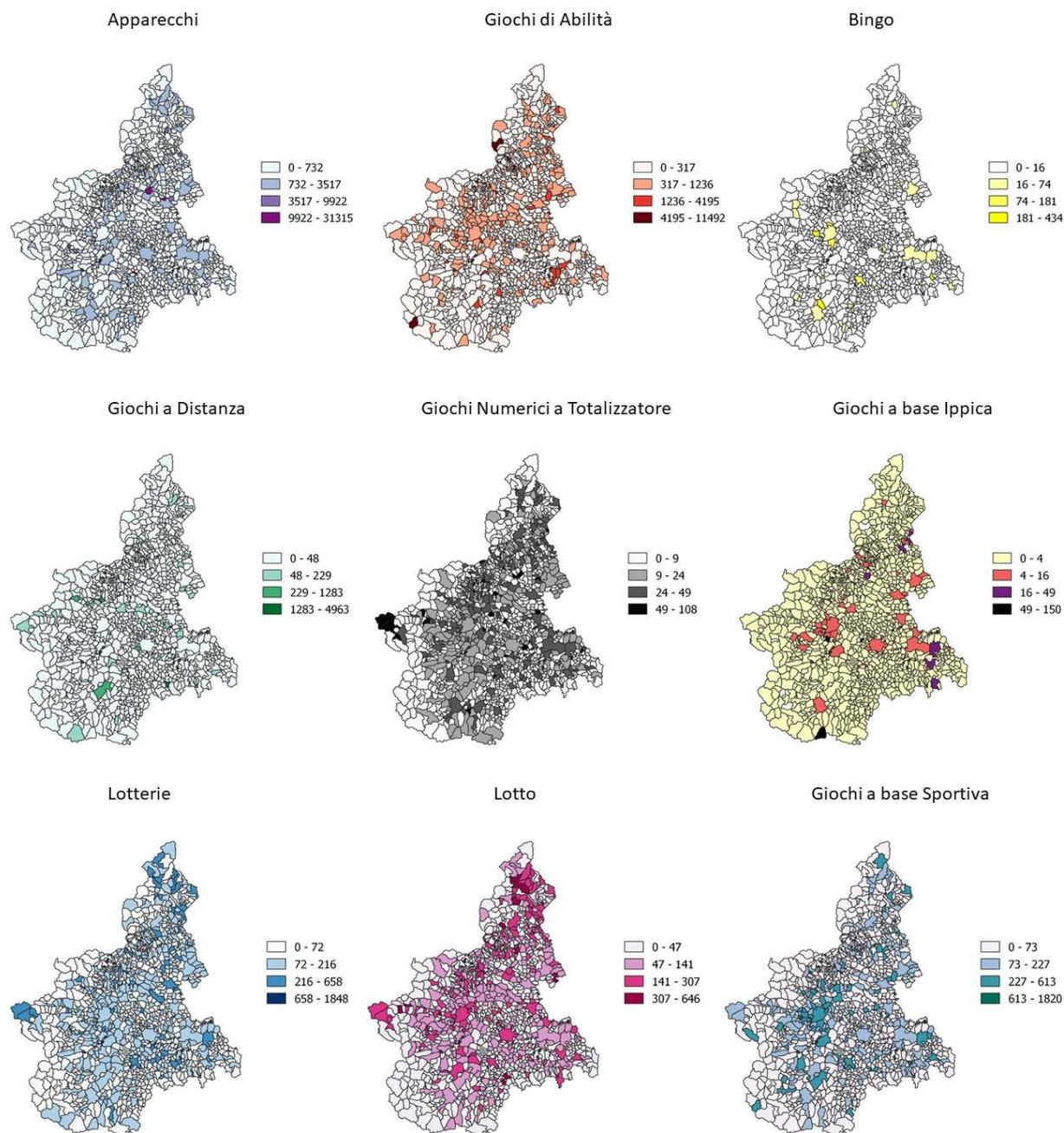
Elaborazioni su dati Agenzia delle Dogane e dei Monopoli (2019); Demo.istat (2020)

Per la raccolta da Apparecchi (Figura 3.6), i tre Comuni con l'ammontare più alto per residente nel 2018 sono Caresanablot, Castagnito e Carisio, che hanno raccolto rispettivamente 31.315, 18.125, e 17.729. Al contrario, 556 dei 1.181 comuni del Piemonte hanno avuto una raccolta da apparecchi pari a zero nello stesso anno. Per giochi a base sportiva, i tre Comuni con la raccolta per residente più alta nel 2018 sono: Alpette, Castelletto d'Orba e Massino Visconti che hanno raccolto rispettivamente 1820, 1089 e 983 euro. I Comuni con raccolta a base sportiva pari a zero nel 2018 sono 40. I tre Comuni con la raccolta da Bingo per residente più alta nel 2018 sono Centallo, Borgaro Torinese e Rivoli (sono presenti grandi Sale Bingo), con 434, 387, e 371 euro rispettivamente. 272 dei 1.181 Comuni piemontesi hanno zero raccolta da Bingo nel 2018. Per le Lotterie, i tre Comuni con la raccolta per residente più alta nel 2018 sono Meugliano, Moncrivello e Villarboit, che fanno registrare rispettivamente 1.848, 658 e 632 euro per residente. Per 201 comuni la raccolta da Lotterie nel 2018 è stata pari a zero. I tre Comuni con la più alta raccolta per residente in Lotto nel 2018 sono Chiusano d'Asti, Trontano e San Ponso, dove si raccolgono,

rispettivamente, 646, 640 e 527 euro per residente. La raccolta in Lotto è pari a zero in 523 comuni. Per giochi a base ippica, nel 2018 si osserva una raccolta per residente più alta a Vinovo (150 euro), Olivola 146 euro e Limone Piemonte (128 euro). La raccolta da giochi a base ippica è pari a zero in 1063 comuni. Villavernia, Carema e Andezeno sono i tre Comuni con la raccolta per residente da giochi Numerici a Totalizzatore più alta nel 2018. In 141 Comuni, al contrario, la raccolta da Giochi Numerici a Totalizzatore è stata pari a zero nello stesso anno.

Rispetto al gioco su canale esclusivamente telematico, per quanto riguarda il gioco a distanza (che comprende Betting Exchange e Playsix), Cartosio (con 4.963 euro), Cafasse (con 1.283 euro) e Mezenile (con 508 euro) sono i tre Comuni con la raccolta per residente più alta nel 2018. In 752 comuni la raccolta da gioco a distanza è stata pari a zero. Per quanto riguarda i giochi di abilità, invece, Riva Valdobbia (con 11.492 euro), Pietraporzio (con 6.931 euro) e Bioglio (con 5.949 euro) sono i Comuni con la raccolta per residente più alta nel 2018. In 94 comuni piemontesi, la raccolta da giochi di Abilità è stata pari a zero.

Figura 3.6: Raccolta da categorie di gioco per residente nei Comuni del Piemonte, anno 2018



Elaborazioni su dati Agenzia delle Dogane e dei Monopoli (2019); Demo.istat (2020)

## 4. LO STUDIO GAPS

Come descritto nella Sezione 1.2, al fine di raccogliere dati epidemiologici di dettaglio relativi alla diffusione del gioco d'azzardo in Piemonte è stata condotta l'indagine epidemiologica GAPS – Piemonte in un campione rappresentativo della popolazione di 18-84 anni residente.

Questa indagine ha reso possibile ottenere stime rappresentative a livello di singola

Azienda Sanitaria Locale rispetto alla diffusione del gioco d'azzardo, alle caratteristiche economiche, sociali e culturali dei giocatori, nonché al comportamento di gioco (frequenza e giochi preferiti, luoghi di gioco, soldi spesi, ecc.), al grado di problematicità correlato e alla percezione del rischio.

### 4.1 Le caratteristiche dei partecipanti

Tra i questionari inviati nell'ambito dell'indagine GAPS che sono attualmente rientrati, ne sono stati considerati validi e analizzati 4.874.

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 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.

Per quanto riguarda le caratteristiche socio-demografiche dei rispondenti all'indagine, il 49% dei rispondenti è di genere maschile. Un quinto è rappresentato da persone di età compresa tra i 18 e i 34 anni, il 37% da 35-54enni e la restante quota da 55-84enni. La percentuale di donne è leggermente più alta nelle fasce di età maggiori.

**Tabella 4.1: Distribuzione percentuale dei rispondenti per genere e classe di età**

	Totale	GENERE	
		Maschi	Femmine
18 - 24 anni	7,8	8,3	7,2
25 - 34 anni	12,3	12,9	11,8
35 - 44 anni	16,4	16,8	16,0
45 - 54 anni	20,2	20,5	19,9
55 - 64 anni	17,0	16,9	17,0
65 - 74 anni	14,8	14,3	15,2
75 - 84 anni	11,6	10,2	12,8

GAPS 2018 - Regione Piemonte

Per il dettaglio dei dati riportati nel presente capitolo fare riferimento alle tabelle in appendice al report, Sezione "Le caratteristiche dei rispondenti"

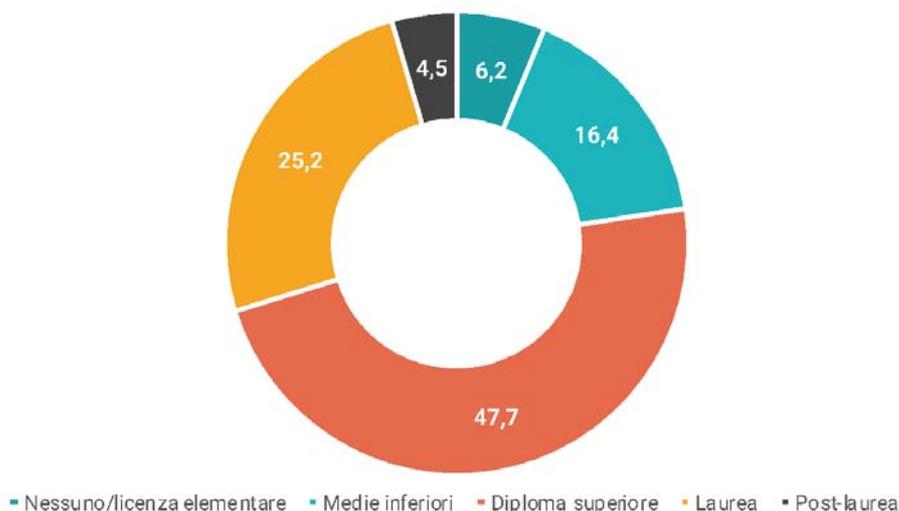


GAPS 2018 - Regione Piemonte

Il 98% dei rispondenti riferisce di essere nato in Italia e il 2% di risiedervi da oltre 10 anni. La quasi totalità (99%) proviene da Paesi Europei e nel 99,5% dei casi la lingua parlata in famiglia è l'italiano, seguito dal francese (4%), dall'inglese o tedesco (3%) e spagnolo o portoghese (1%).

Le persone coniugate o unite civilmente costituiscono il 58% dei rispondenti, quelle celibi o nubili il 29% e l'8% circa separati o divorziati; il restante 5% dei rispondenti riferisce lo stato di vedovo/a, soprattutto tra le donne (M=2%; F=8%).

Quasi la metà dei rispondenti (48%) possiede un diploma di scuola secondaria di secondo grado, in particolare gli uomini (M=51%; F=45%) e circa il 30% ha conseguito un titolo di studio superiore (laurea/post-laurea), in questo caso soprattutto le donne (M=28%; F=31%).



GAPS 2018 - Regione Piemonte

Rispetto alla condizione lavorativa il 57% riferisce di essere occupato e il 25% ritirato dal lavoro e/o inabile, condizione quest'ultima che

per oltre l'80% riguarda i soggetti nella fascia di età 65-84 anni.

Gli studenti e coloro che sono alla ricerca di

Per il dettaglio dei dati riportati nel presente capitolo fare riferimento alle tabelle in appendice al report, Sezione "Le caratteristiche dei rispondenti"

un'occupazione, prima o nuova, costituiscono rispettivamente il 7% e il 6% dei rispondenti.

Il primo caso riguarda prevalentemente i più giovani, il secondo coinvolge il 12% dei 18-

24enni, il 9% dei 25-44enni e il 5% degli over 44enni. L'8% riferisce di svolgere lavoro casalingo.

**Tabella 4.2: Percentuale per genere e classe di età dei rispondenti secondo lo stato occupazionale**

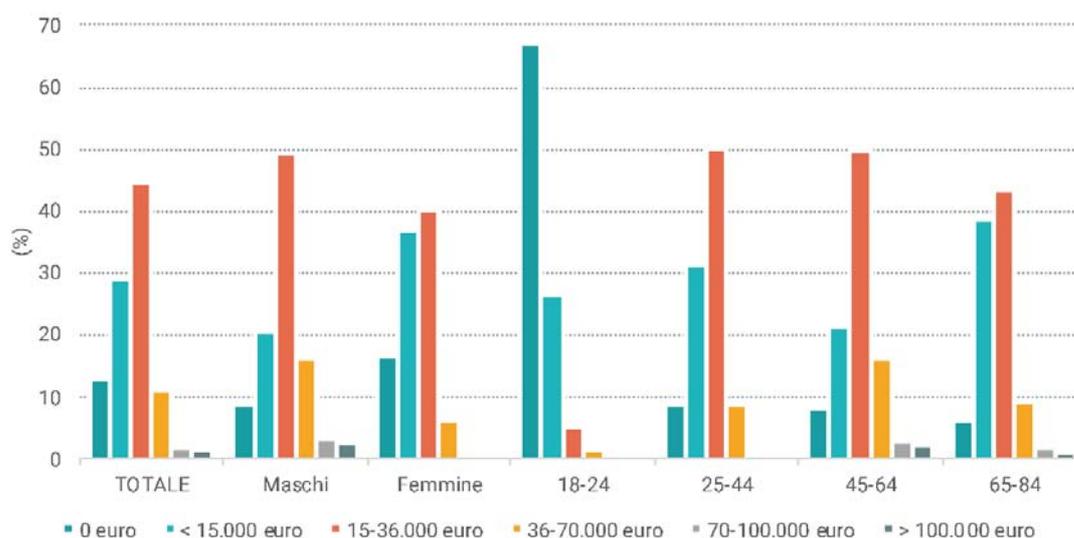
	Totale	GENERE		FASCE D'ETÀ			
		Maschi	Femmine	18-24	25-44	45-64	65-84
Occupato	57,2	61,8	53,0	26,3	87,3	75,2	5,8
In cerca di occupazione	5,5	6,0	5,1	11,7	8,7	5,3	0,2
Casalingo	7,6	0,7	14,1	0,0	3,1	7,5	15,5
Studente	6,9	6,8	7,1	69,7	3,7	0,1	0,0
Ritirato dal lavoro/inabile	25,3	27,0	23,7	0,3	0,3	13,4	81,0

GAPS 2018 - Regione Piemonte

L'analisi dei dati riguardanti la situazione economica individuale indica che per il 29% il reddito personale (lordo) annuo è inferiore ai 15.000 euro, soprattutto per le donne e i più anziani. Quasi il 13% dei rispondenti non ha

invece un reddito proprio. Il 44% percepisce dai 15.000 ai 36.000 euro annui, mentre il restante 14% riferisce di avere un reddito superiore a 36.000 euro, quote che in entrambi i casi risultano superiori tra gli uomini.

**Figura 4.1: Distribuzione percentuale per genere e classe di età dei rispondenti secondo il reddito personale (lordo) annuo**



GAPS 2018 - Regione Piemonte

Per il 23% dei rispondenti il reddito familiare (netto) mensile è pari o inferiore a 1.400 euro, nel 44% dei casi è compreso tra 1.500 e 2.500 euro e nel restante 33% è superiore. Differenze rilevanti si osservano nelle quote di coloro che

riferiscono di avere un reddito netto mensile familiare non superiore ai 1.400 euro (soprattutto donne e over 64enni) e superiore a 2.500 euro (condizione che caratterizza gli uomini).

Per il dettaglio dei dati riportati nel presente capitolo fare riferimento alle tabelle in appendice al report, Sezione "Le caratteristiche dei rispondenti"

**Tabella 4.3: Distribuzione percentuale per genere e classe di età dei rispondenti secondo il reddito familiare netto mensile**

	GENERE		FASCE D'ETÀ			
	Maschi	Femmine	18-24	25-44	45-64	65-84
<i>Fino a 1.000 euro</i>	7,9	11,0	5,2	8,3	8,3	13,7
<i>Fino a 1.400 euro</i>	11,0	15,5	7,1	12,4	12,4	17,6
<i>Fino a 1.800 euro</i>	15,8	15,4	10,6	13,0	14,9	21,1
<i>Fino a 2.500 euro</i>	30,1	27,4	33,3	30,8	29,2	24,3
<i>Fino a 5.000 euro</i>	28,9	25,0	33,5	30,4	29,1	17,5
<i>Più di 5.000 euro</i>	6,3	5,7	10,3	5,0	6,1	5,7

GAPS 2018 - Regione Piemonte

#### REDDITO NETTO FAMILIARE MENSILE



GAPS 2018 - Regione Piemonte

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. 9 – Note metodologiche), hanno evidenziato che a livello regionale il reddito lordo individuale risulta mediamente pari a 23.489 euro all'anno mentre quello netto medio annuo familiare risulta di 31.385 euro, corrispondente a 13.222 euro per componente familiare. Il campione dello studio GAPS risulta sostanzialmente in linea rispetto ai redditi familiari nazionali e delle regioni dell'Italia Nord-Ovest, corrispondenti rispettivamente a 30.595 e 33.268 euro.

**Tabella 4.4: Reddito annuo medio e mediano individuale e familiare**

	REGIONE PIEMONTE	
	Media	Mediana
<i>Reddito lordo individuale</i>	23.489,0	19.695,84
<i>Reddito netto familiare</i>	31.385,3	25.684,00
<i>Reddito netto familiare (per componente)</i>	13.222,2	10.553,71

GAPS 2018 - Regione Piemonte; ISTAT (2018)

Per il dettaglio dei dati riportati nel presente capitolo fare riferimento alle tabelle in appendice al report, Sezione "Le caratteristiche dei rispondenti"

## 4.2 La percezione sui servizi sanitari territoriali

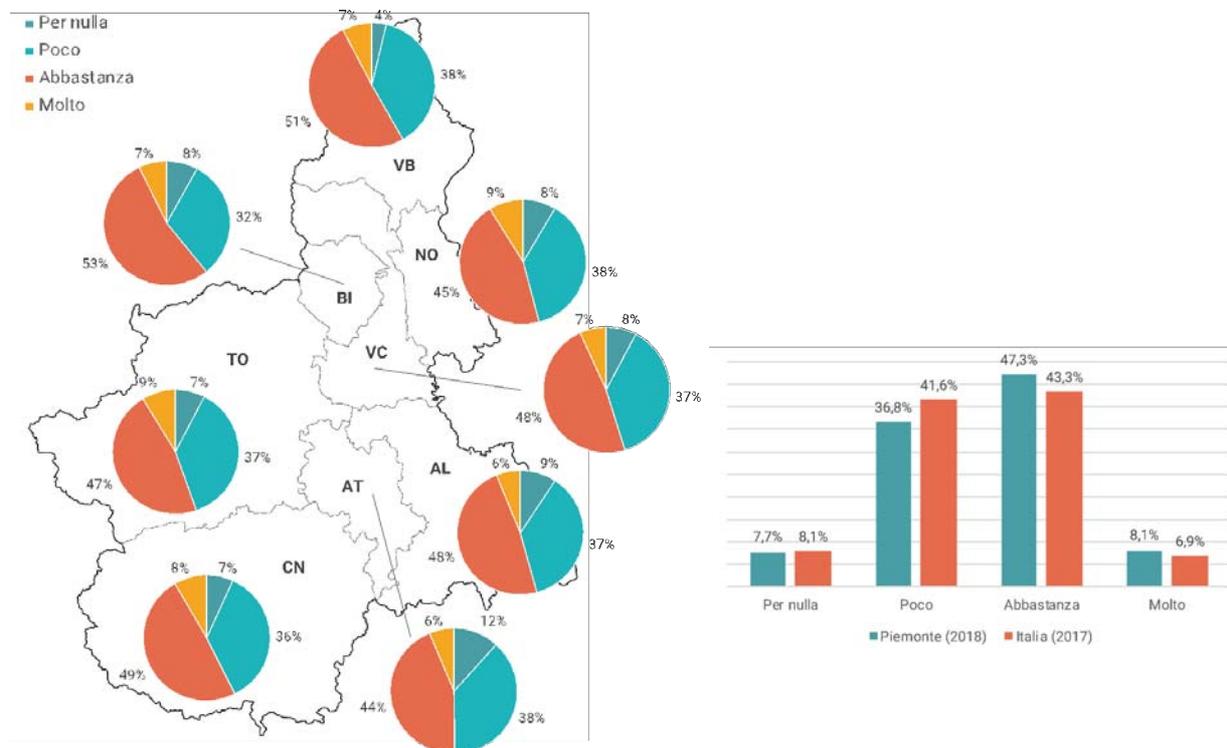
### 4.2.1 Servizi Sanitari generali

Oltre la metà dei residenti piemontesi di età compresa tra i 18 e gli 84 anni riferisce di essere abbastanza o molto informato sulle modalità di accesso ai Servizi Sanitari (55%). Si tratta in maggioranza delle donne (52% dei maschi; 59% delle femmine) e dei più anziani (46% dei 18-44enni; 47% dei 25-44enni; 60% dei 45-64enni; 62% 65-84enni). In generale, i Piemontesi risultano essere più informati sui servizi sanitari rispetto alla media nazionale (cfr. dato IPSAD@2017, Figura 4.2).

Osservando invece il dato a livello provinciale (Figura 4.2), sono i residenti di Asti a riferire la conoscenza più bassa sulle modalità di accesso ai Servizi Sanitari, mentre quelli più informati risultano i residenti di Biella e Cuneo.

18-24 anni	Per nulla	10,5
	Poco	43,5
	Abbastanza	39,8
	Molto	6,1
25-44 anni	Per nulla	9,0
	Poco	43,9
	Abbastanza	39,5
	Molto	7,7
45-64 anni	Per nulla	6,7
	Poco	33,8
	Abbastanza	50,5
	Molto	9,0
65-84 anni	Per nulla	7,2
	Poco	31,2
	Abbastanza	53,4
	Molto	8,3

**Figura 4.2: Distribuzione percentuale dei rispondenti secondo il livello di informazione sulle modalità di accesso ai Servizi Sanitari offerti dalla propria Azienda Sanitaria**



GAPS 2018 - Regione Piemonte; IPSAD@2017

Per il dettaglio dei dati riportati nel presente capitolo fare riferimento alle tabelle in appendice al report, Sezione "La percezione sui Servizi Sanitari territoriali"

## 4.2.2 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: il 76% dei 18-24enni e il 79% dei 25-44enni riferisce di essere per niente/poco informato rispetto al 69% dei 45-64enni e al 63% dei 65-84enni.

In generale è solo il 29% della popolazione piemontese che si dice abbastanza/molto informato sull'accesso a questi Servizi, senza alcuna differenza di genere.

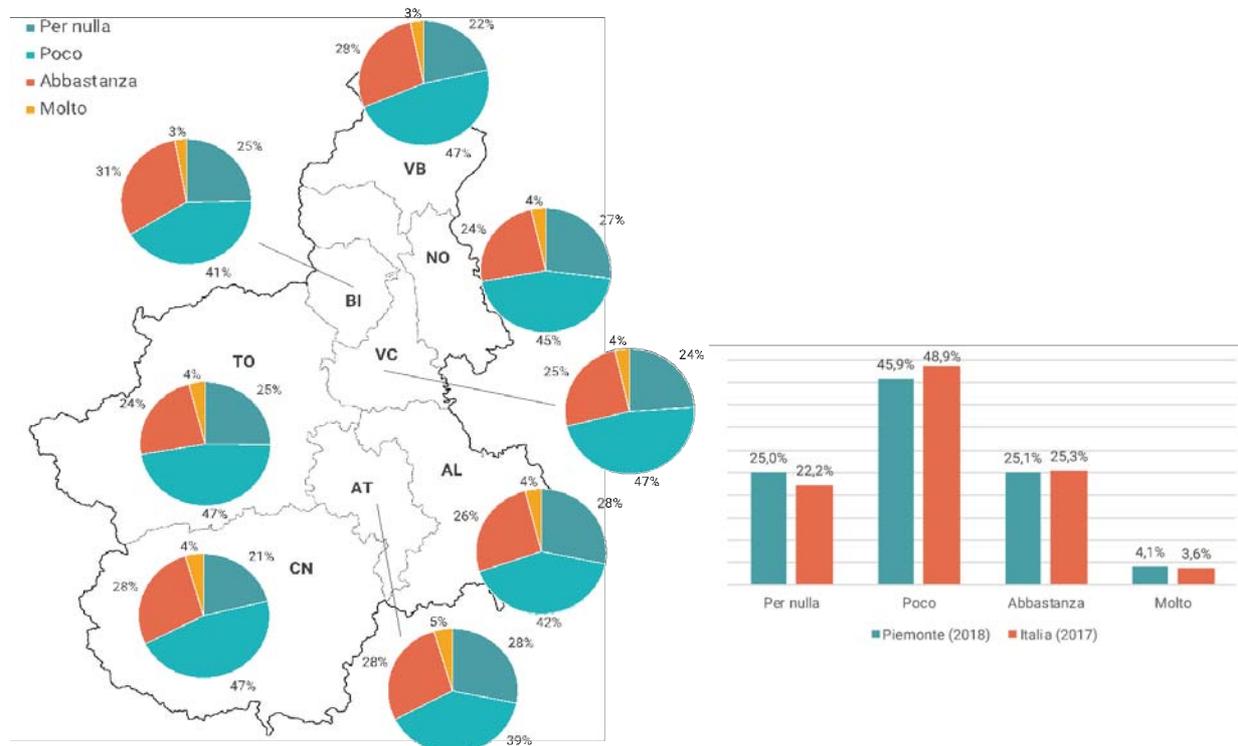
Il dato piemontese risulta essere in linea con la media nazionale (cfr. dato IPSAD®2017, Figura 4.3).

A livello territoriale invece, il livello di informazione relativo ai Servizi Sanitari specifici

per le dipendenze risulta nettamente più basso rispetto a quello dei servizi sanitari generali in tutte le aree (Figura 4.3).

18-24 anni	Per nulla	20,9
	Poco	55,5
	Abbastanza	19,9
	Molto	3,7
25-44 anni	Per nulla	28,4
	Poco	50,3
	Abbastanza	16,9
	Molto	4,3
45-64 anni	Per nulla	24,0
	Poco	44,8
	Abbastanza	27,5
	Molto	3,8
65-84 anni	Per nulla	24,4
	Poco	38,6
	Abbastanza	32,7
	Molto	4,2

**Figura 4.3: Distribuzione percentuale dei rispondenti secondo il livello di informazione sulle modalità di accesso ai Servizi Sanitari nell'ambito delle dipendenze patologiche**



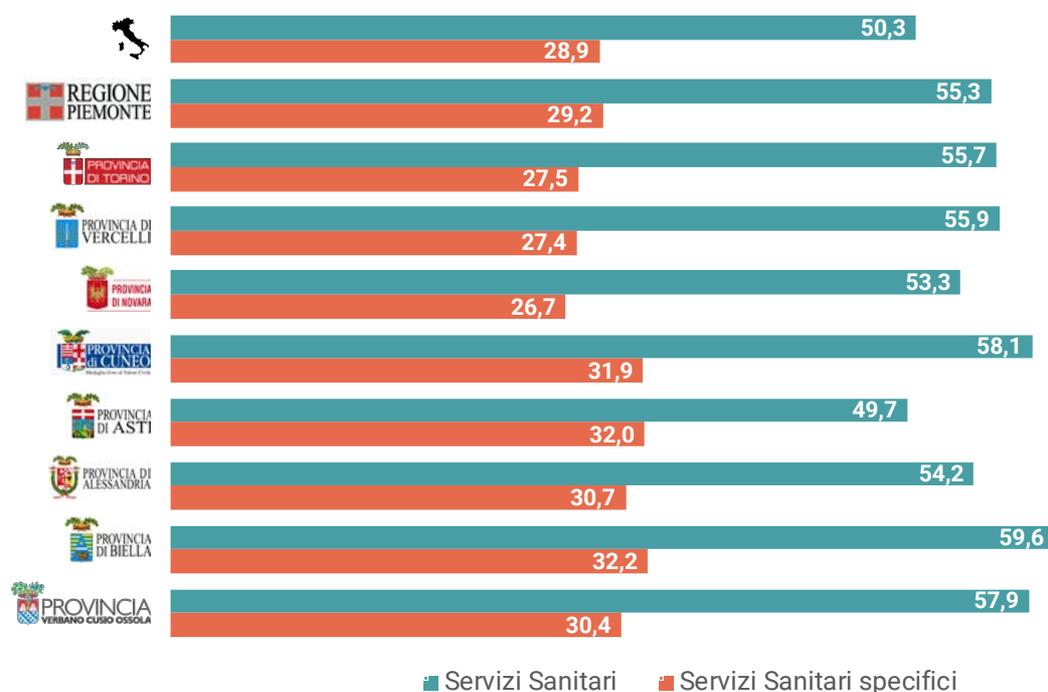
GAPS 2018 - Regione Piemonte; IPSAD®2017

Per il dettaglio dei dati riportati nel presente capitolo fare riferimento alle tabelle in appendice al report, Sezione "La percezione sui Servizi Sanitari territoriali"

In confronto con il dato nazionale, la quota di soggetti rilevata in Piemonte che si ritengono abbastanza/molto informati sulle modalità di accesso ai Servizi Sanitari specifici per le

dipendenze patologiche risulta in linea. A livello provinciale i più informati sono i residenti di Biella, Asti e Cuneo.

**Figura 4.4: Distribuzione percentuale nazionale, per Regione e per Provincia di residenza dei rispondenti, secondo il livello "Molto/abbastanza informato" sulle modalità di accesso ai Servizi Sanitari in generale e nell'ambito delle dipendenze patologiche**



GAPS 2018 - Regione Piemonte; IPSAD®2017

**Tabella 4.5: 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 PIEMONTE					
		Totale	Totale	GENERE		FASCE D'ETÀ			
				Maschi	Femmine	18-24	25-44	45-64	65-84
<b>Servizi Sanitari</b>	Per nulla	8,1	7,7	9,3	6,3	10,5	9,0	6,7	7,2
	Poco	41,6	36,8	39,0	34,8	43,5	43,9	33,8	31,2
	Abbastanza	43,3	47,3	44,6	49,8	39,8	39,5	50,5	53,4
	Molto	6,9	8,1	7,1	9,1	6,1	7,7	9,0	8,3
<b>Servizi Sanitari nell'ambito delle dipendenze patologiche</b>	Per nulla	22,2	25,0	26,2	23,9	20,9	28,4	24,0	24,4
	Poco	48,9	45,9	44,7	46,9	55,5	50,3	44,8	38,6
	Abbastanza	25,3	25,1	25,2	24,9	19,9	16,9	27,5	32,7
	Molto	3,6	4,1	3,8	4,3	3,7	4,3	3,8	4,2

GAPS 2018 - Regione Piemonte; IPSAD®2017

Per il dettaglio dei dati riportati nel presente capitolo fare riferimento alle tabelle in appendice al report, Sezione "La percezione sui Servizi Sanitari territoriali"

Sempre mediamente più elevato, a livello regionale, risulta il livello di conoscenza relativo ad altri servizi o attività specifiche per il supporto alle persone con problemi di dipendenza, anche se i Servizi di Strada e le Help Line risultano sconosciute a circa il 90%

dei residenti. In Tabella 4.6 sono mostrate le percentuali di rispondenti che riferiscono la conoscenza della presenza sul territorio delle diverse tipologie di servizio, secondo il genere e la classe di età.

**Tabella 4.6: Percentuali dei rispondenti secondo la conoscenza della presenza di Servizi Sanitari per le diverse dipendenze patologiche**

		ITALIA (2017)		REGIONE PIEMONTE					
		Totale	Totale	GENERE		FASCE D'ETÀ			
				Maschi	Femmine	18-24	25-44	45-64	65-84
<b>Servizi per le Dipendenze patologiche (SerD)</b>	Sost. legali	29,0	29,5	28,6	30,4	32,3	30,3	31,7	23,5
	Sost. illegali	36,5	28,9	27,8	29,9	33,7	32,3	30,9	19,4
	Gioco d'Azzardo	11,7	17,2	16,5	17,8	22,1	20,2	18,2	9,6
	Non so	40,3	64,6	65,7	63,5	61,8	63,8	62,2	71,0
<b>Servizi di strada/ unità mobili</b>	Sost. legali	15,3	5,4	5,3	5,6	11,1	6,4	4,3	3,4
	Sost. illegali	13,9	6,7	6,5	7,0	14,2	8,5	5,7	3,1
	Gioco d'Azzardo	11,1	1,7	1,9	1,5	3,9	1,8	1,8	,5
	Non so	56,3	91,9	92,2	91,5	83,7	90,5	93,4	94,9
<b>Centro di salute mentale</b>	Sost. legali	7,3	25,0	22,2	27,8	22,8	24,5	27,7	21,5
	Sost. illegali	8,1	22,1	19,3	24,8	24,2	24,3	23,9	15,1
	Gioco d'Azzardo	2,1	13,7	12,2	15,2	19,8	15,9	14,3	7,5
	Non so	64,8	70,3	73,8	66,8	70,8	70,2	68,1	74,4
<b>Neuro-psichiatria dell'Infanzia e della Adolescenza</b>	Sost. legali	20,5	15,9	12,4	19,4	18,9	14,5	17,3	13,7
	Sost. illegali	18,4	13,8	10,6	17,0	19,4	14,9	14,7	8,8
	Gioco d'Azzardo	10,7	7,7	6,4	9,0	12,9	8,5	7,9	4,0
	Non so	52,5	82,0	86,0	78,1	78,3	82,6	81,1	84,9
<b>Servizio psichiatrico di diagnosi e cura</b>	Sost. legali	14,1	22,0	18,4	25,5	24,3	21,9	23,6	18,2
	Sost. illegali	11,8	19,7	16,5	22,9	26,3	22,7	20,6	11,7
	Gioco d'Azzardo	6,0	12,1	10,3	13,9	21,2	14,4	11,9	5,7
	Non so	58,7	75,1	78,8	71,5	71,1	74,7	73,7	79,9
<b>Comunità terapeutiche accreditate</b>	Sost. legali	17,1	16,0	15,2	16,7	17,6	16,9	16,5	12,6
	Sost. illegali	15,6	17,4	16,5	18,3	19,7	20,0	18,3	11,1
	Gioco d'Azzardo	9,0	7,7	7,7	7,7	13,5	9,4	7,2	4,0
	Non so	55,2	79,0	80,3	77,8	77,7	77,6	78,6	82,8
<b>Servizi sociali degli Enti locali</b>	Sost. legali	14,8	20,8	19,1	22,4	25,0	19,6	21,3	19,6
	Sost. illegali	16,4	18,0	16,7	19,3	22,2	19,8	18,9	12,3
	Gioco d'Azzardo	7,4	11,1	10,3	11,8	18,7	12,9	10,2	7,1
	Non so	56,2	76,3	77,8	74,8	72,7	77,1	75,6	77,9
<b>Associazioni dei volontari</b>	Sost. legali	17,4	18,9	17,8	20,1	22,7	17,1	20,2	17,3
	Sost. illegali	14,1	14,5	14,2	14,9	22,5	15,1	15,0	10,0
	Gioco d'Azzardo	9,5	10,1	10,0	10,2	19,1	10,6	10,3	5,5
	Non so	55,6	78,7	79,7	77,6	73,1	80,7	77,5	80,3
<b>Helpline (linee telefoniche dedicate)</b>	Sost. legali	-	7,7	7,5	8,0	14,5	8,1	8,0	4,6
	Sost. illegali	-	6,2	6,0	6,4	12,6	7,7	6,1	2,3
	Gioco d'Azzardo	-	6,0	6,2	5,9	13,3	7,8	5,7	1,7
	Non so	-	91,0	91,4	90,5	82,9	90,4	90,9	94,7

GAPS 2018 - Regione Piemonte; IPSAD@2017

Per il dettaglio dei dati riportati nel presente capitolo fare riferimento alle tabelle in appendice al report, Sezione "La percezione sui Servizi Sanitari territoriali"

## 4.3. Gioco d'azzardo

### 4.3.1 Disponibilità, conoscenze, percezione del rischio, opinioni e credenze

Il 49% della popolazione piemontese ha riferito di abitare nei pressi di un luogo dove poter giocare d'azzardo raggiungibile a piedi in meno di 5 minuti, il 29% impiegando da 5 a 10 minuti e il 22% a più di 10 minuti. Rispetto, invece, alla distanza dal luogo di lavoro o di studio, il 47% può raggiungere a piedi un esercizio di gioco in

meno di 5 minuti, il 28% in 5-10 minuti e il 25% 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 anche oltre 30 minuti.

**Tabella 4.7: 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 e il tempo che sarebbero disposti a impiegare per raggiungerlo**

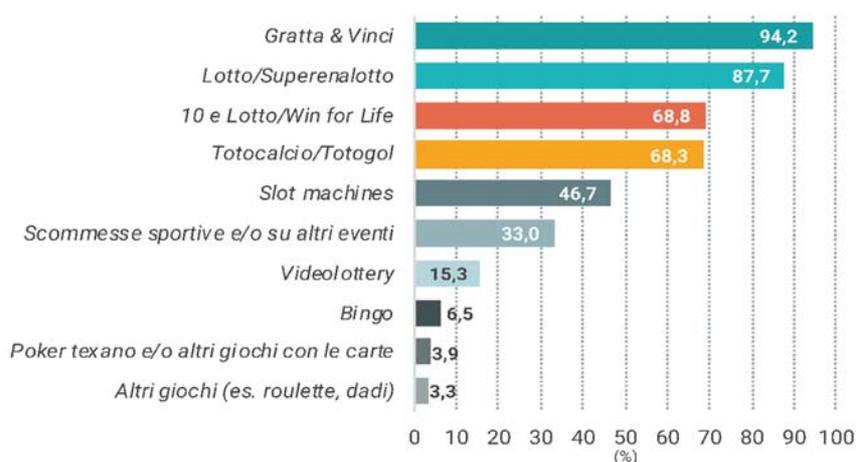
		GENERE		FASCE D'ETÀ				
		Totale	Maschi	Femmine	18-24	25-44	45-64	65-84
<b>Da casa</b>	Meno di 5 minuti	48,7	50,8	46,6	50,9	54,3	46,9	43,8
	5-10 minuti	29,1	29,0	29,2	29,5	26,8	28,8	32,2
	Più di 10 minuti	22,2	20,2	24,2	19,5	18,9	24,2	24,0
<b>Dal luogo di lavoro/studio</b>	Meno di 5 minuti	47,2	48,3	46,1	43,7	49,4	45,5	50,1
	5-10 minuti	28,1	27,1	29,1	34,0	28,4	27,5	21,1
	Più di 10 minuti	24,7	24,6	24,8	22,3	22,1	27,0	28,8
<b>Tempo disposti a impiegare</b>	Meno di 10 minuti	91,2	91,1	91,2	89,1	92,2	91,6	89,3
	10-30 minuti	6,0	6,1	5,8	7,6	4,7	5,6	8,0
	Più di 30 minuti	2,9	2,8	3,0	3,3	3,1	2,8	2,6

GAPS 2018 - Regione Piemonte

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

Lotto/Win for Life, Totocalcio/Totogol e dalle Slot machine.

**Figura 4.5: Percentuale dei rispondenti secondo le tipologie di gioco disponibili nel luogo di gioco più vicino**



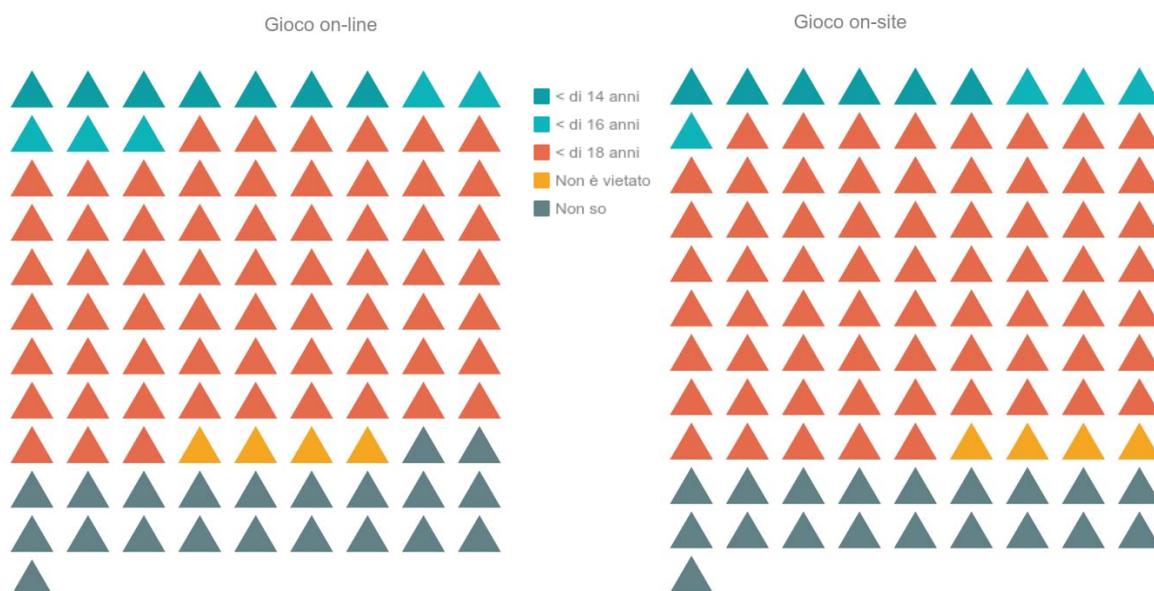
GAPS 2018 - Regione Piemonte

Per il dettaglio dei dati riportati nel presente capitolo fare riferimento alle tabelle in appendice al report, Sezione "Gioco d'azzardo"

Il 63% della popolazione piemontese di 18-84 anni è a conoscenza che il gioco d'azzardo online sia vietato ai minori di 18 anni, soprattutto gli uomini e le persone più giovani. Sono, invece, il 7% coloro che ritengono sia vietato ai minori di 14 anni, in particolare le donne, il 5% ai minori di 16 anni e una pari quota pensa non sia vietato. Il restante 22% non sa rispondere.

Simili le percentuali rispetto alla pratica del gioco in luoghi fisici (bar, ricevitorie, sale scommesse, ecc.): il 67% della popolazione regionale conosce i limiti legali di età per poter giocare d'azzardo, il 6% pensa sia vietato ai minori di 14 anni, soprattutto le donne, mentre il 4% lo pensa riferito ai minori di 16 anni, senza differenze di genere. Sono il 19% coloro che non sanno rispondere.

**Figura 4.6: Distribuzioni percentuali dei rispondenti per tipologia di gioco secondo la conoscenza dei limiti di età per giocare d'azzardo**



GAPS 2018 - Regione Piemonte

Il 30% e il 22% della popolazione piemontese, soprattutto maschile, è a conoscenza di regolamentazioni approvate rispettivamente

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

**Tabella 4.8: 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 PIEMONTE						
	Totale	Totale	GENERE		FASCE D'ETÀ			
			Maschi	Femmine	18-24	25-44	45-64	65-84
Regione	n.a.	29,5	34,3	24,8	24,7	29,2	31,1	28,8
Comune	6,9*	21,6	24,3	19,1	18,4	22,2	21,9	21,5

\* I dati di confronto con lo studio IPSAD@2017 nel capitolo 6 GIOCO D'AZZARDO sono riferiti alla sola popolazione maggiorenne del campione nazionale (18-74 anni)

GAPS 2018 - Regione Piemonte; IPSAD@2017

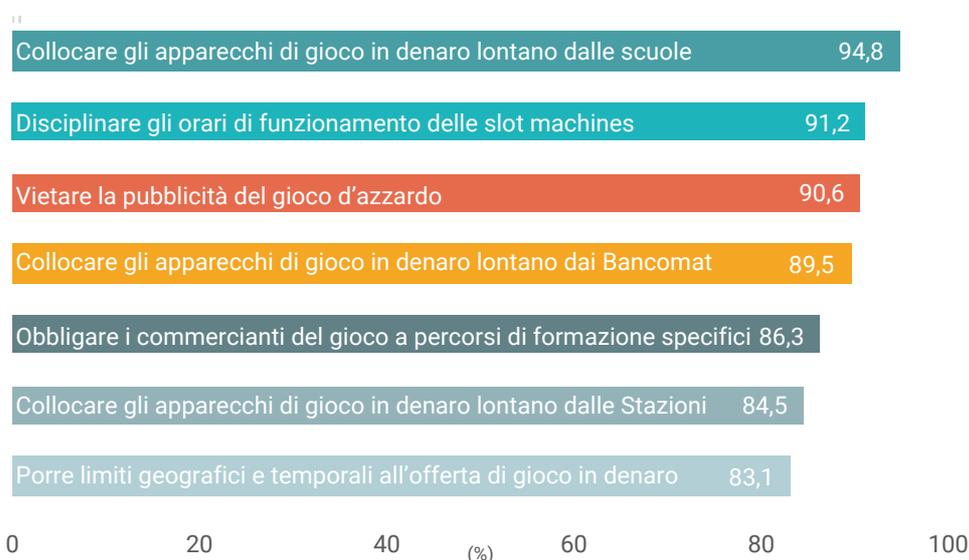
Per il dettaglio dei dati riportati nel presente capitolo fare riferimento alle tabelle in appendice al report, Sezione "Gioco d'azzardo"

Tra coloro che sono a conoscenza delle regolamentazioni comunali, il 19% riferisce che queste riguardano il controllo della distanza dei luoghi di gioco da luoghi sensibili (scuole, ospedali ecc.), il 16% le limitazioni orarie per le Slot machine/VLT, il 5% gli incentivi erogati ai commercianti che rinuncino ad offrire opportunità di gioco e il 6% le penalizzazioni riservate alle attività commerciali che offrono giochi.

Come mostrato in Figura 4.7, la quasi totalità della popolazione piemontese 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 e/o con la decisione di collocare gli apparecchi di gioco lontano da Bancomat. Circa 6 persone su 7 sono d’accordo con l’obbligo per i commercianti del gioco a frequentare specifici corsi di formazione e nel collocare gli apparecchi di gioco lontano da stazioni e/o nel porre limiti spaziali e temporali ai luoghi di gioco.

**Figura 4.7: Distribuzione percentuale dei rispondenti secondo le opinioni sulle limitazioni al gioco d’azzardo**



GAPS 2018 - Regione Piemonte

Il 55% ritiene che giocare d’azzardo meno di una volta alla settimana sia “Molto/Moderatamente” rischioso, soprattutto tra le donne e la quota tende a crescere all’aumentare dell’età. La percentuale raggiunge l’86% in riferimento al gioco ripetuto più di una volta alla

settimana. L’11,4 “Non sa” definire il grado di rischio nel giocare meno di una volta alla settimana e il 9,4% riferendosi al gioco ripetuto più volte, soprattutto gli over 64enni (Fig. 4.8).

Per il dettaglio dei dati riportati nel presente capitolo fare riferimento alle tabelle in appendice al report, Sezione “Gioco d’azzardo”

**Figura 4.8: Distribuzione percentuale dei rispondenti per genere e classe di età secondo il grado rischio attribuito al giocare meno/più di 1 volta la settimana**

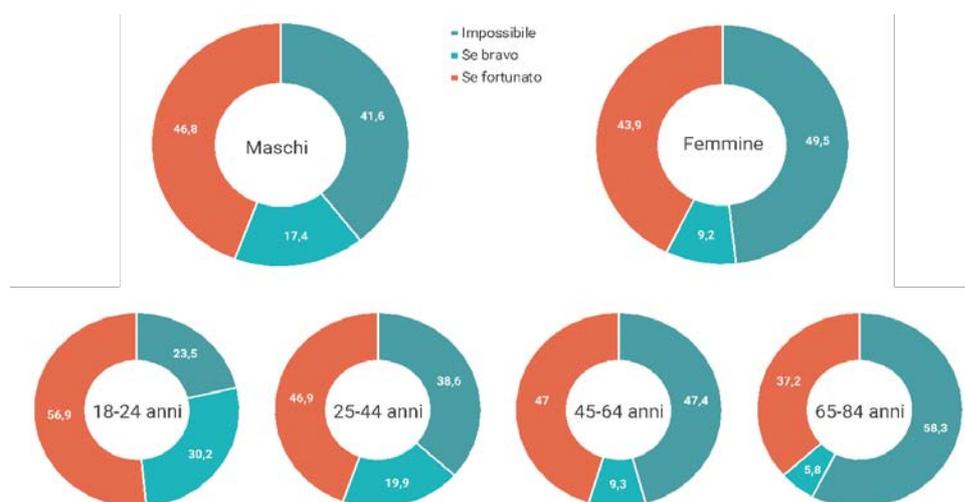
Giocare meno di una volta alla settimana		Giocare più di una volta alla settimana	
37,3	Nessun rischio/minimo	5,6	Nessun rischio/minimo
50,7	Rischio moderato/elevato	83,9	Rischio moderato/elevato
12,0	Non so	10,5	Non so
<b>Maschi</b>		<b>Femmine</b>	
30,0	Nessun rischio/minimo	3,7	Nessun rischio/minimo
59,2	Rischio moderato/elevato	88,1	Rischio moderato/elevato
10,8	Non so	8,3	Non so
<b>18-24 anni</b>		<b>25-44 anni</b>	
53,9	Nessun rischio/minimo	5,0	Nessun rischio/minimo
43,7	Rischio moderato/elevato	93,1	Rischio moderato/elevato
2,5	Non so	1,9	Non so
42,4	Nessun rischio/minimo	4,6	Nessun rischio/minimo
52,5	Rischio moderato/elevato	91,9	Rischio moderato/elevato
5,2	Non so	3,6	Non so
<b>45-64 anni</b>		<b>65-84 anni</b>	
29,9	Nessun rischio/minimo	3,9	Nessun rischio/minimo
59,0	Rischio moderato/elevato	87,1	Rischio moderato/elevato
11,0	Non so	9,0	Non so
21,8	Nessun rischio/minimo	5,4	Nessun rischio/minimo
55,8	Rischio moderato/elevato	74,8	Rischio moderato/elevato
22,4	Non so	19,9	Non so

GAPS 2018 - Regione Piemonte

La quasi totalità del campione riporta opinioni sfavorevoli al gioco d'azzardo, soprattutto le donne; sono quasi il 3% coloro che sono neutrali e il 2% è invece favorevole<sup>1</sup>. Quasi il 46% della popolazione, soprattutto quella femminile e quella di età più adulta, non ritiene possibile

diventare ricchi giocando d'azzardo, per il 45% invece, potrebbe essere fonte di ricchezza se il giocatore è fortunato e per il 13% se è bravo, in percentuali superiori tra gli uomini e i più giovani.

**Figura 4.9: Percentuali dei rispondenti per genere e classe di età secondo la possibilità di diventare ricchi giocando d'azzardo**



GAPS 2018 - Regione Piemonte

<sup>1</sup> 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 appendice al report, Sezione "Gioco d'azzardo"

Oltre quattro persone ogni 10, soprattutto di genere femminile e over 64enni, ritengono che l'abilità del giocatore non incida sull'esito di alcun gioco d'azzardo. Una pari quota ritiene sia

rilevante nel Poker texano/altri giochi con le carte, così come per il 31% nelle scommesse sportive, soprattutto per gli uomini e i più giovani.

**Tabella 4.9: Percentuali di rispondenti per genere e classi d'età secondo l'abilità del giocatore per tipologie di gioco**

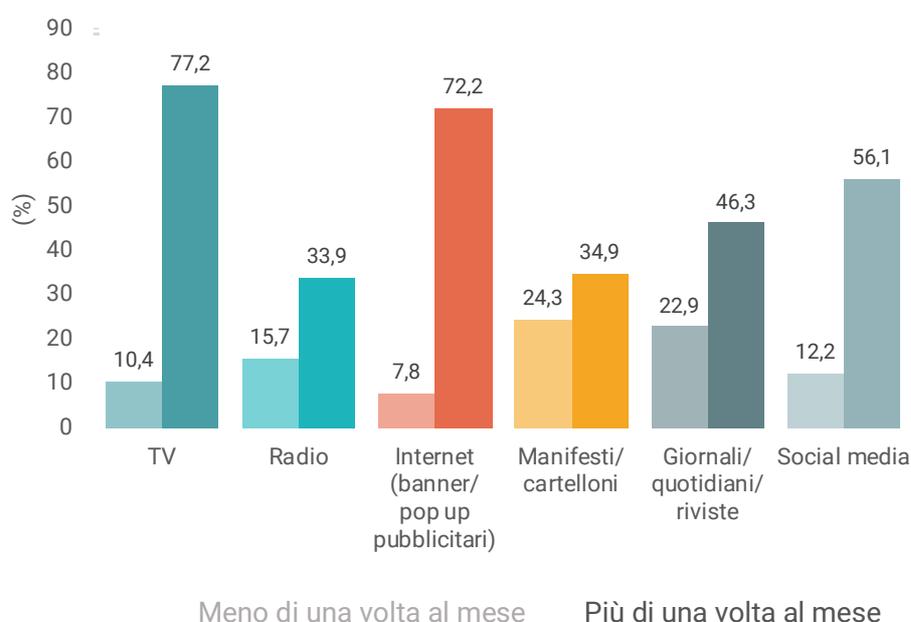
	Totale	GENERE		FASCE D'ETÀ			
		Maschi	Femmine	18-24	25-44	45-64	65-84
In nessun gioco	42,2	38,8	45,6	22,2	34,2	46,8	51,7
Gratta & Vinci/10 e Lotto/Win for Life	1,0	0,7	1,3	0,8	0,7	0,3	2,6
Lotto/Superenalotto	3,0	2,2	3,8	1,5	2,4	2,3	5,4
Totocalcio/Totogol/Scommesse sportive	31,2	35,3	27,1	46,3	33,7	28,4	27,5
Scommesse su altri eventi	17,3	19,6	15,1	25,0	21,5	16,0	11,6
Bingo	1,6	1,0	2,1	2,9	1,2	1,1	2,3
Slot machine	1,3	0,8	1,8	2,4	1,5	0,8	1,6
Videolottery	0,3	0,2	0,3	0,2	0,3	0,1	0,5
Poker texano/Altri giochi con le carte	43,4	46,4	40,4	70,6	56,3	37,8	26,9
Scommesse virtuali	4,5	5,0	3,9	11,1	6,4	3,3	1,8

GAPS 2018 - Regione Piemonte

La maggior parte della popolazione piemontese, 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 4.10: 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 Piemonte

Per il dettaglio dei dati riportati nel presente capitolo fare riferimento alle tabelle in appendice al report, Sezione "Gioco d'azzardo"

Il 69% della popolazione riferisce di non conoscere persone che giocano d'azzardo, soprattutto i 65-84enni, mentre il 12% riferisce che a giocare sono alcuni parenti e/o conoscenti, per il 9% i genitori e per l'8% gli amici, soprattutto tra le persone più giovani.

Il 39% di chi ha persone vicine che giocano d'azzardo riferisce di conoscere persone che, a loro parere, giocano un po' troppo: per il 42% è riferito a conoscenti, per il 36% a parenti e per il

19% ad amici.

Tra le persone vicine che, secondo i rispondenti, giocano troppo, l'11% ha chiesto aiuto (presso servizi sociosanitari, medico curante, help-line) per poter ridurre o smettere di giocare.

Il 6% della popolazione conosce persone che praticano giochi d'azzardo illegali o non legalmente autorizzati, in particolare gli uomini e i 18-24enni.

### 4.3.2 Diffusione e caratteristiche del comportamento di gioco

Il 64% della popolazione regionale di età compresa tra i 18 e gli 84 anni ha giocato d'azzardo almeno una volta nella vita, con una prevalenza di poco superiore a quella nazionale (63%); il 33% lo ha fatto nei dodici mesi precedenti alla rilevazione, prevalenza che

in questo caso risulta nettamente inferiore a quella nazionale (42%), indipendentemente dal genere e dall'età. In Piemonte, tra le persone di genere maschile il gioco d'azzardo praticato durante l'anno risulta maggiormente diffuso mentre sono le più anziane a riportare le prevalenze inferiori.

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

		Totale	GENERE		FASCE D'ETÀ			
			Maschi	Femmine	18-24	25-44	45-64	65-84
<b>Piemonte</b>	Nella vita	63,6	68,7	58,6	56,1	74,5	67,4	48,1
	Nell'ultimo anno	32,6	38,2	27,2	32,1	37,6	34,7	24,2
<b>Italia (2017)</b>	Nella vita	63,3	72,9	53,8	57,8	70,0	63,1	52,5*
	Nell'ultimo anno	41,9	50,1	33,6	43,7	46,8	40,4	32,8*

\*i dati si riferiscono alla popolazione 65-74 anni  
GAPS 2018 - Regione Piemonte; IPSAD@2017

A livello di ASL, la distribuzione delle prevalenze di gioco varia: per il gioco nel corso della vita le percentuali più elevate si registrano nella ASL Città di Torino (65%), mentre la percentuale di

gioco negli ultimi 12 mesi si ha nella ASL di Verbano Cusio ed Ossola (35%); il valore più basso è osservato nel territorio dell'ASL TO3 (29,5%).

**Tabella 4.11: Prevalenze gioco d'azzardo nella vita e nell'anno per genere secondo la ASL di residenza**

	GIOCO NELLA VITA			GIOCO NELL'ANNO		
	Totale	GENERE		Totale	GENERE	
		Maschi	Femmine		Maschi	Femmine
ASL Citta di Torino	65,4	69,5	61,7	33,4	40,5	26,9
ASL TO3	61,6	66,0	57,4	29,5	33,4	25,7
ASL TO4	63,5	69,3	57,9	33,0	39,6	26,6
ASL TO5	63,1	69,3	57,1	31,9	37,1	27,1
ASL VC	63,8	69,8	58,0	33,2	39,3	27,3
ASL NO	63,9	69,4	58,6	34,1	40,1	28,3
ASL CN1	62,9	67,7	58,3	31,2	35,7	26,7
ASL CN2	63,6	68,6	58,8	33,5	39,4	27,9
ASL AT	63,5	68,3	58,9	32,8	37,9	27,9
ASL AL	63,8	69,0	58,7	33,9	38,9	29,1
ASL BI	62,5	68,4	57,0	32,4	38,3	26,9
ASL VCO	63,4	68,2	58,8	34,6	40,5	29,0

GAPS 2018 - Regione Piemonte

Il gioco maggiormente praticato nel corso dei 12 mesi è stato il Gratta & Vinci; seguono: il Superenalotto, preferito dagli uomini e dalle persone di oltre 45 anni; il Lotto, preferito dalle

donne e dagli over 64enni e le scommesse sportive, giocate maggiormente dagli uomini e dai giovani di 18-24 anni.

**Tabella 4.12: Proporzione dei giochi d'azzardo più giocati negli ultimi 12 mesi, per genere e per fasce di età**

	REGIONE PIEMONTE						
	Totale	GENERE		FASCE DI ETÀ			
		Maschi	Femmine	18-24	25-44	45-64	65-84
Gratta & Vinci	75,1	72,8	78,1	67,2	76,9	78,4	68,3
Lotto	27,7	24,9	31,4	9,5	22,3	31,8	39,1
Superenalotto	43,5	46,4	39,6	17,1	39,3	48,8	51,9
10 e Lotto / Win for Life	9,8	13,3	5,0	7,3	11,0	10,2	7,3
Totocalcio/Totogol	5,2	7,4	2,4	17,5	2,4	6,4	2,8
Bingo	6,8	7,2	6,2	22,8	7,5	3,8	3,8
Slot machine	7,4	8,8	5,5	15,8	8,1	6,4	3,4
Videolottery	2,1	3,1	0,7	2,0	3,8	1,2	0,0
Scommesse sportive	18,1	28,8	3,3	49,2	25,3	10,0	3,5
Scommesse su altri eventi	2,9	5,1	0,0	6,5	4,1	1,8	0,7
Poker texano	5,9	9,7	0,7	7,6	11,0	2,6	0,5
Altri giochi con le carte	6,1	6,8	5,1	5,6	7,0	5,8	5,5
Altri giochi (roulette, dadi)	4,9	6,6	2,7	8,1	7,3	3,8	0,0
Scommesse virtuali	3,6	5,9	0,4	16,2	3,5	1,9	0,9

GAPS 2018 - Regione Piemonte

I Gratta & Vinci e il Superenalotto sono i giochi maggiormente praticati in tutte le province della

regione; seguono il gioco del Lotto e le scommesse sportive.

Per il dettaglio dei dati riportati nel presente capitolo fare riferimento alle tabelle in appendice al report, Sezione "Gioco d'azzardo"

I giochi quali 10 e Lotto/Win for Life sono maggiormente praticati a Cuneo, Verbanò Cusio Ossola, Alessandria e Biella, con percentuali che oscillano tra l'11% e il 17%. Le percentuali più alte di giocatori che riferiscono di giocare alle New Slot Machines si rilevano

nelle ASL di Cuneo, Asti e Alessandria (11-12%). Le scommesse su altri eventi e le Videolottery sono i giochi riferiti dalle percentuali più basse di giocatori, a eccezione, nel primo caso a Biella che registra un 10% e a Verbanò Cusio Ossola nel secondo che supera il 5%.

**Tabella 4.13: Giochi d'azzardo praticati negli ultimi 12 mesi, per provincia di residenza**

	Torino	Vercelli	Novara	Cuneo	Asti	Alessandria	Biella	Verbanò Cusio Ossola
Gratta & Vinci	73,4	71,7	76,0	77,3	72,2	76,9	83,7	84,0
Lotto	28,0	29,5	26,4	29,9	22,6	25,5	37,8	20,4
Superenalotto	43,2	54,0	48,1	45,1	34,9	43,3	52,3	30,1
10 e lotto/ Win for Life	8,8	3,9	8,7	10,9	6,9	14,5	16,8	11,8
Totocalcio/Totogol	5,1	3,2	5,6	3,8	1,8	11,5	6,5	4,5
Bingo	7,4	2,3	1,7	9,2	8,2	8,3	4,4	0,0
Slot machines	7,0	3,1	1,7	10,6	11,0	12,1	4,8	6,2
Videolottery	2,5	0,0	1,8	1,3	4,3	2,8	2,0	5,2
Scommesse sportive	17,8	14,8	21,3	16,2	18,9	23,3	13,5	13,6
Scommesse su altri eventi	2,8	0,0	1,0	4,0	5,7	1,1	10,0	5,6
Poker texano	5,8	6,0	2,8	6,4	11,5	5,9	7,3	3,9
Altri giochi con le carte	6,1	7,3	5,4	3,8	6,9	9,2	8,7	8,1
Altri giochi (roulette, dadi)	5,6	1,5	5,0	5,6	1,3	5,2	5,0	6,3
Scommesse virtuali	3,7	1,5	1,0	3,2	3,5	7,2	5,0	2,7

GAPS 2018 - Regione Piemonte

Tra coloro che hanno giocato nell'ultimo anno, il 14% non ha speso soldi negli ultimi 30 giorni; tra i restanti giocatori, il 69% ha speso non più

di 10 euro, soprattutto le donne, mentre per il 7% la spesa è stata di oltre 50 euro, soprattutto tra gli uomini e tra i 25-44enni.

**Tabella 4.14: Distribuzione percentuale per genere e classe di età dei giocatori nell'anno che hanno speso almeno un euro secondo la spesa sostenuta negli ultimi 30 giorni**

	ITALIA (2017)	REGIONE PIEMONTE						
	Totale	Totale	GENERE		FASCE D'ETÀ			
			Maschi	Femmine	18-24	25-44	45-64	65-84
1-10 euro	64,0	69,1	62,5	83,0	71,7	67,9	68,4	70,8
11-50 euro	24,7	23,4	28,2	13,6	24,8	22,9	23,7	23,4
51 euro o più	11,3	7,4	9,3	3,5	3,5	9,2	7,9	5,8

GAPS 2018 - Regione Piemonte; IPSAD®2017

Il 37% dei giocatori piemontesi riferisce che il bilancio economico derivante dal proprio giocare d'azzardo risulta "in pari" (né perdite né guadagni), soprattutto tra le donne (43%); il 54%

è "in rosso", ha cioè perso denaro giocando, in particolar modo i maschi (57%) e i giocatori di 45-64 anni (60%); il restante 9% ha riferito di essere "in attivo", soprattutto i 18-24enni.

Per il dettaglio dei dati riportati nel presente capitolo fare riferimento alle tabelle in appendice al report, Sezione "Gioco d'azzardo"

Tra i giocatori che hanno perso soldi giocando (“in rosso”), l’82% ha perso meno di 50 euro, mentre oltre il 9% ha perso più di 100 euro.

Il metodo di pagamento più utilizzato per giocare d’azzardo è quello in contanti (89%), soprattutto tra le giocatrici; il 10% dei giocatori utilizza carte di credito, in questo caso soprattutto i giocatori, e l’1% i bonifici. Il 17% di coloro che usano carte di credito o bonifici per giocare d’azzardo riferisce che queste modalità di pagamento fanno aumentare la cifra che spende, mentre per il 78% non influenza la cifra spesa.

In Tabella 4.15 sono riportati il reddito individuale (lordo) e familiare (netto per componente) annui riferiti da chi ha giocato almeno una volta nella vita e nell’ultimo anno.

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

**Tabella 4.15: Reddito medio e mediano in tra i giocatori GAPS Piemonte 2018**

		Media	Mediana
<b>Giocatore nella vita</b>	Reddito lordo individuale	24.306,06	21.210,20
	Reddito netto familiare (per componente)	13.034,58	10.684,90
<b>Giocatore nell'ultimo anno</b>	Reddito lordo individuale	22.352,73	20.568,10
	Reddito netto familiare (per componente)	12.639,47	10.885,97

GAPS 2018 - Regione Piemonte

### 4.3.3 Il gioco on site

I giochi d’azzardo on site, quelli cioè che si possono fare recandosi presso luoghi fisici (ricevitorie, sale scommessa, edicole, bar, autogrill) sono stati praticati nella vita dal 61%

della popolazione regionale e dal 31% nei dodici mesi precedenti alla rilevazione. Le prevalenze sono più alte tra gli uomini.

**Tabella 4.16: Prevalenze gioco d'azzardo on site per genere e classe di età**

	Totale	GENERE		FASCE D'ETÀ			
		Maschi	Femmine	18-24	25-44	45-64	65-84
Nella vita	60,7	65,6	56,1	55,0	71,6	65,0	44,3
Nell'ultimo anno	31,0	36,2	26,0	31,9	35,9	33,0	22,4

GAPS 2018 - Regione Piemonte

A livello di ASL, la distribuzione delle prevalenze di gioco praticato on site è sintetizzata in Tabella 6.11. Anche in questo caso, le percentuali più elevate si registrano: relativamente al gioco nella vita nella ASL Città

di Torino (62%), per il gioco negli ultimi 12 mesi nella ASL del Verbano Cusio ed Ossola (33%). Anche per il gioco su piattaforma fisica il dato nettamente più basso (27,9%) si registra nell’ASL TO3.

Per il dettaglio dei dati riportati nel presente capitolo fare riferimento alle tabelle in appendice al report, Sezione “Gioco d’azzardo ON SITE”

**Tabella 4.17: Prevalenze gioco d'azzardo on site nella vita e nell'anno per genere secondo la ASL di residenza**

	GIOCO ON SITE NELLA VITA			GIOCO ON SITE NELL'ANNO		
	Totale	GENERE		Totale	GENERE	
		Maschi	Femmine		Maschi	Femmine
ASL Citta di Torino	62,4	66,9	58,3	32,0	38,7	25,8
ASL TO3	59,0	62,8	55,4	27,9	31,0	24,9
ASL TO4	61,0	66,6	55,6	31,8	38,6	25,2
ASL TO5	59,8	65,8	54,1	29,9	34,2	25,8
ASL VC	60,6	65,9	55,6	31,6	37,4	26,0
ASL NO	60,2	65,6	55,0	31,8	37,4	26,5
ASL CN1	60,4	64,9	55,9	29,7	34,4	25,1
ASL CN2	61,1	66,2	56,3	32,0	37,6	26,7
ASL AT	60,7	64,8	56,7	30,9	35,1	26,8
ASL AL	60,7	65,2	56,4	32,3	37,2	27,6
ASL BI	59,5	64,6	54,8	30,6	36,2	25,3
ASL VCO	60,8	65,4	56,4	32,7	38,3	27,4

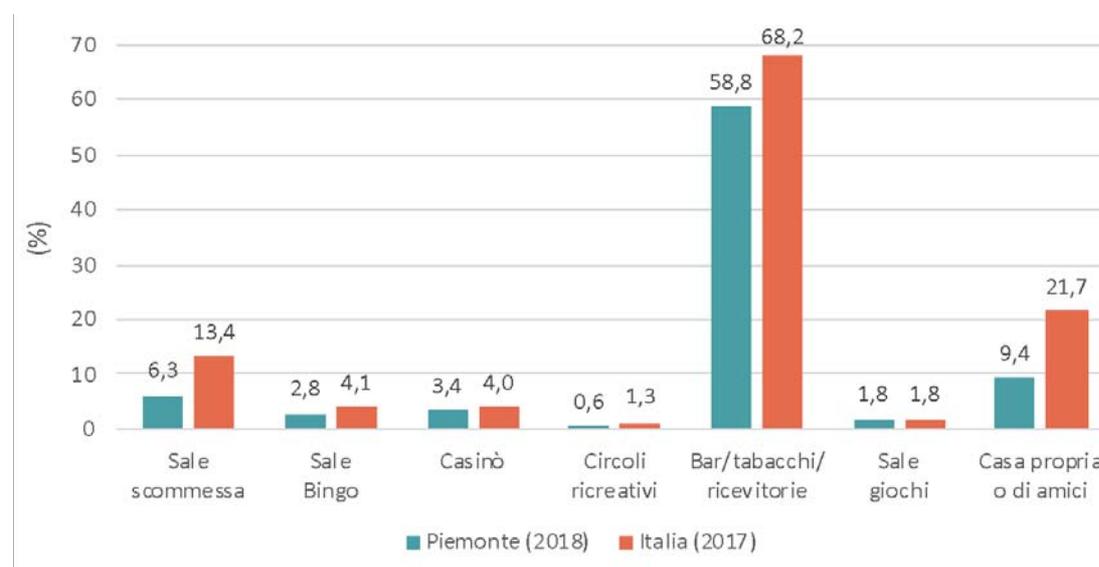
GAPS 2018 - Regione Piemonte

Il gioco maggiormente praticato on site durante l'anno è stato il Gratta & Vinci, giocato dal 77% dei giocatori piemontesi, con quote superiori tra le donne; seguono il Superenalotto (44%) e il gioco del Lotto (28%), preferiti dagli over 44enni. Il 17% dei giocatori, prevalentemente di genere maschile e di età compresa tra i 18 e i 24 anni, ha praticato scommesse sportive.

In linea con le tipologie di gioco praticate, il 59% dei giocatori si reca presso

bar/tabacchi/ricevitorie per giocare d'azzardo, soprattutto le donne e le persone di 45 anni e più; il 9% gioca presso abitazioni private, soprattutto gli uomini e gli under 45enni, mentre il 6% presso sale scommessa, queste ultime quasi esclusivamente frequentate dal genere maschile di età compresa tra i 18 e i 24 anni. Circa il 3% si reca presso i Casinò e/o le sale Bingo per giocare, soprattutto i più giovani.

**Figura 4.11: Percentuali di giocatori per genere e fasce d'età secondo i luoghi di gioco frequentati nell'ultimo anno**



GAPS 2018 - Regione Piemonte; IPSAD@2017

Per il dettaglio dei dati riportati nel presente capitolo fare riferimento alle tabelle in appendice al report, Sezione "Gioco d'azzardo ON SITE"

Il 94% dei giocatori gioca mediamente meno di 30 minuti al giorno, soprattutto le donne. Sono, invece, il 2% coloro che giocano per oltre un'ora

e in questo caso si tratta soprattutto di uomini e di persone tra i 45 e i 64 anni.

**Tabella 4.18: 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 D'ETÀ			
		Maschi	Femmine	18-24	25-44	45-64	65-84
Meno di 30 minuti	93,9	92,4	95,9	94,5	92,4	95,1	93,4
Tra 30 minuti e 1 ora	4,2	5,5	2,4	4,5	5,6	2,5	5,6
Più di 1 ora	1,9	2,1	1,7	1,1	2,0	2,4	1,0

GAPS 2018 - Regione Piemonte

Oltre 9 giocatori su 10 non sarebbero disposti a impiegare più di 10 minuti per raggiungere un luogo di gioco; poco meno del 3%, invece,

impiegherebbe anche più di 30 minuti, in particolare le donne e i 18-24enni.

**Tabella 4.19: 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 D'ETÀ			
			Maschi	Femmine	18-24	25-44	45-64	65-84
<b>Tempo disposti a impiegare</b>	Meno di 10 minuti	91,2	91,1	91,2	89,1	92,2	91,6	89,3
	10-30 minuti	6,0	6,1	5,8	7,6	4,7	5,6	8,0
	Più di 30 minuti	2,9	2,8	3,0	3,3	3,1	2,8	2,6

GAPS 2018 - Regione Piemonte

Per il dettaglio dei dati riportati nel presente capitolo fare riferimento alle tabelle in appendice al report, Sezione "Gioco d'azzardo ON SITE"

### 4.3.4 Il gioco online

L'8% dei piemontesi 18-84enni ha giocato d'azzardo online almeno una volta nella vita e il 5% lo ha fatto durante l'anno, con una maggior diffusione tra gli uomini e nella fascia di età 25-44. Indipendentemente dal genere e a sola

eccezione della fascia d'età più giovane, la popolazione regionale riporta prevalenze leggermente più alte rispetto al dato nazionale sul gioco online praticato negli ultimi 12 mesi.

**Tabella 4.20: Prevalenze gioco d'azzardo online per genere e classe di età**

		TOTALE	GENERE		FASCE D'ETÀ			
			Maschi	Femmine	18-24	25-44	45-64	65-84
<b>Piemonte</b>	Nella vita	7,6	11,1	4,4	6,3	12,0	4,9	7,1
	Nell'ultimo anno	4,8	6,9	2,8	3,4	7,1	3,2	4,9
<b>Italia (2017)*</b>	Nell'ultimo anno	3,6	6,6	0,7	5,0	5,9	2,3	0,8**

\* a livello nazionale è disponibile solo la prevalenza di gioco nell'ultimo anno e non nella vita

\*\* i dati si riferiscono alla popolazione 65-74 anni

GAPS 2018 - Regione Piemonte; IPSAD@2017

A livello di ASL, per il gioco nel corso della vita, la distribuzione delle prevalenze vede le percentuali più elevate nella ASL Città di Torino (8%), mentre per il gioco negli ultimi 12 mesi è

la ASL di Novara a registrare la prevalenza maggiore (6%). Sono sempre i soggetti di genere maschile a dimostrare una maggiore propensione con questa modalità di gioco.

**Tabella 4.21: Prevalenze gioco d'azzardo online nella vita e nell'anno per genere secondo la ASL di residenza**

	GIOCO ONLINE NELLA VITA			GIOCO ONLINE NELL'ANNO		
	Totale	GENERE		Totale	GENERE	
		Maschi	Femmine		Maschi	Femmine
ASL Città di Torino	8,2	11,5	5,2	5,0	7,0	3,1
ASL TO3	7,7	11,4	4,0	4,5	6,4	2,6
ASL TO4	7,0	10,1	4,1	4,6	6,2	3,0
ASL TO5	7,7	11,1	4,5	4,8	6,9	2,8
ASL VC	7,9	11,4	4,5	4,9	6,8	3,0
ASL NO	8,0	11,2	5,0	5,5	7,7	3,3
ASL CN1	7,6	10,9	4,3	4,8	6,5	3,0
ASL CN2	7,4	11,0	3,9	4,8	7,1	2,6
ASL AT	8,0	11,9	4,1	5,1	7,5	2,7
ASL AL	7,4	11,0	4,0	4,7	6,9	2,7
ASL BI	7,3	10,9	3,9	4,7	6,7	2,8
ASL VCO	7,5	10,8	4,2	5,2	7,4	3,0

GAPS 2018 - Regione Piemonte

Tra coloro che hanno giocato d'azzardo online durante l'anno, più della metà (51%) ha fatto scommesse su eventi sportivi, quasi esclusivamente giocatori di genere maschile, il 41% ha giocato ai Gratta & Vinci, soprattutto le

donne, mentre circa 1 giocatore ogni 4 ha giocato a Superenalotto e Lotto, mentre circa il 22% a Poker texano. Il 12% ha fatto scommesse virtuali, sono giocatori esclusivamente maschi

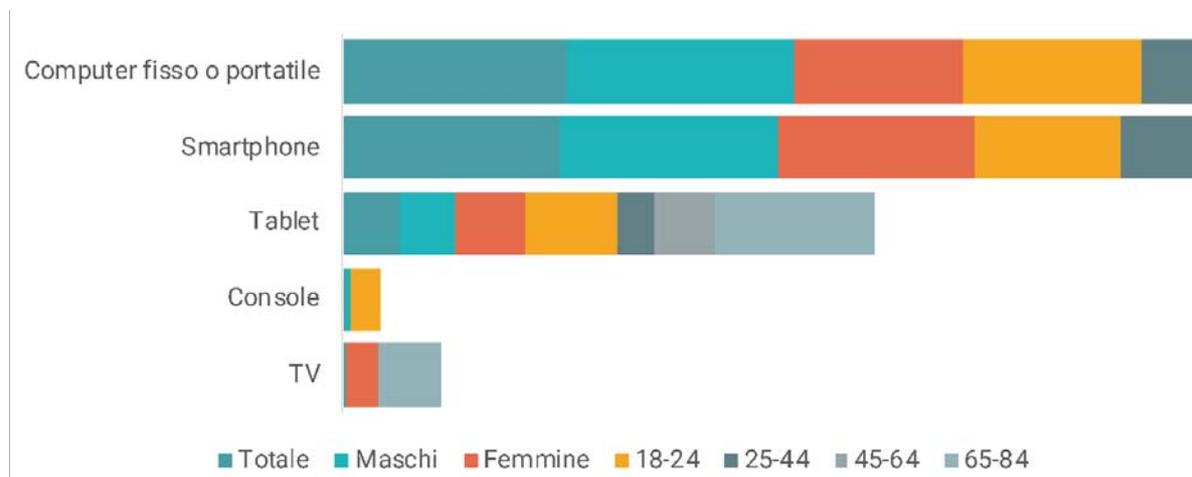
Per il dettaglio dei dati riportati nel presente capitolo fare riferimento alle tabelle in appendice al report, Sezione "Gioco d'azzardo ONLINE"

e prevalentemente giovani.

Tra i giocatori online, i device più utilizzati per giocare sono stati il computer (65%) e lo

smartphone (63%), soprattutto dai più giovani; il 17% ha usato il tablet; solo il 2% ha utilizzato la console e/o la TV.

**Figura 4.12: Proporzione dei device più utilizzati per giocare d'azzardo online negli ultimi 12 mesi, per genere e per fasce di età**



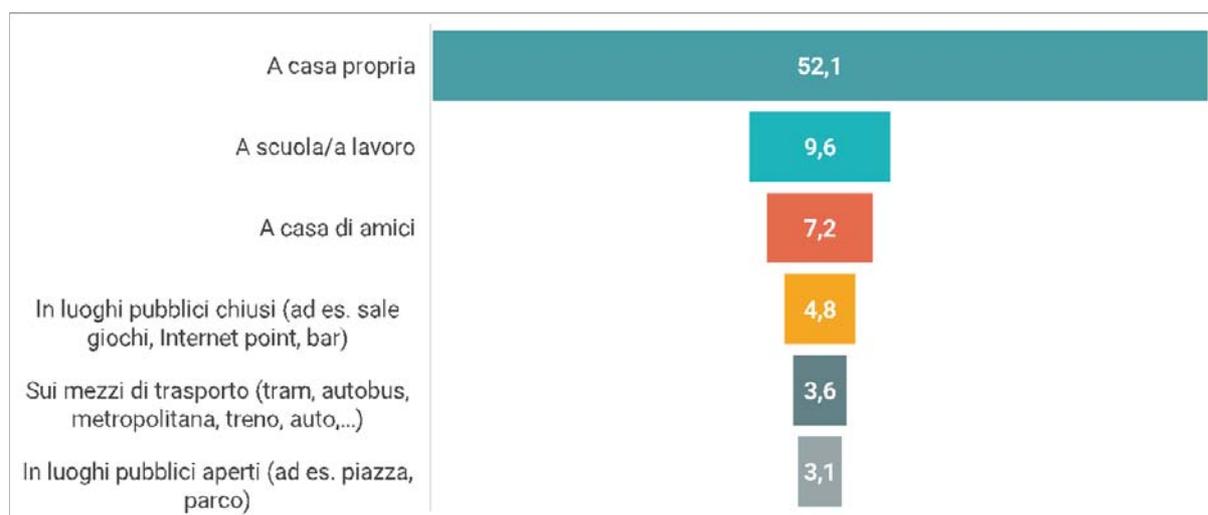
GAPS 2018 - Regione Piemonte

L'86% di chi ha giocato d'azzardo online nel corso dell'ultimo anno non lo ha mai fatto per più di 2 ore consecutive, il 9% l'ha fatto al massimo 5 volte nell'ultimo anno, l'1% tra le 6 e le 19 volte e ad un 4% dei giocatori è capitato almeno 20 volte. I giocatori ai quali è capitato da 6 a più di 20 volte sono esclusivamente di

genere maschile.

Il 52% gioca d'azzardo online prevalentemente a casa propria, soprattutto i 25-44enni; il 10%, solo giocatori uomini, gioca presso il luogo di studio/lavoro e il 7% a casa di amici.

**Figura 4.13: Percentuali di giocatori secondo i luoghi frequentati nell'ultimo anno per giocare d'azzardo online**



GAPS 2018 - Regione Piemonte

Per il dettaglio dei dati riportati nel presente capitolo fare riferimento alle tabelle in appendice al report, Sezione "Gioco d'azzardo ONLINE"

## □ Fattori associati

Per approfondire la descrizione dei piemontesi che hanno giocato d'azzardo durante l'anno sono stati applicati dei modelli statistici di regressione logistica che stimano le misure di associazione Odds Ratio-OR (o "Rapporto tra Odds") con alcune variabili specifiche che riguardano alcuni comportamenti a rischio.

L'analisi rileva che i giocatori, rispetto a chi non ha giocato d'azzardo durante l'anno, mostrano una associazione positiva con l'aver praticato *binge drinking* ed essersi ubriacato nell'anno, così come con l'aver assunto tranquillanti/ansiolitici e antidepressivi.

**Tabella: Misure dell'associazione (Odds Ratio) tra l'aver giocato d'azzardo negli ultimi 12 mesi (vs non giocatori), alcuni comportamenti a rischio e l'utilizzo di alcuni farmaci**

	Giocatori VS non giocatori OR* (IC 95%)
<b>Comportamenti a rischio</b>	
<i>Aver praticato binge drinking nell'anno</i>	<b>1,46</b>
<i>Essersi ubriacati nell'anno</i>	<b>1,29</b>
<i>Aver utilizzato cannabis nell'anno</i>	1,81
<i>Avere un uso problematico di alcol (CAGE)</i>	1,15
<i>Avere un uso problematico di cannabis (CAST)</i>	1,44
<b>Utilizzo di farmaci</b>	
<i>Aver utilizzato sonniferi nell'anno</i>	1,39
<i>Aver utilizzato tranquillanti/ansiolitici nell'anno</i>	<b>1,26</b>
<i>Aver utilizzato antidepressivi nell'anno</i>	<b>1,49</b>

\*in grassetto i risultati statisticamente significativi (p < .001)

GAPS 2018 - Regione Piemonte

### 4.3.5 I giocatori d'azzardo secondo i profili di rischio

Sulla base delle risposte al test di screening *CPGI (Canadian Problem Gambling Index - Ferris & Wynne, 2001a; b)*<sup>1</sup> fornite da coloro che hanno giocato d'azzardo durante l'anno, per la maggior parte dei giocatori piemontesi si rileva un comportamento di gioco definibile "non a rischio", il 9% è "a rischio minimo" e il restante 5% "a rischio moderato/severo" di sviluppare

dipendenza. È tra gli uomini e le fasce di età più giovani (18-44 anni) che si osservano le percentuali superiori di giocatori a rischio.

Per tutte le fasce di età e indipendentemente dal genere, i profili di rischio minimo e moderato/severo riportano percentuali nettamente più basse rispetto al dato nazionale riferito al 2017.

**Tabella 4.22: Distribuzione percentuale per genere e fasce d'età dei giocatori durante l'anno secondo i profili di rischio**

		REGIONE PIEMONTE						
		Totale	GENERE		FASCE D'ETÀ			
			Maschi	Femmine	18-24	25-44	45-64	65-84
<b>Piemonte</b>	Nessun rischio	86,1	83,4	90,0	82,8	83,0	88,5	89,0
	Rischio minimo	9,1	10,5	7,3	10,3	10,5	8,2	8,0
	Rischio moderato/severo	4,8	6,0	2,7	6,9	6,6	3,3	3,0
<b>Italia (2017)</b>	Nessun rischio	77,8	71,5	89,2	64,0	75,4	81,3	87,3*
	Rischio minimo	14,4	18,1	7,5	26,1	14,2	13,1	8,7*
	Rischio moderato/severo	7,9	10,4	3,3	10,0	10,5	5,6	4,0*

\*i dati si riferiscono alla popolazione 65-74 anni

GAPS 2018 - Regione Piemonte; IPSAD@2017

Sono le due ASL di Cuneo e quella della Città di Torino a riportare il 6% dei giocatori con profilo di rischio moderato/severo. Prossime al 10% invece le ASL di Alessandria, CN2 e Torino 4

rispetto ai giocatori con profilo a rischio minimo.

**Tabella 4.23: Distribuzione percentuale dei giocatori per profilo di rischio secondo la ASL di residenza**

	Nessun rischio	Rischio minimo	Rischio moderato/severo
ASL Città di Torino	84,9	9,1	6,0
ASL TO3	87,0	7,8	5,1
ASL TO4	86,0	9,7	4,3
ASL TO5	86,5	8,1	5,4
ASL VC	87,6	8,9	3,4
ASL NO	88,1	8,8	3,1
ASL CN1	85,1	8,8	6,1
ASL CN2	84,4	9,6	6,0
ASL AT	86,0	9,1	4,9
ASL AL	86,5	9,8	3,6
ASL BI	87,3	9,4	3,3
ASL VCO	88,2	9,0	2,9

GAPS 2018 - Regione Piemonte

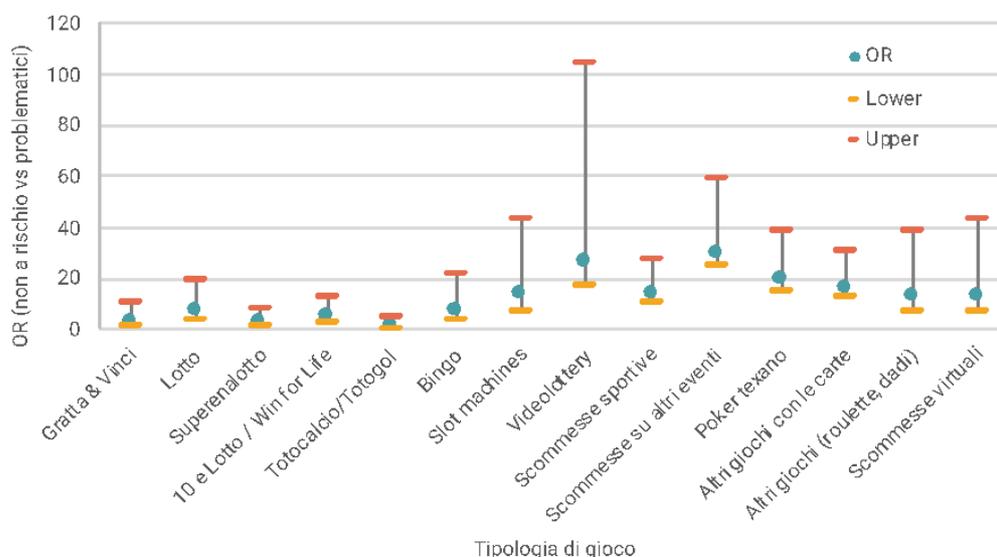
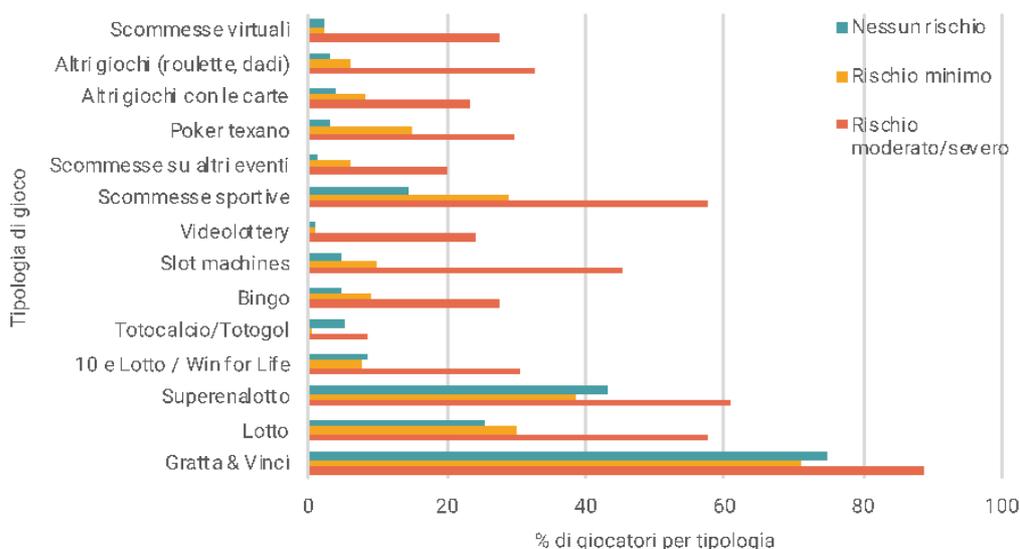
<sup>1</sup> Test di screening adattato e validato a livello nazionale (Colasante et al., 2013)

Per il dettaglio dei dati riportati nel presente capitolo fare riferimento alle tabelle in appendice al report, Sezione "Gioco d'azzardo PROFILI DI RISCHIO"

La Figura 4.14 mostra la distribuzione percentuale dei giocatori per tipologia di giochi praticati nell'anno, considerando il profilo di rischio (nessun rischio, minimo, moderato/severo). Tutte le tipologie di gioco si rivelano maggiormente diffuse tra i giocatori a rischio moderato/severo. Tale categoria di giocatori risulta maggiormente attratta, rispetto ai giocatori non a rischio, soprattutto da

Scommesse su altri eventi (OR=29,3), Videolottery (OR=26,0) e Poker texano (OR=19,6). I giocatori non a rischio si distinguono nei giochi del Superenalotto, del Totocalcio/Totogol, dei Gratta & Vinci e del 10 e Lotto/Win for Life riportando percentuali superiori rispetto ai giocatori a basso rischio mentre, per tutte le altre tipologie di gioco, riportano sempre quote inferiori.

**Figura 4.14: Percentuali di giocatori per profilo di gioco e tipologia di gioco praticato nell'anno e Odds Ratio \***

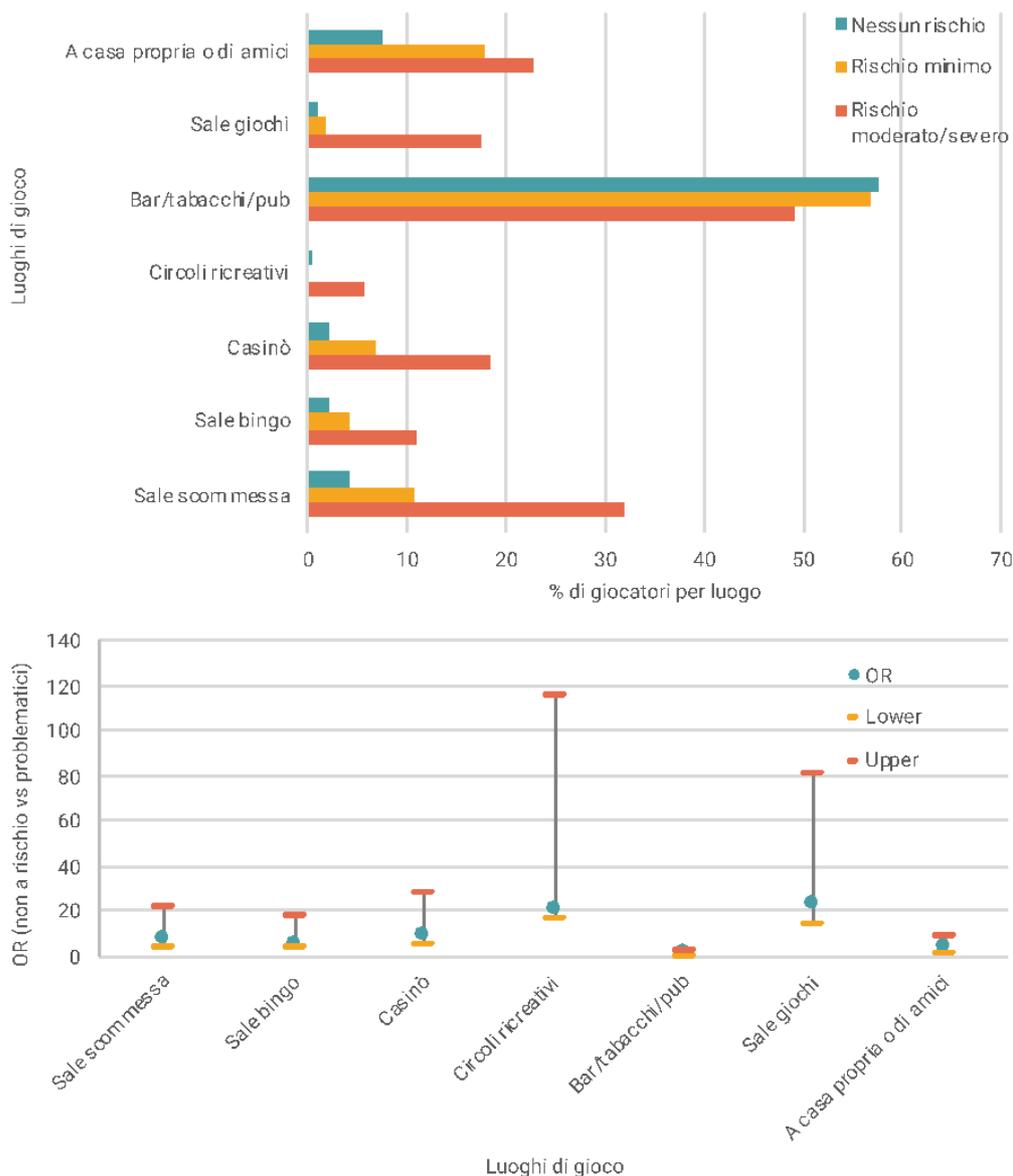


\* OR = probabilità di essere giocatore a 'rischio moderato/severo'. Il dato fornisce una misura della forza di associazione tra le varie tipologie di gioco e il profilo di gioco a 'rischio moderato/severo' rispetto alla categoria di giocatori 'non a rischio'. Intervalli di confidenza stimati al 95%. Lower = estremo inferiore. Upper = estremo superiore.

I giocatori con problematicità si distinguono anche rispetto a contesti e luoghi di gioco frequentati. Una netta maggioranza di giocatori non a rischio (58%) riferisce di giocare in Bar/tabacchi/pub. Una significativa maggioranza di giocatori “a rischio moderato/severo”, rispetto a quelli “nessun

rischio” riporta di giocare in Sale giochi (OR=22,3), presso Circoli ricreativi (OR=20,1), Casinò (OR=8,9) e Sale scommessa (OR=7,0). Una buona percentuale di giocatori a basso rischio (18%), infine, dichiara di giocare a casa propria o di amici.

**Figura 4.15: Percentuali di giocatori per profilo di gioco tipologia di luoghi frequentati per giocare e Odds Ratio \***



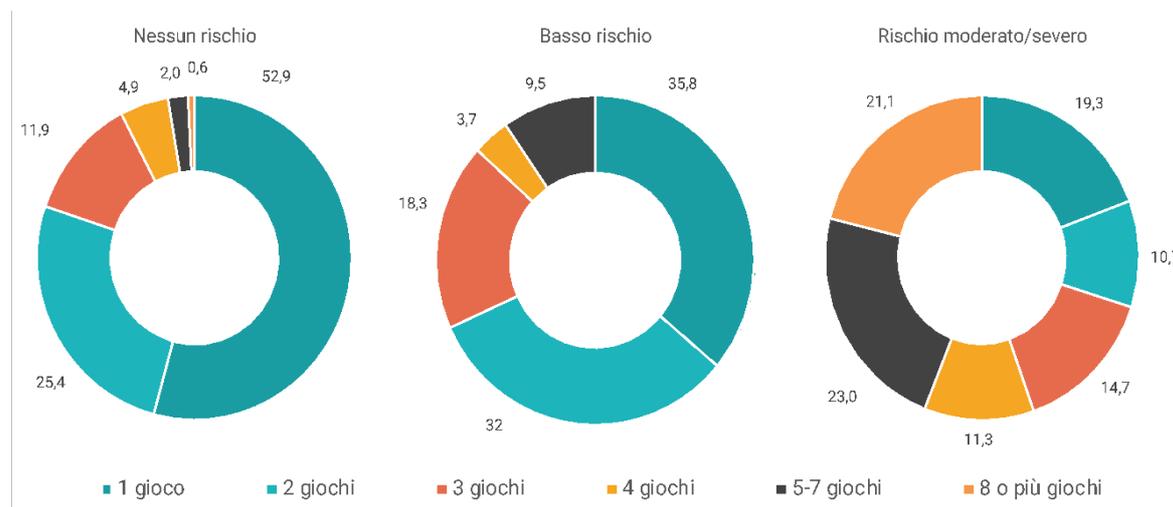
\* OR = probabilità di essere giocatore a 'rischio moderato/severo'. Il dato fornisce una misura della forza di associazione tra le varie tipologie di gioco e il profilo di gioco a 'rischio moderato/severo' rispetto alla categoria di giocatori 'non a rischio'. Intervalli di confidenza stimati al 95%. Lower = estremo inferiore. Upper = estremo superiore.

Le tipologie di giocatore si distinguono anche

per il numero di giochi praticati e per la frequenza di gioco. Tra coloro che hanno riferito di aver giocato d'azzardo durante l'anno, infatti, il 78% dei giocatori non a rischio e il 68% di quelli a basso rischio hanno praticato al

massimo due giochi (contro il 30% dei giocatori a rischio moderato/severo), mentre il 44% dei giocatori con profilo di rischio moderato/severo ha giocato ad almeno cinque.

**Figura 4.16: Distribuzione percentuale dei giocatori nell'ultimo anno secondo il profilo di rischio per il numero di giochi praticati**



GAPS 2018 - Regione Piemonte

All'aumentare del livello di problematicità aumenta anche la frequenza di gioco: se la grande maggioranza (72%) dei giocatori definibili non a rischio ha riferito di giocare occasionalmente (1-5 volte l'anno), il 45% dei giocatori a rischio minimo ha giocato da 1 a 5 volte e il 32% da 6 a 19 volte nel corso dell'anno. Il 79% dei giocatori a rischio moderato/severo riferisce di aver giocato almeno 20 volte.

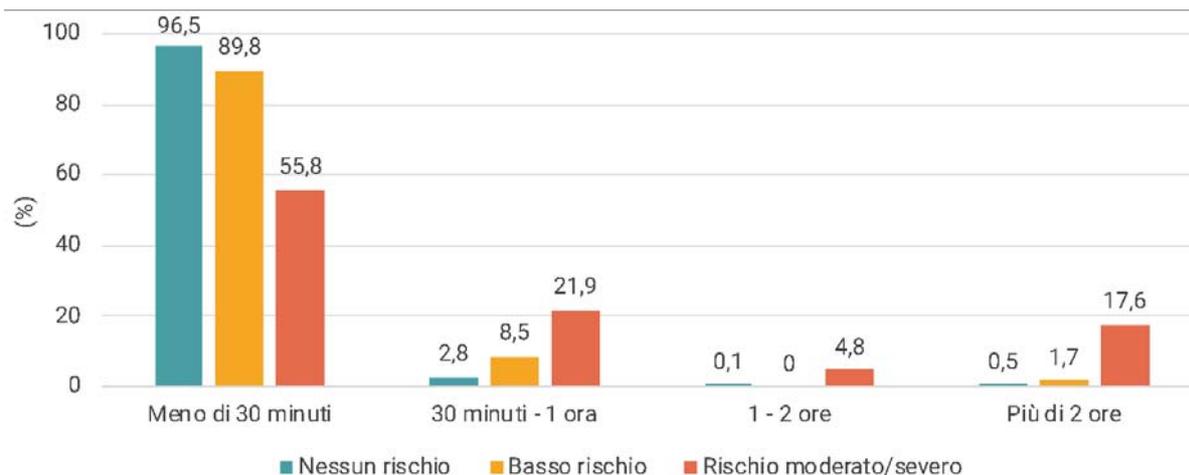
Tutti i profili di giocatori, soprattutto quelli senza rischio e a basso rischio, frequentano prevalentemente bar/tabacchi/ricevitorie per il gioco on site; i giocatori a rischio moderato/severo, in quota decisamente

superiore rispetto agli altri profili, riferiscono anche la frequentazione di sale scommessa, sale giochi, sale Bingo, casinò e abitazioni private.

Le tipologie di giocatore si distinguono anche per il tempo mediamente trascorso in un giorno a giocare on site (Fig. 4.17): il 97% dei giocatori senza rischio e il 90% di quelli a basso rischio gioca non più di mezz'ora e la quasi totalità di entrambi i gruppi non supera l'ora; più del 20% dei giocatori a rischio moderato/severo, invece, gioca tra i 30 e i 60 minuti e il 18% supera le 2 ore di gioco al giorno.

Per il dettaglio dei dati riportati nel presente capitolo fare riferimento alle tabelle in appendice al report, Sezione "Gioco d'azzardo PROFILI DI RISCHIO"

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



GAPS 2018 - Regione Piemonte

Per tutti e tre i profili di rischio, la maggioranza dei giocatori ha riferito di essere disposta ad impiegare meno di 10 minuti per raggiungere un luogo dove giocare d'azzardo. Tuttavia, il 21% dei giocatori con profilo di rischio moderato/severo ha riferito di essere disposto a impiegare fino a 30 minuti e il 12% anche a superarli.

Alla maggior parte dei giocatori non a rischio (70%) e di quelli a basso rischio (42%) nel corso dell'ultimo anno non è mai capitato di giocare d'azzardo online per più di ore consecutive (giocatori a rischio moderato/severo: 22%),

mentre il 65% dei giocatori con profilo di rischio moderato/severo lo ha fatto 20 o più volte (contro il 7% dei giocatori senza rischio e il 17% di quelli a basso rischio).

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 52% quelli senza rischio e dal 64% di quelli a basso rischio, sono il 75% dei giocatori con profilo di rischio moderato/severo a riportarla.

**Tabella 4.24: Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno per bilancio derivante dal gioco d'azzardo praticato secondo i profili di rischio**

	Nessun rischio	Rischio minimo	Rischio moderato/severo
<i>In pari</i>	39,1	26,9	8,3
<i>In rosso</i>	52,1	64,0	74,8
<i>In attivo</i>	8,8	9,2	16,9

GAPS 2018 - Regione Piemonte

Tutte le tipologie di giocatore prediligono il pagamento in contanti (nessun rischio: 93%; rischio minimo: 83%; rischio moderato/severo: 60%), mentre sull'utilizzo della carta di credito i giocatori a rischio moderato/severo riportano percentuali superiori agli altri profili (nessun

rischio: 7%; rischio minimo: 17%; rischio moderato/severo: 31%). Per il 44% 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

Per il dettaglio dei dati riportati nel presente capitolo fare riferimento alle tabelle in appendice al report, Sezione "Gioco d'azzardo PROFILI DI RISCHIO"

come per il 32% dei giocatori a basso rischio. Per quanto riguarda la situazione economica, il reddito lordo individuale in media si riduce sistematicamente all'aumentare della problematicità, suggerendo l'esistenza di una relazione inversa tra problematicità del gioco e reddito medio individuale dei soggetti

intervistati nello studio GAPS Piemonte. Tale andamento viene confermato anche nel caso del reddito netto familiare (per componente). Complessivamente i dati suggeriscono che i giocatori problematici in Piemonte abbiano redditi più bassi, sia in termini individuali, sia considerando l'intero nucleo familiare.

**Tabella 4.25: Reddito medio e mediano tra i giocatori per profilo di gioco**

		MEDIA	MEDIANA
<b>Non a rischio</b>	Reddito lordo individuale	22.721,53	19.857,03
	Reddito netto familiare (per componente)	12.734,64	10.694,16
<b>Basso rischio</b>	Reddito lordo individuale	21.062,67	22.424,29
	Reddito netto familiare (per componente)	11.307,58	10.305,50
<b>Rischio moderato/severo</b>	Reddito lordo individuale	16.941,69	16.111,70
	Reddito netto familiare (per componente)	10.360,88	8.792,77

GAPS 2018 - Regione Piemonte; ISTAT (2018)

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". Tra i giocatori con profilo di rischio moderato/severo si riscontrano quote elevate di chi non ha saputo esprimere un'opinione riguardo al rischio, soprattutto in relazione al giocare più di una volta la settimana.

**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**

Giocare meno di una volta alla settimana			Giocare più di una volta alla settimana	
54,7	Nessun rischio/minimo	Nessun rischio	Nessun rischio/minimo	8,4
35,2	Rischio moderato/elevato		Rischio moderato/elevato	83,3
10,1	Non so		Non so	8,3
70,1	Nessun rischio/minimo	Basso rischio	Nessun rischio/minimo	14,7
27,2	Rischio moderato/elevato		Rischio moderato/elevato	81,2
2,6	Non so		Non so	4,2
52,0	Nessun rischio/minimo	Rischio moderato/severo	Nessun rischio/minimo	10,0
41,2	Rischio moderato/elevato		Rischio moderato/elevato	80,6
6,8	Non so		Non so	9,4

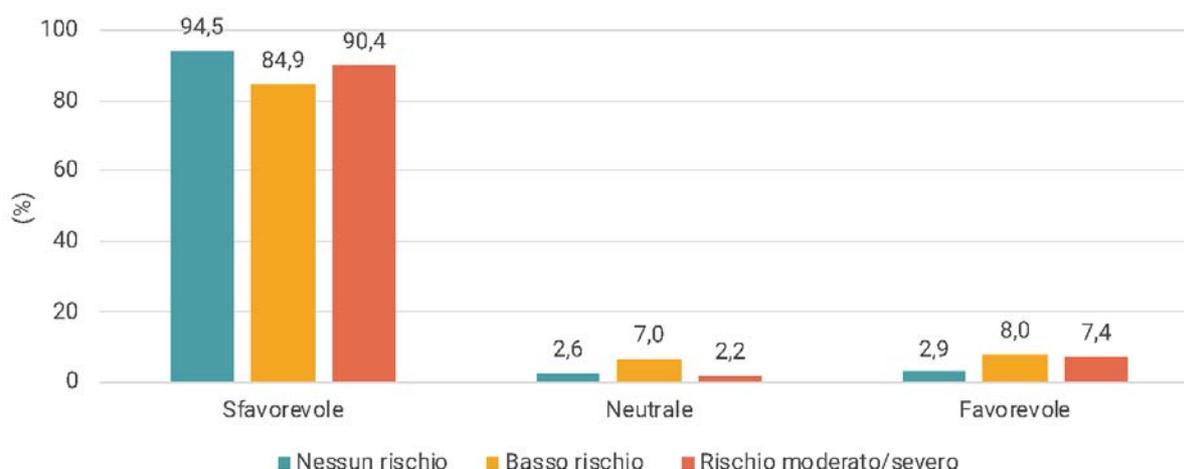
GAPS 2018 - Regione Piemonte

E' interessante notare che sulla base delle risposte fornite al test ATGS-8 (*Attitudes Towards Gambling Scale*) tutte le categorie di giocatori sembrano avere un atteggiamento "sfavorevole" verso il gioco d'azzardo,

soprattutto i giocatori con profilo non a rischio; mentre sono i giocatori con profilo a basso rischio o moderato/severo a riportare le percentuali maggiori di atteggiamento favorevole.

Per il dettaglio dei dati riportati nel presente capitolo fare riferimento alle tabelle in appendice al report, Sezione "Gioco d'azzardo PROFILI DI RISCHIO"

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



GAPS 2018 - Regione Piemonte

Una buona maggioranza dei giocatori piemontesi (69%) è a conoscenza del fatto che il gioco d'azzardo online sia vietato ai minori di 18 anni, tra i giocatori con profilo di rischio moderato/severo tale quota sale al 78%. Circa il 6% dei giocatori senza o a basso rischio ritiene che il gioco sia vietato ai minori di 14 anni e tra il 4% e il 6% lo ritengono vietato ai minori di 16 anni. Oscillano invece tra l'8% e il 16% coloro che non sanno rispondere: in questo caso le percentuali più elevate sono tra i giocatori senza rischio.

Anche rispetto alla pratica del gioco on site (presso bar, ricevitorie, sale scommesse ecc.), la maggior parte dei giocatori ha una corretta conoscenza dell'età minima legale per poter giocare d'azzardo (72% tra tutti i giocatori) arrivando al 77% tra i giocatori con profilo di rischio moderato/severo. Si attesta attorno al 4% circa, per tutti i profili, la percentuale di giocatori che crede non ci siano limiti legali di età, mentre circa il 13% dei giocatori non a rischio e di quelli a rischio minimo non saprebbe rispondere.

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

Gioco ON LINE		Gioco ON SITE	
Nessun rischio	6,3 Minori di 14 anni	6,2 Minori di 14 anni	6,2
	4,4 Minori di 16 anni	4,4 Minori di 16 anni	4,4
	69,5 Minori di 18 anni	72,5 Minori di 18 anni	72,5
	3,6 Non è vietato	4,2 Non è vietato	4,2
16,2 Non so		12,7 Non so	
Basso rischio	6,1 Minori di 14 anni	6,7 Minori di 14 anni	6,7
	6,1 Minori di 16 anni	3,5 Minori di 16 anni	3,5
	73,0 Minori di 18 anni	72,9 Minori di 18 anni	72,9
	3,5 Non è vietato	4,4 Non è vietato	4,4
11,3 Non so		12,6 Non so	
Rischio moderato/severo	4,7 Minori di 14 anni	9,0 Minori di 14 anni	9,0
	8,7 Minori di 16 anni	6,7 Minori di 16 anni	6,7
	78,1 Minori di 18 anni	76,8 Minori di 18 anni	76,8
	0,9 Non è vietato	4,1 Non è vietato	4,1
7,6 Non so		3,4 Non so	

GAPS 2018 - Regione Piemonte

Per il dettaglio dei dati riportati nel presente capitolo fare riferimento alle tabelle in appendice al report, Sezione "Gioco d'azzardo PROFILI DI RISCHIO"

Più dell'89% dei giocatori piemontesi, indipendentemente dal profilo di gioco, riferisce di essere "abbastanza/molto d'accordo" con il porre gli apparecchi di gioco lontano dalle scuole; si riscontra una maggioranza di opinioni favorevoli anche riguardo alle altre forme di limitazione, quali la regolamentazione degli orari di funzionamento delle slot machine, il divieto di pubblicità sul gioco e la collocazione degli 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 e a collocare gli apparecchi di gioco in denaro lontano dalle stazioni.

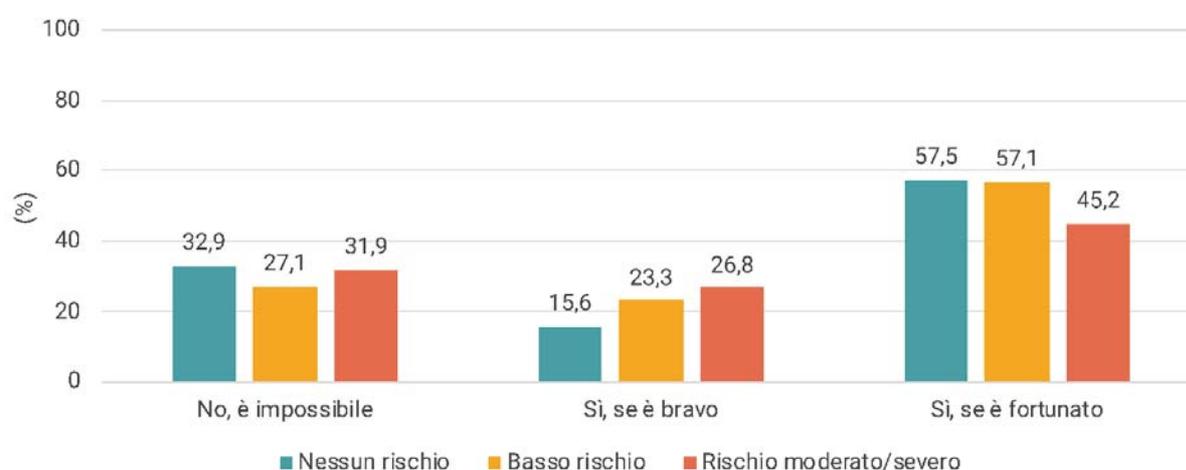
Sono soprattutto i giocatori con profilo di rischio moderato/severo a essere a conoscenza di regolamentazioni per limitare il gioco d'azzardo approvate dalla Regione, la stessa cosa accade per quelle emanate dal proprio Comune di residenza.

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). Se solo l'1% dei giocatori sia senza sia a basso rischio ritiene che l'abilità conti nei Gratta & Vinci e nelle Slot machine, tra i giocatori a rischio moderato/severo questa percentuale sale rispettivamente a 4% e 9%. La percentuale più elevata di giocatori che ritiene che l'abilità non conti in nessun gioco si riscontra tra coloro che hanno un profilo con assenza di rischio (35%), seguono i giocatori con profilo moderato/severo (28%) e infine quelli a basso rischio (22%).

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 senza rischio. I giocatori a rischio moderato/severo riportano la percentuale più elevata di chi ritiene che conti la bravura del giocatore, mentre il 33% 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 Piemonte

Per il dettaglio dei dati riportati nel presente capitolo fare riferimento alle tabelle in appendice al report, Sezione "Gioco d'azzardo PROFILI DI RISCHIO"

È soprattutto tra i giocatori con profilo di rischio moderato/severo che si riscontra la familiarità con il gioco d'azzardo illegale: il 17% conosce qualcuno che li pratica e il 14% li pratica in prima persona. Percentuali più basse si riscontrano tra i giocatori con profilo di rischio basso e, rispetto alla pratica in prima persona, ancora inferiori tra chi ha profilo di rischio nullo.

Il 56% dei giocatori non a rischio e il 46% di quelli a basso rischio riferiscono di non conoscere altre persone che giocano d'azzardo, mentre la contiguità con altri giocatori è maggiore per i giocatori con profilo di rischio moderato/severo: il 32% riferisce di avere amici che giocano, il 30% i genitori, il 29% conoscenti, il 24% parenti e il 9% il proprio partner.

Il 50% dei giocatori a rischio moderato/severo è celibe/nubile, mentre la maggior parte dei giocatori con profilo di rischio nullo o basso è coniugato o unito civilmente. Il 10% dei giocatori a rischio moderato/severo è separato

o divorziato.

Per la maggior parte dei giocatori il grado più alto di istruzione acquisito è il diploma di scuola secondaria di secondo grado (diploma triennale/quinquennale), in particolare nel caso dei giocatori a rischio moderato/severo.

Le quote maggiori di laureati (laurea triennale o magistrale) si riscontrano tra i giocatori con profilo di rischio basso o moderato/severo mentre la percentuale più alta (4%), anche se modesta in termini assoluti, di chi è arrivato a conseguire un titolo post laurea (master, dottorato) si rileva tra i giocatori senza rischio.

Relativamente alla condizione lavorativa, la maggior parte dei giocatori riferisce di avere un'occupazione, soprattutto quelli non a rischio. Tra i giocatori a nullo e a basso rischio segue l'essere ritirati dal lavoro, mentre tra quelli con profilo moderato/severo l'essere disoccupati in cerca di lavoro.

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



GAPS 2018 - Regione Piemonte

Relativamente all'uso di sostanze psicotrope durante le sessioni di gioco, se la quasi totalità dei giocatori non a rischio e a basso rischio non ha fatto uso concomitante di alcol e/o di sigarette e/o di cannabis, è tra i giocatori a rischio moderato/severo che si riscontrano le

percentuali più alte di giocatori che hanno riferito questi comportamenti, tanto per il gioco online, quanto soprattutto per quello on site (il 33% ha riferito di fumare tabacco e il 19% di bere alcol durante le sessioni di gioco il luoghi fisici).

Per il dettaglio dei dati riportati nel presente capitolo fare riferimento alle tabelle in appendice al report, Sezione "Gioco d'azzardo PROFILI DI RISCHIO"

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

Gioco ON LINE			Gioco ON SITE	
0,2	Bere alcol mentre gioco	Nessun rischio	Bere alcol mentre gioco	1,5
1,1	Fumare tabacco mentre gioco		Fumare tabacco mentre gioco	2,6
0,1	Fumare cannabis mentre gioco		Fumare cannabis mentre gioco	0,4
98,7	Nessuna di queste		Nessuna di queste	96,3
1,7	Bere alcol mentre gioco	Basso rischio	Bere alcol mentre gioco	6,2
1,7	Fumare tabacco mentre gioco		Fumare tabacco mentre gioco	2,5
0,8	Fumare cannabis mentre gioco		Fumare cannabis mentre gioco	0,0
96,6	Nessuna di queste		Nessuna di queste	93,9
9,5	Bere alcol mentre gioco	Rischio moderato/severo	Bere alcol mentre gioco	18,6
16,3	Fumare tabacco mentre gioco		Fumare tabacco mentre gioco	33,2
1,7	Fumare cannabis mentre gioco		Fumare cannabis mentre gioco	1,6
79,5	Nessuna di queste		Nessuna di queste	59,6

GAPS 2018 - Regione Piemonte

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

Attraverso il test di screening DASS (Depression, anxiety and Stress Scale) sono state rilevate 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 superiori tra i giocatori a rischio moderato/severo.

**Tabella 4.26: Distribuzione percentuale dei giocatori per profilo di gioco secondo il livello di depressione, ansia e stress**

		Nessun rischio	Rischio minimo	Rischio moderato/severo
<b>Depressione</b>	Normale	76,6	50,8	49,6
	Medio/moderato	19,7	38,4	32,8
	Grave/molto grave	3,7	10,7	17,6
<b>Ansia</b>	Normale	80,7	72,7	52,8
	Medio/moderato	16,8	17,2	32,0
	Grave/molto grave	2,5	10,0	15,2
<b>Stress</b>	Normale	85,6	71,2	61,9
	Medio/moderato	11,7	24,5	33,1
	Grave/molto grave	2,7	4,3	4,9

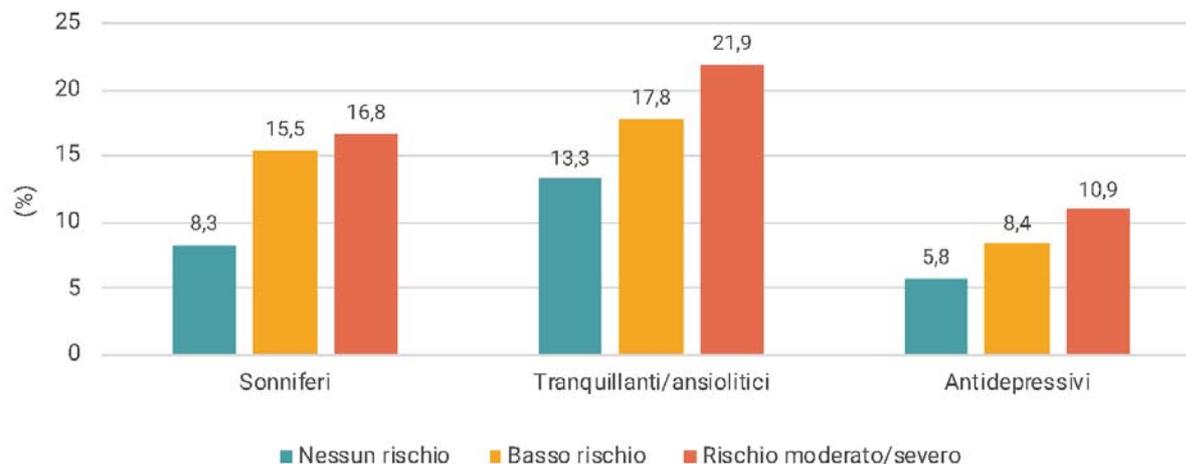
GAPS 2018 - Regione Piemonte

Per il dettaglio dei dati riportati nel presente capitolo fare riferimento alle tabelle in appendice al report, Sezione “Gioco d’azzardo PROFILI DI RISCHIO

I giocatori con profilo di gioco a rischio moderato/severo hanno riferito un maggior consumo di psicofarmaci, soprattutto

tranquillanti/ansiolitici. Questa è la tipologia più consumata anche dagli altri giocatori che hanno fatto uso di psicofarmaci.

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



GAPS 2018 - Regione Piemonte

Rispetto ad altri comportamenti a rischio, i giocatori con profilo di gioco a rischio moderato e severo continuano a differenziarsi dagli altri giocatori: riportano, infatti, le quote maggiori di *binge drinking* (consumo di 6 o più drink in una sola occasione), di ubriacature e di uso problematico di alcol, e di utilizzo di cannabis

nel corso dell'anno precedente all'intervista.

Anche secondo i due test che rilevano l'utilizzo problematico di alcol e cannabis, sono i giocatori a rischio a riportare le percentuali più elevate (Tabella 4.27).

**Tabella 4.27: Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno per comportamenti legati al consumo di alcol e cannabis secondo i profili di rischio**

	Nessun rischio	Rischio minimo	Rischio moderato/severo
<i>Aver praticato binge drinking negli ultimi 12 mesi</i>	24,3	35,4	42,0
<i>Essersi ubriacato negli ultimi 12 mesi</i>	17,2	22,8	45,1
<i>Consumo problematico di alcol (CAGE)</i>	5,6	7,6	16,4
<i>Aver utilizzato cannabis negli ultimi 12 mesi</i>	8,6	10,2	12,7
<i>Consumo problematico di cannabis (CAST) *</i>	43,1	41,7	63,9

\* percentuale tra gli utilizzatori di cannabis negli ultimi 12 mesi

GAPS 2018 - Regione Piemonte

Per il dettaglio dei dati riportati nel presente capitolo fare riferimento alle tabelle in appendice al report, Sezione "Gioco d'azzardo PROFILI DI RISCHIO"

## Fattori associati

I modelli statistici di regressione logistica che stimano le misure di associazione Odds Ratio-OR (o "Rapporto tra Odds") con alcune variabili specifiche sono stati applicati anche per approfondire la descrizione dei giocatori d'azzardo con profilo "rischio minimo" e "rischio moderato/severo".

L'analisi rileva che il profilo di gioco a rischio "moderato/severo", rispetto al profilo "non a rischio", mostra un'associazione positiva con l'aver praticato *binge drinking* e avere un uso problematico di alcol, così come con l'aver assunto farmaci, indipendentemente dalla tipologia. Il profilo di gioco a "rischio minimo", invece, mostra solo un'associazione positiva con l'assunzione di sonniferi nel corso dell'anno.

**Tabella: Misure dell'associazione (odds ratio) tra l'aver giocato d'azzardo negli ultimi 12 mesi (vs non giocatori), alcuni comportamenti a rischio e l'utilizzo di alcuni farmaci**

	Giocatori a rischio minimo VS giocatori non problematici OR* (IC 95%)	Giocatori a rischio moderato/severo VS giocatori non problematici OR* (IC 95%)
<b>Comportamenti a rischio</b>		
<i>Aver praticato binge drinking nell'anno</i>	2,28	<b>3,18</b>
<i>Essersi ubriacati nell'anno</i>	1,65	0,80
<i>Aver utilizzato cannabis nell'anno</i>	0,87	1,87
<i>Avere un uso problematico di alcol (CAGE)</i>	1,29	<b>2,61</b>
<i>Avere un uso problematico di cannabis (CAST)</i>	0,97	2,28
<b>Utilizzo di farmaci</b>		
<i>Aver utilizzato sonniferi nell'anno</i>	<b>2,72</b>	<b>4,43</b>
<i>Aver utilizzato tranquillanti/ansiolitici nell'anno</i>	1,65	<b>2,42</b>
<i>Aver utilizzato antidepressivi nell'anno</i>	1,57	<b>3,09</b>

\*in grassetto i risultati statisticamente significativi ( $p < .001$ )

GAPS 2018 - Regione Piemonte

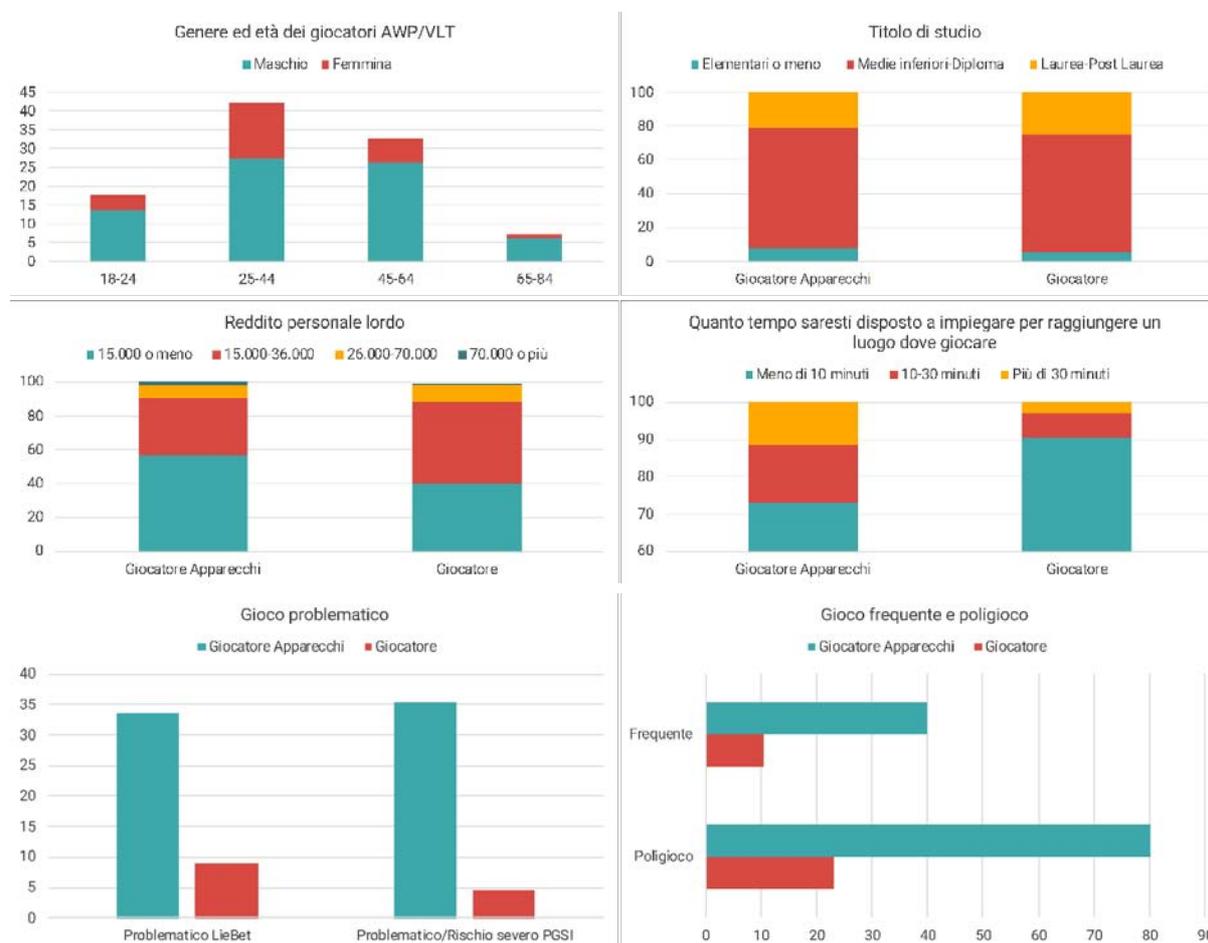
### 4.3.6 Quali sono le caratteristiche dei giocatori di apparecchi?

L'analisi delle caratteristiche socio-economiche-culturali dei giocatori di apparecchi (AWP-New Slot machine e VLT) in Piemonte mostra che non si osserva una grande differenza in termini di livello di istruzione rispetto alla platea generale dei giocatori, ma che esiste una rilevante componente di svantaggio economico e una rilevante caratterizzazione comportamentale. Come mostrato in Figura 7.5, il 56,6% dei giocatori di apparecchi ha un reddito individuale

lordo inferiore a 15.000 euro, percentuale che è invece nettamente minore (39,8%) considerando i giocatori d'azzardo nel loro complesso.

Alla domanda "Quanto tempo saresti disposto a impiegare per raggiungere un luogo dove giocare?" il 27,1% dei giocatori di apparecchi risponde "più di dieci minuti", la stessa risposta è data dal 9,6% dei giocatori considerando anche gli altri giochi.

Figura 4.25: Caratteristiche dei giocatori di AWP/VLT in Piemonte



GAPS 2018 - Regione Piemonte

L'80,2% dei giocatori di apparecchi gioca a tre o più giochi e il 39,8% gioca più di due volte alla settimana, percentuali che scendono rispettivamente a 23% e 10,5% considerando tutti i giochi.

Il dato più rilevante è che oltre un terzo (33,6%) dei giocatori di apparecchi ha un profilo di gioco problematico secondo il test di screening *Lie/Bet* (*The Lie/Bet Questionnaire for screening pathological gamblers* - Johnson et al, 1997) e

un valore sovrapponibile (il 35,4%) ha un profilo di gioco a rischio moderato/severo sulla base del *CPGI*; tali percentuali sono nettamente superiori a quelle dell'insieme dei giocatori d'azzardo. (8,9% e 4,8% rispettivamente).

In termini di problematicità di gioco associata all'uso, gli apparecchi automatici di gioco si confermano in Piemonte, in linea con la letteratura scientifica, da 4 a 7 volte più pericolosi dell'insieme dei giochi d'azzardo.

## 4.4 Gaming

Il 32% della popolazione piemontese di 18-84 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).

Si rilevano differenze rilevanti sia a livello di genere, dove sono soprattutto i maschi a giocare (M=37%; F=28%), sia a livello di età, con prevalenze che diminuiscono all'aumentare dell'età (18-24 anni: 68%; 25-44 anni: 48%; 45-64 anni: 27%; 65-84 anni: 12%).

Tra coloro che hanno giocato ai videogame durante l'anno, la maggior parte (90%) gioca senza spendere soldi mentre, tra chi ha speso del denaro, il 48% lo ha fatto per acquistare gadget/optional aggiuntivi (come vite, monete, poteri), il 23% per avanzare di livello, il 20% per aumentare in modo significativo le possibilità di vincita, il 16% per poter continuare il gioco/la

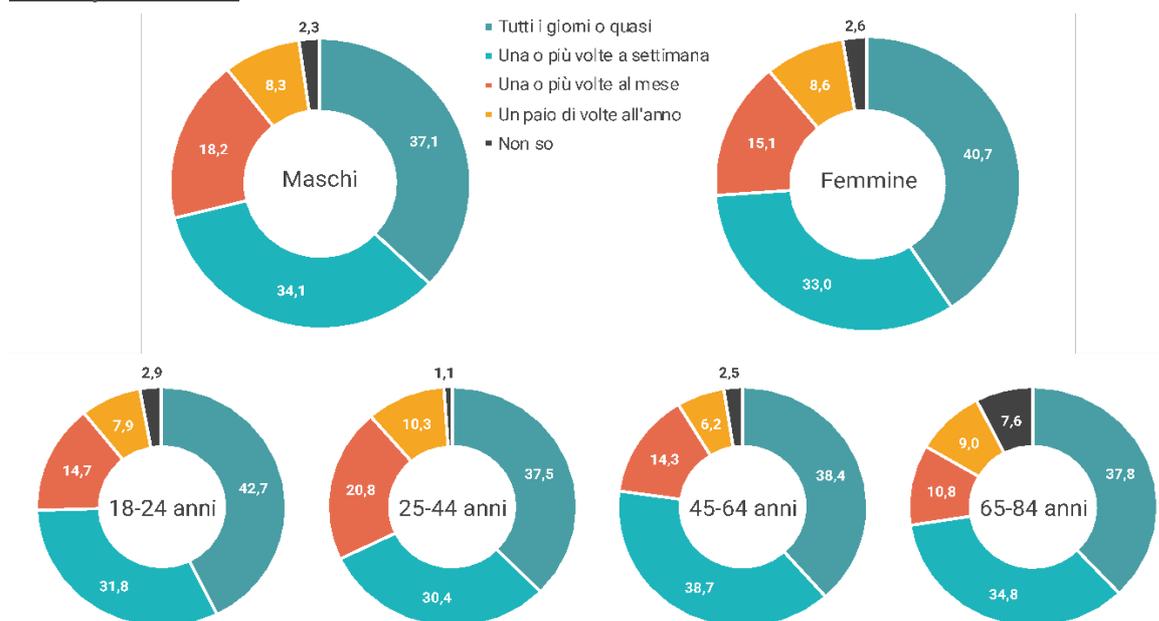
partita in corso, il 12% per supportare la community del gioco e il 5% per aumentare il tempo di gioco.

Tra chi ha speso soldi per giocare ai videogame, il 64% ha speso mediamente meno di 5 euro al mese e il 17% tra i 5 e i 10 euro, il 9% ha speso 11-20 euro e una pari quota oltre 20 euro.

Il 33% dei giocatori che hanno speso denaro, gioca ai videogame occasionalmente (una o due volte l'anno), il 20% quotidianamente o quasi, il 18% più volte al mese e il 17% più volte alla settimana; la restante quota non è in grado di quantificare la propria frequenza di gioco.

Tra chi, invece, negli ultimi 12 mesi ha giocato ai videogame senza spendere soldi, il 38% lo ha fatto per un paio di volte durante l'anno e il 21% per alcune volte al mese; sono il 17% coloro che giocano tutti i giorni o quasi e il 13% più volte alla settimana (il restante 7% non è in grado di indicare la frequenza con la quale gioca ai videogame).

**Figura 4.26: Distribuzione percentuale dei rispondenti per genere e classi di età secondo la frequenza di gioco senza spendere soldi**



GAPS 2018 - Regione Piemonte

Per il dettaglio dei dati riportati nel presente capitolo fare riferimento alle tabelle in appendice al report, Sezione "Gaming"

A livello di ASL, la distribuzione delle prevalenze di gioco ai videogame negli ultimi 12 mesi varia

passando dal 34% nella ASL Città di Torino al 31% nella ASL del Verbano Cusio ed Ossola.

**Tabella 4.28: Prevalenze gioco ai videogame nell'anno per genere secondo la ASL di residenza**

	VIDEOGAME NELL'ANNO		
	Totale	Maschi	Femmine
ASL Citta di Torino	34,2	40,7	28,1
ASL TO3	31,7	35,3	28,4
ASL TO4	32,0	37,3	26,9
ASL TO5	32,6	36,3	29,0
ASL VC	31,6	36,4	27,1
ASL NO	32,1	35,6	28,7
ASL CN1	31,3	35,1	27,5
ASL CN2	32,4	35,4	29,4
ASL AT	31,5	35,6	27,6
ASL AL	32,3	37,6	27,1
ASL BI	31,6	36,4	27,0
ASL VCO	31,1	35,0	27,4

GAPS 2018 - Regione Piemonte

## 5. VALUTAZIONE DEGLI INTERVENTI REGIONALI DI RIDUZIONE DELL'OFFERTA DI GIOCO D'AZZARDO

### 5.1 Qual è lo stato di applicazione dell'art.6 della Legge Regionale 9/2016?

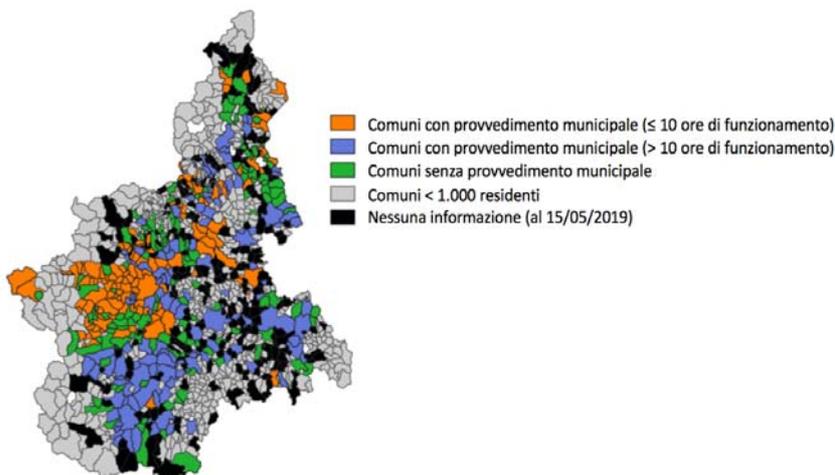
Al fine di ottenere un quadro quanto più completo possibile dell'applicazione delle disposizioni previste dell'articolo 6 della legge 9/2016 (che prevede che i Comuni piemontesi dispongano limitazioni temporali al gioco tramite apparecchi per una durata non inferiore a tre ore nell'arco della giornata), in collaborazione con il Dipartimento delle dipendenze dell'Unità ASL TO3, IFC-CNR ha condotto un'indagine presso i Comuni piemontesi con una popolazione superiore ai 1.000 residenti. In considerazione delle limitate dimensioni territoriali, i Comuni al di sotto di questa soglia (49,8% del totale) sono stati esclusi dal disegno dello studio. La presente analisi si basa sui 403 Comuni che al 14 maggio 2019 hanno risposto all'indagine, pari al 61,9% dei Comuni target.

Il 37,3% dei Comuni analizzati non ha adottato alcun provvedimento comunale di limitazione

temporale. Poiché la legge regionale fissa solo una soglia minima di tre ore per la limitazione temporale del funzionamento degli apparecchi da gioco, ma lascia ai Comuni la possibilità di decidere il numero esatto di ore di sospensione da imporre nell'arco della giornata, più della metà (52,2%) dei Comuni che hanno adottato dei regolamenti ha fissato l'orario di funzionamento degli apparecchi da intrattenimento ad un massimo di 10 ore al giorno, mentre gli altri (47,8%) lo hanno esteso a un intervallo compreso tra 10 e 21 ore. La Figura 7.1 mostra la distribuzione geografica dei Comuni piemontesi secondo la presenza e la tipologia di limitazione temporale adottata.

La maggior parte delle restrizioni "più severe" si concentra nell'area metropolitana di Torino ed in particolare nel suo territorio occidentale sotto la competenza dell'ASL TO3.

**Figura 5.1: Distribuzione geografica dei Comuni del Piemonte secondo presenza e tipologia di limitazione temporale all'esercizio del gioco tramite apparecchi da intrattenimento (2018)**



## 5.2. Quali sono stati gli effetti economici della riduzione dell'offerta di gioco tramite la restrizione oraria al funzionamento degli apparecchi?

Al fine di stimare l'impatto economico della riduzione di offerta di gioco d'azzardo operata attraverso la restrizione oraria al funzionamento degli apparecchi da intrattenimento AWP-New Slot machine e VLT (art. 6 della Legge Regionale) sono stati analizzati i dati prodotti dall'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli (ADM) sulla raccolta da gioco d'azzardo e sul numero di apparecchi

presenti a livello comunale nel periodo 2016-2018.

Attraverso l'applicazione di un modello di analisi econometrico sui tre gruppi di Comuni precedentemente descritti, è stato identificato l'effetto degli interventi normativi comunali sulla raccolta totale da gioco d'azzardo e sulla raccolta da apparecchi. La Tabella 7.1 illustra i risultati ottenuti.

**Tabella 5.1: L'effetto stimato della riduzione degli orari di funzionamento degli apparecchi sulla raccolta pro-capite totale e da apparecchi (2016-2018)**

	<i>Raccolta totale pro-capite</i>	<i>Raccolta da apparecchi pro-capite</i>
<i>Comuni con provvedimento (<math>\leq 10</math> ore di funzionamento)</i>	-0,086* (0,043)	-0,146** (0,043)
<i>Comuni con provvedimento (<math>&gt; 10</math> ore di funzionamento)</i>	-0,002 (0,041)	-0,037 (0,042)

Elaborazione degli autori su dati Agenzia delle Dogane e dei Monopoli (2016-2018)

Note: le variabili dipendenti e indipendenti sono state normalizzate sulla deviazione standard

Significatività: 0 '\*\*\*' 0,001 '\*\*' 0,01 '\*'

È possibile osservare come, rispetto ai Comuni che non hanno approvato alcuna ordinanza, solo quelli che hanno ridotto l'orario di funzionamento a meno di 10 ore sembrano aver registrato una riduzione significativa della raccolta da gioco d'azzardo totale e della raccolta da apparecchi. I Comuni che hanno ridotto l'orario permettendo comunque un funzionamento con limiti superiori alle 10 ore

invece, seppur mostrino una riduzione di entrambe le raccolte, non sembrano aver ottenuto risultati significativi. Ciò sta ad indicare che rispetto agli effetti economici della riduzione dell'offerta di gioco tramite la restrizione oraria sul funzionamento degli apparecchi, i Comuni più "severi" hanno ottenuto risultati nettamente più significativi.

### 5.3. Quali sono gli effetti sui giocatori della riduzione dell'offerta di gioco tramite la restrizione oraria al funzionamento degli apparecchi?

Per analizzare l'impatto epidemiologico della riduzione dell'orario di funzionamento degli apparecchi, i Comuni campionati nello studio GAPS Piemonte 2018 sono stati stratificati sulla base della popolazione residente in grandi, medi e piccoli Comuni. All'interno di queste categorie, i Comuni sono stati ulteriormente suddivisi come da Sezione 1.2 Disegno dello studio. È utile notare come tutti i grandi Comuni abbiano provveduto all'approvazione di un provvedimento e, quindi, si distinguano unicamente tra quelli che hanno limitato a 10 ore o meno l'orario funzionamento e quelli che hanno previsto un numero di ore di

spegnimento degli apparecchi che consente un tempo di funzionamento giornaliero superiore alle 10 ore, mentre all'interno delle altre due categorie con fasce diverse di popolazione sono presenti anche Comuni senza ordinanza. A fini di analisi, dunque, in modo da permettere la comparazione tra grandi, medi e piccoli, i Comuni sono stati ulteriormente suddivisi in 2 gruppi: Gruppo 1 – presenza di ordinanza con limitazione dell'orario di funzionamento a 10 ore o meno; Gruppo 2 – presenza di ordinanza con limitazione dell'orario che permette un tempo di funzionamento superiore alle 10 ore o assenza di ordinanza.

**Tabella 5.2. Caratteristiche dei gruppi di Comuni dello studio GAPS Piemonte**

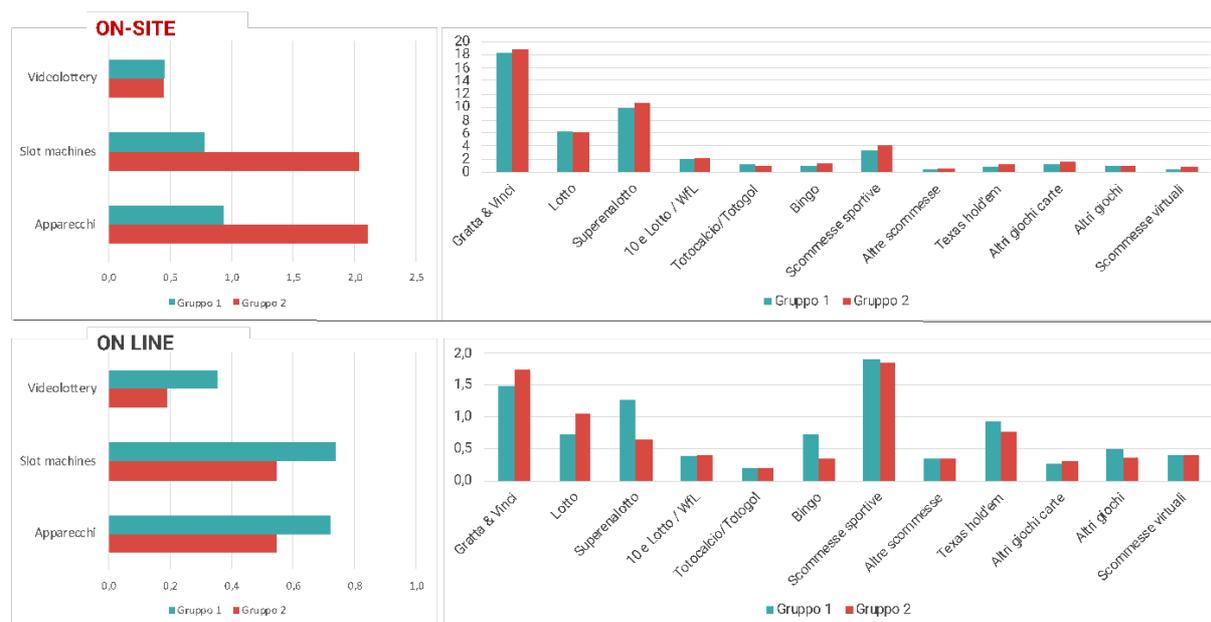
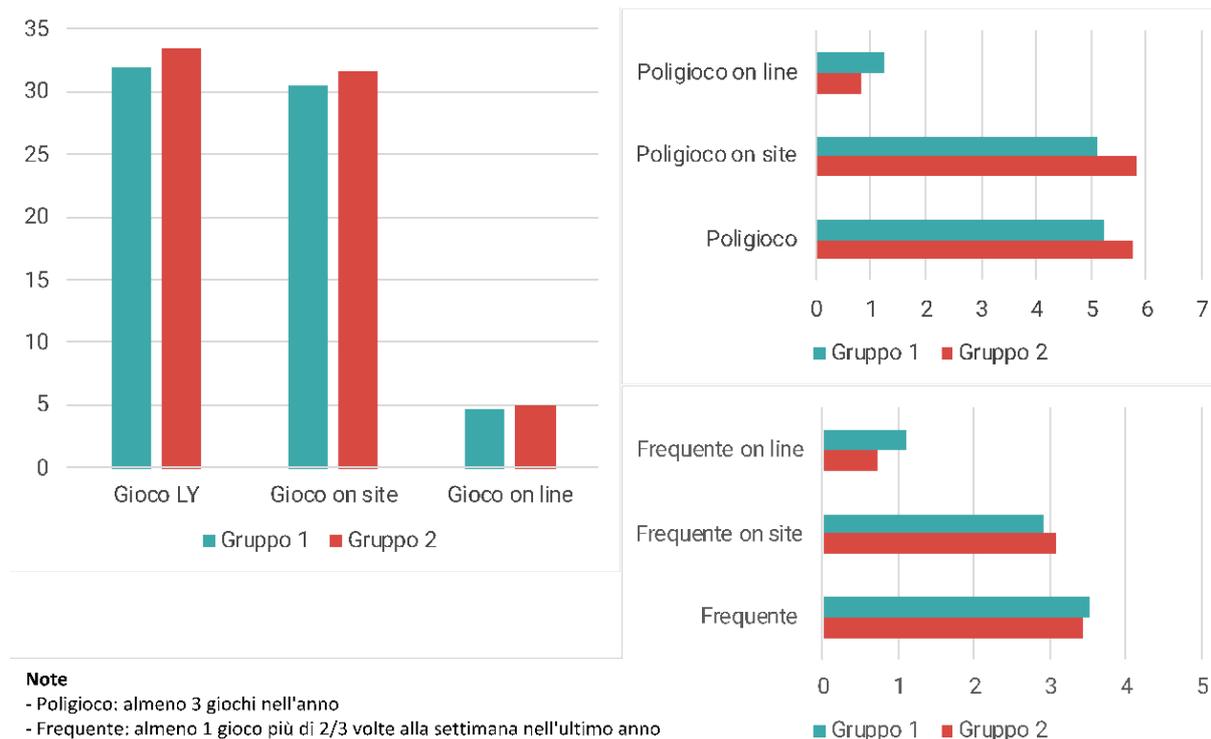
<i>GRANDI COMUNI (&gt; 20.000 abitanti) - tutti formalmente adempienti</i>	
<b>Gruppo 1</b>	<i>Comuni che hanno limitato l'orario di funzionamento a 10 ore o meno</i>
<b>Gruppo 2</b>	<i>Comuni che hanno limitato l'orario di funzionamento più 10,5 ore</i>
<i>COMUNI MEDI (tra 5.000 e 20.000 abitanti) - parzialmente adempienti</i>	
<b>Gruppo 1</b>	<i>Comuni che hanno limitato l'orario di funzionamento a 10 ore o meno</i>
<b>Gruppo 2</b>	<i>Comuni che hanno limitato l'orario di funzionamento più 10,5 ore Comuni che non hanno approvato alcuna restrizione</i>
<i>PICCOLI COMUNI (tra 1000 e 5.000 abitanti) - parzialmente adempienti</i>	
<b>Gruppo 1</b>	<i>Comuni che hanno limitato l'orario di funzionamento a 10 ore o meno</i>
<b>Gruppo 2</b>	<i>Comuni che hanno limitato l'orario di funzionamento più 10,5 ore Comuni che non hanno approvato alcuna restrizione</i>

Gli indicatori utilizzati per l'analisi sono la prevalenza di gioco recente (gioco nell'ultimo anno) sia on site che online, il poligioco (aver giocato ad almeno tre tipologie di giochi nell'ultimo anno) e il gioco frequente (aver giocato ad almeno un gioco più di 2/3 volte alla settimana nell'ultimo anno). Vengono inoltre analizzate le differenze tra i due gruppi di

Comuni rispetto alla prevalenza nell'ultimo anno per tipologia di gioco.

La prima analisi prevede l'inclusione di tutti i Comuni comparando le differenze tra i due gruppi, senza tenere in considerazione la stratificazione sulla base della popolazione (Figura 5.2).

**Figura 5.2: Tutti i comuni: confronto tra prevalenze di gioco negli ultimi 12 mesi**



GAPS 2018 - Regione Piemonte

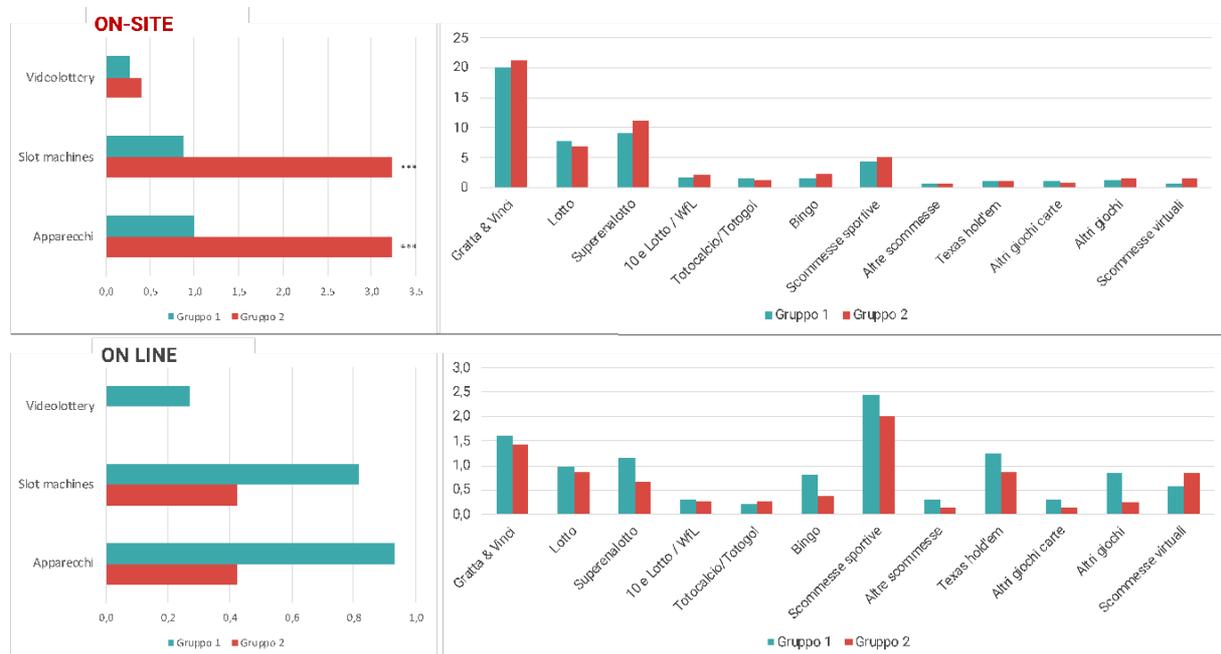
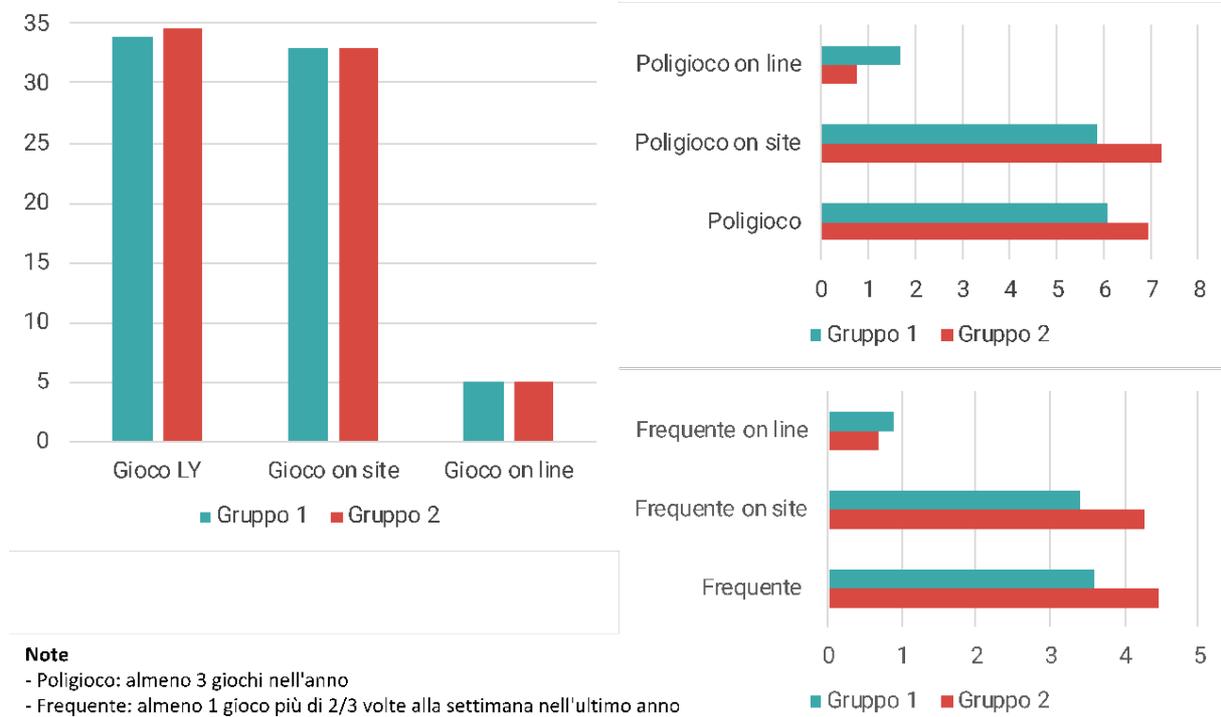
È possibile osservare come nei Comuni del Gruppo 1 (con orario di funzionamento di 10 ore o meno) le prevalenze di gioco, ad eccezione del poligioco on-line, siano in generale più basse che nel Gruppo 2 (con orario di funzionamento sopra le 10 ore o senza ordinanza). Questa differenza è statisticamente

significativa tanto per quanto riguarda il gioco on site tramite apparecchi da intrattenimento in generale, comprendente dunque sia AWP-New Slot machine che VLT (Gruppo 1: 0,9% vs Gruppo 2: 2,1%), quanto quello tramite AWP in particolare (Gruppo 1: 0,8% vs Gruppo 2: 2,0%).

Il secondo step prevede l'analisi dei due gruppi, differenziandoli sulla base della popolazione

residente in grandi, medi e piccoli Comuni.

Figura 5.3. Grandi comuni (sopra i 20.000 ab.): confronto tra prevalenze di gioco negli ultimi 12 mesi



GAPS 2018 - Regione Piemonte

Tra i Comuni con una popolazione superiore a 20.000 abitanti (Figura 5.3), la prevalenza di gioco recente (nell'ultimo anno) è leggermente superiore nel Gruppo 2 (34,6% vs 33,9% nel Gruppo 1), mentre non si osservano differenze

sostanziali analizzando separatamente il gioco on site (Gruppo 1: 33,0% vs Gruppo 2: 33,0%) e online (Gruppo 1: 5,0% vs Gruppo 2: 5,1%). Si rilevano prevalenze più alte di giocatori nei Comuni del Gruppo 2 rispetto al poligioco

(Gruppo 1: 6,0% vs Gruppo 2: 6,9%) e al gioco frequente (Gruppo 1: 3,6% vs Gruppo 2: 4,5%). Questa differenza è confermata distinguendo poligioco (Gruppo 1: 5,8% vs Gruppo 2: 7,2%) e gioco frequente (Gruppo 1: 3,4% vs Gruppo 2: 4,3%) su canale fisico. Invece, per il poligioco online (Gruppo 1: 1,6% vs Gruppo 2: 0,8%), nei Comuni del Gruppo 1 la prevalenza è leggermente più alta, anche se non in maniera significativa. Il dato più rilevante riguarda invece il gioco on site tramite apparecchi (Gruppo 1: 1,0% vs Gruppo 2: 3,2%), in particolare tramite AWP-New Slot machine (Gruppo 1: 0,9% vs Gruppo 2: 3,2%), indicatori che mostrano entrambi una differenza statisticamente significativa tra i due gruppi di Comuni, con i valori più bassi raggiunti dai comuni che hanno applicato le restrizioni più forti all'orario di funzionamento degli apparecchi da gioco. In questi ultimi Comuni il gioco tramite Slot machine è praticato da meno di 1/3 dei soggetti rispetto a quanto accade nei Comuni più permissivi.

Il quadro che emerge dall'analisi dei Comuni di medie dimensioni, ovvero le cittadine con una popolazione compresa tra i 5.000 e i 20.000 abitanti, è leggermente diverso ma conferma i risultati sui grandi comuni per quanto riguarda il gioco fisico/on site. Focalizzandosi sul gioco fisico tramite apparecchi, la differenza tra i due gruppi di comuni è statisticamente significativa (Gruppo 1: 0,4% vs Gruppo 2: 1,9%) e le prevalenze più basse nel Gruppo 1 sono confermate anche distinguendo gioco offline e online. Anche analizzando il poligioco, la prevalenza tra i Comuni del Gruppo 2 è significativamente più alta di quella tra i Comuni del Gruppo 1 (Gruppo 1: 4,1% vs Gruppo 2: 6,0%), anche distinguendo on site e online.

Restringendo il focus sui Comuni compresi tra i 1.000 e i 5.000 abitanti, si osserva che, a differenza di quelli precedentemente analizzati,

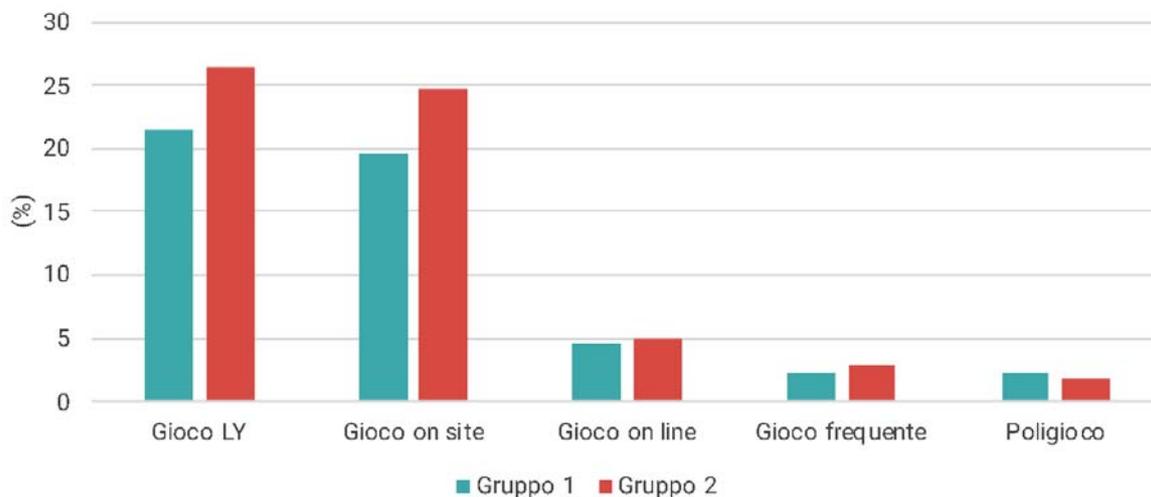
non si riscontrano differenze statisticamente significative tra i due gruppi di Comuni per alcun indicatore. Tuttavia, confermando i risultati ottenuti dall'analisi delle categorie di Comuni precedenti, per il gioco on site tramite apparecchi, nello specifico tramite Slot machine, i comuni del Gruppo 2 registrano prevalenze leggermente più alte (1,7% vs Gruppo 1: 1,0%). Invece, per il gioco tramite apparecchi online, la percentuale di giocatori è leggermente più alta nel Gruppo 1 (Gruppo 1: 1,1% vs Gruppo 2: 0,4%). Le stesse differenze sono osservabili prendendo in considerazione il gioco frequente on site (Gruppo 1: 1,8% vs Gruppo 2: 2,6%) e online (Gruppo 1: 1,6% vs Gruppo 2: 0,6%) e il poligioco on site (Gruppo 1: 4,4% vs Gruppo 2: 4,5%) e online (Gruppo 1: 1,1% vs Gruppo 2: 0,6%).

Secondo quanto previsto dal disegno dello studio, è stato dedicato un focus specifico volto ad analizzare l'impatto epidemiologico della riduzione dell'orario di funzionamento degli apparecchi sul comportamento di gioco della fascia di popolazione più adulta (Figura 5.4). A tal fine sono state quindi ripetute le analisi di comparazione tra i due gruppi di comuni selezionando la sola popolazione di residenti con età superiore ai 64 anni. Nonostante le differenze emerse non siano statisticamente significative, nei Comuni del Gruppo 1 (con orario di funzionamento di 10 ore o meno) la prevalenza di gioco recente (gioco nell'ultimo anno) in questa fascia di popolazione, tanto quella generale (Gruppo 1: 21,6% vs Gruppo 2: 26,3%) quanto quelle specifiche di gioco on-line (Gruppo 1: 4,6% vs Gruppo 2: 5%) e di gioco on site (Gruppo 1: 19,6% vs Gruppo 2: 24,7%), sono in generale più basse che nel Gruppo 2 (con orario di funzionamento sopra le 10 ore o senza ordinanza). È inoltre possibile osservare come anche la prevalenza di gioco frequente sia inferiore nei Comuni del Gruppo 1 rispetto a

quelli del Gruppo 2 (Gruppo 1: 2,4% vs Gruppo 2: 3%). Si rileva inoltre una prevalenza simile, sebbene leggermente inferiore nei Comuni del

Gruppo 1, per quanto riguarda il poligioco (Gruppo 1: 2,2% vs Gruppo 2: 2%).

**Figura 5.4. Tutti i Comuni, popolazione 65-84 anni: confronto tra prevalenze di gioco negli ultimi 12 mesi**



GAPS 2018 - Regione Piemonte

Al fine di approfondire lo studio degli effetti della riduzione del funzionamento degli apparecchi da intrattenimento AWP-New Slot machine e VLT, sia sul numero dei giocatori che sui loro comportamenti di gioco, è stato applicato un modello di regressione logistica che tenesse conto non solo della presenza o assenza di ordinanze comunali, ma anche delle loro caratteristiche. In particolare sono stati presi in considerazione sia la data di entrata in vigore che il numero di ore di funzionamento degli apparecchi da esse consentito. Questo permette di raffinare le analisi, catturando anche la dimensione temporale. Come è immaginabile, infatti, gli interventi di policy necessitano di rimanere un certo periodo in vigore per dispiegare i loro effetti ed è quindi necessario tener conto anche di questa dimensione.

Al fine di prendere in considerazione altri fattori che potrebbero influenzare la precisione della stima, il modello applicato tiene conto anche del numero di apparecchi presenti sul territorio

comunale, poiché la letteratura mostra come esista una forte correlazione tra l'offerta di gioco sul territorio e la diffusione e intensità dei comportamenti di gioco nella popolazione. Infine, il modello applicato tiene in considerazione anche di altri due fattori molto importanti nell'analisi del gioco d'azzardo, ovvero il genere e l'età della popolazione presa in esame.

I risultati dell'analisi mostrano come in effetti la combinazione delle due dimensioni più importanti delle restrizioni applicate, ovvero il numero di ore di funzionamento consentite e la durata in vigore dell'eventuale ordinanza approvata, abbia un effetto significativo sul numero di giocatori di apparecchi presenti nella popolazione residente.

In particolare, un'ulteriore elaborazione effettuata sui risultati ha evidenziato che le restrizioni di orario sono associate a una diminuzione significativa in termini di prevalenza per quanto riguarda i giocatori di AWP-New Slot machine e VLT dopo 14 mesi e

mezzo dall'inizio dell'applicazione degli interventi normativi comunali. Sembra dunque, come è presumibile, che gli interventi comunali necessitino di almeno un anno per dispiegare i propri effetti.

Un altro importante risultato delle analisi svolte (non mostrato in Tabella 7.3) è che non si evidenzia alcun aumento significativo né della diffusione del gioco ad altre tipologie di gioco, né del gioco online. Non solo, concentrando l'analisi su coloro che praticano almeno 4 giochi nel corso dell'anno, la diminuzione della prevalenza nella popolazione risulta

significativa già dopo poco più di 9 mesi dall'inizio della restrizione.

La Tabella 7.3 riassume i risultati (del modello di regressione logistica all'interno del quale è stato inserito il termine di interazione per verificare l'eventuale modificazione dell'effetto delle restrizioni (Ore di funzionamento) a seconda della durata in vigore delle regolamentazioni comunali (Durata intervento normativo). Per facilitare la lettura, di seguito vengono riportati solo i risultati statisticamente significativi.

**Tabella 5.3: Analisi dell'associazione (Odds Ratio) fra interventi normativi comunali e prevalenza di gioco tramite apparecchi da intrattenimento AWP-New Slot machine/VLT e poligioco**

Categorie	Caratteristiche	OR*	Significatività	Intervallo di confidenza (95%)	
				Lower	Upper
<b>Giocatori di AWP-New Slot machine e VLT</b>	Genere (riferimento: uomo)	0,565	0,052	0,318	1,006
	Età	0,968	0,000	0,951	0,985
	N. apparecchi	1,000	0,530	1,000	1,000
	Ore di funzionamento consentite	0,943	0,230	0,858	1,038
	Durata intervento normativo	0,941	0,082	0,878	1,008
	<b>Termine di interazione**</b>	<b>1,004</b>	<b>0,031</b>	<b>1,000</b>	<b>1,008</b>
<b>Poligiocatori (almeno 4 giochi nell'anno)</b>	Genere (riferimento: uomo)	0,227	0,000	0,141	0,366
	Età	0,958	0,000	0,946	0,970
	N. apparecchi	1,000	0,022	1,000	1,000
	Ore di funzionamento	0,975	0,466	0,911	1,044
	Durata intervento normativo	0,977	0,296	0,934	1,021
	<b>Termine di interazione**</b>	<b>1,003</b>	<b>0,036</b>	<b>1,000</b>	<b>1,005</b>

\* OR = Odds Ratio. L'OR è una misura che stima la forza di associazione tra differenti caratteristiche: in questo caso viene stimata la probabilità di essere giocatore dato che si è in possesso di specifiche caratteristiche (ad esempio risiedere in uno dei comuni con limitazioni temporali al funzionamento di apparecchi oppure, nel caso di misure continue come l'età, di avere un anno in più). Se statisticamente significativi, valori dell'OR maggiori di 1 indicano un'associazione positiva (fattore "di rischio") della variabile esplicativa, valori dell'OR minori di 1 indicano un effetto negativo (fattore "protettivo") della variabile esplicativa. Nel caso in oggetto, dunque, l'OR positivo del termine di interazione indica quindi che all'aumentare della durata di funzionamento degli apparecchi consentita dalle regolamentazioni comunali, aumenta la probabilità di essere giocatore. In altri termini, al diminuire dell'orario di funzionamento degli apparecchi consentito dalle regolamentazioni comunali, diminuisce la probabilità di essere giocatore.

\*\* Variabile che cattura l'effetto della presenza di ordinanze comunali e delle ore di funzionamento degli apparecchi che consentono, tenendo conto della durata in vigore delle stesse.

## 6. NOTE METODOLOGICHE

### 6.1 Lo strumento di rilevazione

Lo strumento di rilevazione, appositamente progettato nell'ambito dello studio, consiste di 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 (18-80 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:

#### **Aspetti socio-demografici**

- 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 ONLINE**

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

#### **Gioco d'azzardo (on site e online)**

- 28 item riguardanti il gioco d'azzardo in generale, la spesa sostenuta per giocare e il bilancio economico (attivo/passivo), il grado di problematicità del comportamento di gioco (rilevato tramite il test di screening CPGI - Canadian Problem Gambling Index adattato e validato a livello nazionale - Ferris & Wynne, 2001°; Colasante et al., 2013), 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, presenza di comportamenti a rischio, livello di stress

## **6.2 Piano di campionamento e reclutamento dei partecipanti**

La popolazione target dello studio è costituita dai soggetti di 18-84 anni residenti nei Comuni della Regione Piemonte.

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, 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 Piemonte 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 Piemonte 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 (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.

## 6.3 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)

## 6.4 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.).

## 6.5 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 Piemonte 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 Piemonte, 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 Piemonte, 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 Piemonte.

## RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

---

- ADM (Agenzia Dogane Monopoli). (2019). Libro Blu 2018 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.
- 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.  
<http://demo.istat.it>
- ISTAT (2018). *Indagine su reddito e condizioni di vita (EU-SILC)*. Roma.
- Johnson, E. E., Hamer, R., Nora, R. M., Tan, B., Eisenstein, N., & Engelhart, C. (1997). The Lie/Bet Questionnaire for screening pathological gamblers. *Psychological Reports*, 80(1), 83–88.
- Molinaro S., Cerrai S., Resce G., (2018b) *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. (2018a). 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.

# APPENDICE: TABELLE ADDIZIONALI

## Le caratteristiche dei rispondenti

Tabella 1. Distribuzione dei rispondenti per genere e fasce di età .....	74
Tabella 2. Distribuzione dei rispondenti in base alla lingua parlata in famiglia per genere e fasce di età .....	74
Tabella 3. Distribuzione dei rispondenti in base alle caratteristiche familiari per genere e fasce di età .....	74
Tabella 4. Distribuzione dei rispondenti in base al titolo di studio conseguito per genere e fasce di età .....	74
Tabella 5. Distribuzione dei rispondenti in base al reddito familiare netto mensile per genere e fasce di età .....	75
Tabella 6. Distribuzione dei rispondenti in base alle caratteristiche personali per genere e fasce di età .....	75
Tabella 7. Distribuzione dei rispondenti in base al reddito personale (lordo) annuo, per genere e fasce di età .....	75
Tabella 8. Distribuzione dei rispondenti in base al reddito familiare netto mensile, per genere e fasce di età .....	75

## La percezione sui servizi sanitari territoriali

Tabella 9. Distribuzione dei rispondenti in base al livello di informazione sulle modalità di accesso ai Servizi Sanitari territoriali generali, per genere e classe d'età. Province della Regione Piemonte .....	76
Tabella 10. Distribuzione dei rispondenti in base al livello di informazione sulle modalità di accesso ai Servizi Sanitari territoriali specifici per le Dipendenze patologiche (SerD), per genere e classe d'età. Province della Regione Piemonte .....	77

## Gioco d'azzardo

Tabella 11. Percentuale dei rispondenti per genere e classe di età secondo le tipologie di gioco disponibili nel luogo di gioco più vicino .....	78
Tabella 12. Distribuzioni percentuali dei rispondenti per genere e classe di età secondo la conoscenza dei limiti di età per giocare d'azzardo .....	78
Tabella 13. Percentuali delle regolamentazioni comunali riportate tra coloro che hanno riferito di esserne a conoscenza, per genere e fasce di età .....	78
Tabella 14. Distribuzione percentuale dei rispondenti secondo le opinioni rispetto al gioco d'azzardo, per genere e fasce di età .....	79
Tabella 15. 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 .....	79
Tabella 16. Distribuzione percentuale dei rispondenti secondo l'atteggiamento espresso verso il gioco d'azzardo, per genere e fasce di età .....	79
Tabella 17. Percentuali dei rispondenti secondo la possibilità di diventare ricchi giocando d'azzardo, per genere e fasce di età .....	80
Tabella 18. 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 .....	80
Tabella 19. Percentuali dei rispondenti secondo la presenza di familiari/parenti/conoscenti che giocano/hanno giocato d'azzardo, per genere e fasce di età .....	80
Tabella 20. 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 .....	81
Tabella 21. Prevalenze gioco d'azzardo, nella vita e ultimi 12 mesi, a livello di ASL, per genere e fasce di età .....	81
Tabella 22. Percentuali dei giocatori secondo le tipologie di gioco praticate durante l'anno, per genere e fasce di età .....	81
Tabella 23. Distribuzione percentuale dei rispondenti secondo la spesa sostenuta per il gioco d'azzardo negli ultimi 30 giorni, per genere e fasce di età .....	82
Tabella 24. 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 .....	82
Tabella 25. Distribuzione percentuale dei rispondenti secondo il bilancio derivante dal gioco d'azzardo praticato nell'anno, per genere e fasce di età .....	82
Tabella 26. Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo il bilancio derivante dal gioco d'azzardo praticato, per genere e fasce di età .....	82
Tabella 27. Distribuzione percentuale dei giocatori che hanno perso somme di denaro al gioco ('In rosso') secondo le somme perse, per genere e fasce di età .....	82
Tabella 28. Percentuali dei giocatori secondo il metodo di pagamento per il gioco d'azzardo, per genere e fasce di età .....	83
Tabella 29. 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 .....	83

Tabella 30. Prevalenze gioco d'azzardo praticato ON SITE, nella vita e ultimi 12 mesi, a livello di ASL, per genere e fasce di età 84

## Gioco d'azzardo ON SITE

Tabella 31. Percentuali dei giocatori secondo le tipologie di gioco praticate ON SITE durante l'anno, per genere e fasce di età ..84

Tabella 32. Percentuali dei giocatori secondo i luoghi di gioco ON SITE frequentati negli ultimi 12 mesi, per genere e fasce di età .....85

Tabella 33. Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo il tempo medio giornaliero trascorso a giocare d'azzardo ON SITE, per genere e fasce di età.....85

Tabella 34. 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.....85

## Gioco d'azzardo ONLINE

Tabella 35. Prevalenze gioco d'azzardo praticato ONLINE, nella vita e ultimo anno, a livello di ASL, per genere e fasce di età.....86

Tabella 36. Percentuali dei giocatori ONLINE nell'ultimo anno secondo le tipologie di gioco praticate, per fasce di età .....86

Tabella 37. Percentuali dei giocatori ONLINE nell'ultimo anno secondo i device utilizzati, per fasce di età.....86

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 .....87

Tabella 39. Percentuali dei giocatori ONLINE nell'ultimo anno secondo i luoghi di gioco, per fasce di età .....87

## Gioco d'azzardo PROFILI DI RISCHIO

Tabella 40. Percentuali dei giocatori nell'ultimo anno secondo i profili di rischio\* e le tipologie di gioco praticate .....88

Tabella 41. Percentuali dei giocatori nell'ultimo anno secondo i profili di rischio\* e i luoghi frequentati per giocare d'azzardo ON SITE.....88

Tabella 42. Percentuali dei giocatori nell'ultimo anno secondo i profili di rischio\* e il numero di giochi praticati .....88

Tabella 43. Distribuzione percentuale dei giocatori nell'ultimo anno secondo i profili di rischio\* e la frequenza di gioco .....89

Tabella 44. 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 .....89

Tabella 45. 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.....89

Tabella 46. 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\* .....89

Tabella 47. Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio\* e il metodo di pagamento per il gioco d'azzardo .....89

Tabella 48. 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 .....90

Tabella 49. 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.....90

Tabella 50. Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio\* e l'atteggiamento<sup>A</sup> espresso verso il gioco d'azzardo .....90

Tabella 51. 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 .....90

Tabella 52. Percentuali dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio\* e le opinioni rispetto al gioco d'azzardo .....91

Tabella 53. 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.....91

Tabella 54. Percentuali dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio\* e l'abilità attribuita al giocatore per tipologie di gioco .....92

Tabella 55. Percentuali dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio\* e la possibilità di diventare ricchi giocando d'azzardo .....92

Tabella 56. Percentuali dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio\* e la contiguità con persone che giocano d'azzardo illegalmente .....92

Tabella 57. Percentuali dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio\* e la contiguità con persone che giocano d'azzardo...92

Tabella 58. Percentuali dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio\* e alcune esperienze che possono essere capitate in conseguenza al gioco d'azzardo.....93

Tabella 59. Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio\* e lo stato civile .....93

Tabella 60. Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio* e il titolo di studio conseguito.....	93
Tabella 61. Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio* e lo stato occupazionale.....	93
Tabella 62. Percentuali dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio* e la frequenza di problemi a casa, al lavoro, finanziari.....	94
Tabella 63. Percentuali dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio* e il livello di depressione, ansia e stress.....	94
Tabella 64. Percentuali dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio* e il consumo di sostanze nei 12 mesi precedenti all'intervista.....	94

## Gaming

Tabella 65. Prevalenze di gaming negli ultimi 12 mesi, a livello di ASL, per genere e fasce di età.....	95
Tabella 66. Distribuzione percentuale dei giocatori di videogame negli ultimi 12 mesi secondo quanti hanno speso soldi in questo ambito di gioco, per genere*.....	95
Tabella 67. 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*.....	95
Tabella 68. Percentuali dei giocatori di videogame che hanno speso soldi per questo ambito di gioco negli ultimi 30 giorni secondo l'entità della spesa, per genere*.....	95

## Le caratteristiche dei rispondenti

Tabella 1: Distribuzione dei rispondenti per genere e fasce di età

	18-24	Genere	
		Maschi	Femmine
Fasce di età	25-44	8,3	7,2
	45-64	29,7	27,8
	65-84	37,4	36,9
		24,5	28,0

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

	Totale	Genere		Fasce di età			
		Maschi	Femmine	18-24	25-44	45-64	65-84
Italiana	99,5	99,6	99,5	99,1	99,7	99,6	99,4
Spagnola/Portoghese	0,8	0,9	0,7	2,1	1,1	0,5	0,6
Inglese/Tedesca	2,9	3,2	2,7	3,8	4,2	2,6	1,7
Francese	3,7	3,5	3,8	4,2	3,2	3,8	4,0
Slava	0,2	0,0	0,4	0,6	0,0	0,1	0,4
Rumena	0,2	0,2	0,1	0,0	0,3	0,1	0,0
Cinese	0,1	0,0	0,1	0,2	0,0	0,1	0,2
Araba	0,1	0,1	0,2	0,0	0,2	0,0	0,3
Indiana/Filippina	0,0	0,1	0,0	0,0	0,0	0,1	0,0
Senegalese/Ghanese/Nigeriana	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
Albanese	0,0	0,1	0,0	0,0	0,0	0,1	0,0
Altra lingua	1,0	1,1	0,8	3,5	1,2	0,6	0,5

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

	Totale	Genere		Fasce di età				
		Maschi	Femmine	18-24	25-44	45-64	65-84	
Stato civile	Celibi/nubili	29,1	31,6	26,7	99,2	51,0	14,8	5,3
	Unito/a Civilmente	2,4	3,3	1,6	0,2	4,2	2,5	1,1
	Coniugato/a	55,2	55,9	54,6	0,2	40,8	67,4	70,0
	Separato/a	3,0	2,6	3,5	0,0	1,5	5,1	2,8
	Divorziato/a	4,9	4,5	5,3	0,5	2,1	8,2	4,6
	Vedovo/a	5,3	2,1	8,3	0,0	0,4	2,0	16,2
Figli	No	36,2	39,1	33,4	98,2	55,6	24,3	13,3
	Sì	63,8	60,9	66,6	1,8	44,4	75,7	86,7

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

	Totale	Genere		Fasce di età			
		Maschi	Femmine	18-24	25-44	45-64	65-84
Nessuno	0,4	0,3	0,5	0,3	0,0	0,1	1,2
Elementari	5,8	3,7	7,9	0,0	0,0	0,9	20,8
Medie inferiori	16,4	17,3	15,6	9,3	6,7	17,6	27,6
Qualifica superiore	8,8	9,7	8,1	4,8	4,8	11,0	11,3
Diploma/Maturità	38,9	40,9	36,9	69,1	40,3	41,2	24,9
Laurea breve	6,9	5,8	7,9	13,8	14,8	3,3	1,3
Laurea	18,3	18,5	18,0	2,1	25,4	21,0	11,6
Post laurea	4,5	3,8	5,2	0,6	7,9	4,9	1,4

**Tabella 5: Distribuzione dei rispondenti in base al reddito familiare netto mensile per genere e fasce di età**

	GENERE			FASCE D'ETÀ			
	Totale	Maschi	Femmine	18-24	25-44	45-64	65-84
<i>Fino a 1.000 euro</i>	9,5	7,9	11,0	5,2	8,3	8,3	13,7
<i>Fino a 1.400 euro</i>	13,3	11,0	15,5	7,1	12,4	12,4	17,6
<i>Fino a 1.800 euro</i>	15,6	15,8	15,4	10,6	13,0	14,9	21,1
<i>Fino a 2.500 euro</i>	28,7	30,1	27,4	33,3	30,8	29,2	24,3
<i>Fino a 5.000 euro</i>	26,9	28,9	25,0	33,5	30,4	29,1	17,5
<i>Più di 5.000 euro</i>	6,0	6,3	5,7	10,3	5,0	6,1	5,7

**Tabella 6: Distribuzione dei rispondenti in base alle caratteristiche personali per genere e fasce di età**

	Totale	Genere		Fasce di età				
		Maschi	Femmine	18-24	25-44	45-64	65-84	
<i>Difficoltà a dormire</i>	No	60,5	66,0	55,2	70,9	56,4	59,5	63,1
	Sì	39,5	34,0	44,8	29,1	43,6	40,5	36,9
<i>Ore dormite a notte in media</i>	<i>Meno di 5 ore</i>	4,5	4,2	4,7	0,8	2,1	5,4	6,9
	<i>5-6 ore</i>	25,5	25,9	25,3	16,5	23,7	27,7	26,9
	<i>6-7 ore</i>	38,6	39,2	37,9	35,6	41,9	40,9	32,3
	<i>7-8 ore</i>	27,8	27,3	28,4	40,9	29,6	24,3	27,5
	<i>Più di 8 ore</i>	3,6	3,5	3,7	6,1	2,7	1,7	6,4

**Tabella 7: Distribuzione dei rispondenti in base al reddito personale (lordo) annuo, per genere e fasce di età**

	Totale	Genere		Fasce di età			
		Maschi	Femmine	18-24	25-44	45-64	65-84
<i>0 euro</i>	12,3	8,8	15,6	68,1	9,5	7,2	5,9
<i>Meno di 15.000 euro</i>	29,8	21,4	38,0	25,8	32,4	21,8	39,8
<i>15-36.000 euro</i>	44,5	49,7	39,6	4,9	48,8	50,5	43,2
<i>36-70.000 euro</i>	10,5	15,2	5,9	1,1	8,0	15,9	8,3
<i>Più di 70.000 euro</i>	2,9	5,0	0,8	0,0	1,3	4,6	2,8

**Tabella 8: Distribuzione dei rispondenti in base al reddito familiare netto mensile, per genere e fasce di età**

	Totale	Genere		Fasce di età			
		Maschi	Femmine	18-24	25-44	45-64	65-84
<i>Fino a 1.000 euro</i>	9,5	7,9	11,0	5,2	8,3	8,3	13,7
<i>Fino a 1.400 euro</i>	13,3	11,0	15,5	7,1	12,4	12,4	17,6
<i>Fino a 1.800 euro</i>	15,6	15,8	15,4	10,6	13,0	14,9	21,1
<i>Fino a 2.500 euro</i>	28,7	30,1	27,4	33,3	30,8	29,2	24,3
<i>Fino a 5.000 euro</i>	26,9	28,9	25,0	33,5	30,4	29,1	17,5
<i>Più di 5.000 euro</i>	6,0	6,3	5,7	10,3	5,0	6,1	5,7

## La percezione sui servizi sanitari territoriali

Tabella 9: Distribuzione dei rispondenti in base al livello di informazione sulle modalità di accesso ai Servizi Sanitari territoriali generali, per genere e classe d'età. Province della Regione Piemonte

		Totale	Genere		Fasce di età			
			Maschi	Femmine	18-24	25-44	45-64	65-84
Torino	Per nulla	7,7	10,6	5,1	14,5	8,4	7,0	5,9
	Poco	36,6	37,9	35,4	41,6	43,4	33,4	32,7
	Abbastanza	47,5	43,1	51,6	37,8	40,9	49,7	53,8
	Molto	8,2	8,4	7,9	6,1	7,2	9,9	7,6
Vercelli	Per nulla	7,6	9,4	5,8	8,7	12,2	3,7	8,7
	Poco	36,4	40,2	32,7	56,7	38,8	37,2	27,5
	Abbastanza	48,5	43,6	53,4	30,4	39,6	48,7	61,2
	Molto	7,4	6,7	8,1	4,3	9,4	10,4	2,6
Novara	Per nulla	9,6	8,8	10,4	16,1	9,9	8,6	8,5
	Poco	37,1	44,0	30,5	42,3	44,0	37,1	27,6
	Abbastanza	45,0	40,7	49,3	39,1	37,5	45,9	54,2
	Molto	8,3	6,5	9,9	2,5	8,5	8,4	9,7
Cuneo	Per nulla	7,2	8,0	6,3	10,1	10,5	4,5	6,7
	Poco	34,7	38,2	31,3	47,3	42,9	31,3	24,9
	Abbastanza	49,2	47,4	51,0	36,8	40,7	54,2	55,5
	Molto	8,9	6,4	11,4	5,8	5,9	9,9	13,0
Asti	Per nulla	12,0	12,3	11,7	27,7	16,4	7,7	8,6
	Poco	38,3	42,3	34,5	43,4	39,8	38,5	35,1
	Abbastanza	43,7	40,1	47,1	28,9	39,6	44,5	51,1
	Molto	6,0	5,3	6,7	0,0	4,2	9,3	5,1
Alessandria	Per nulla	10,2	10,0	10,3	3,2	9,5	7,8	15,8
	Poco	35,7	34,2	37,0	32,6	45,8	31,6	32,4
	Abbastanza	47,5	51,5	43,6	61,1	37,1	55,4	42,8
	Molto	6,7	4,3	9,0	3,2	7,5	5,2	9,0
Biella	Per nulla	8,1	11,0	5,5	11,4	13,9	4,6	6,9
	Poco	32,3	31,4	33,2	30,2	37,8	32,5	26,8
	Abbastanza	52,3	50,8	53,6	51,0	43,3	54,8	57,7
	Molto	7,3	6,8	7,7	7,4	5,0	8,1	8,6
Verbano-Cusio-Ossola	Per nulla	4,1	6,1	2,2	3,4	6,8	6,1	1,3
	Poco	38,0	41,8	34,6	49,6	45,2	33,5	32,4
	Abbastanza	51,3	45,9	56,3	43,7	43,0	51,9	60,0
	Molto	6,6	6,2	6,9	3,4	5,0	8,5	6,3

Tabella 10: Distribuzione dei rispondenti in base al livello di informazione sulle modalità di accesso ai Servizi Sanitari territoriali specifici per le Dipendenze patologiche (SerD), per genere e classe d'età. Province della Regione Piemonte

		Totale	Genere		Fasce di età			
			Maschi	Femmine	18-24	25-44	45-64	65-84
Torino	Per nulla	25,7	28,4	23,2	22,7	30,0	23,0	25,5
	Poco	46,8	44,6	48,8	53,7	48,7	48,1	41,2
	Abbastanza	23,6	22,6	24,5	20,0	17,6	24,7	29,4
	Molto	3,9	4,4	3,5	3,6	3,7	4,3	3,9
Vercelli	Per nulla	25,3	26,0	24,6	13,0	33,0	23,9	24,8
	Poco	47,2	49,8	44,8	74,1	46,1	48,5	37,9
	Abbastanza	23,6	21,1	26,1	13,0	14,2	23,0	36,1
	Molto	3,8	3,2	4,5	0,0	6,8	4,5	1,3
Novara	Per nulla	29,5	23,7	35,1	29,8	34,7	26,9	26,7
	Poco	43,8	47,8	39,9	44,1	48,1	44,8	35,2
	Abbastanza	23,4	25,2	21,7	23,6	14,1	24,7	34,9
	Molto	3,3	3,3	3,3	2,5	3,1	3,6	3,3
Cuneo	Per nulla	22,1	23,6	20,6	21,8	24,0	22,9	19,3
	Poco	46,0	46,5	45,4	63,2	59,2	40,6	31,0
	Abbastanza	27,2	27,5	26,9	12,0	13,9	31,5	41,7
	Molto	4,7	2,4	7,1	3,1	2,9	5,0	8,0
Asti	Per nulla	29,2	30,0	28,3	34,4	30,4	29,2	26,3
	Poco	38,8	38,7	38,8	43,4	44,6	34,2	37,6
	Abbastanza	27,3	27,1	27,6	22,3	22,1	29,7	31,0
	Molto	4,7	4,1	5,3	0,0	2,9	6,9	5,1
Alessandria	Per nulla	29,8	27,3	32,2	20,0	23,5	32,5	35,0
	Poco	39,5	40,6	38,4	44,2	52,9	33,8	32,5
	Abbastanza	26,4	29,5	23,4	32,7	16,9	33,1	25,5
	Molto	4,3	2,6	6,0	3,2	6,7	0,7	7,0
Biella	Per nulla	26,2	27,9	24,6	21,0	39,7	27,3	14,2
	Poco	41,7	38,6	44,4	34,0	40,6	41,6	44,4
	Abbastanza	29,9	29,7	30,0	37,0	14,7	30,0	41,4
	Molto	2,3	3,7	1,0	8,0	5,0	1,1	0,0
Verbano-Cusio-Ossola	Per nulla	22,9	24,1	21,8	16,9	24,9	21,0	29,3
	Poco	46,7	45,1	48,3	58,8	53,4	43,1	37,3
	Abbastanza	27,7	27,1	28,2	24,3	19,5	32,4	30,8
	Molto	2,7	3,7	1,7	0,0	2,3	3,6	2,7

## Gioco d'azzardo

Tabella 11: Percentuale dei rispondenti per genere e classe di età secondo le tipologie di gioco disponibili nel luogo di gioco più vicino

	Totale	Genere		Fasce di età			
		Maschi	Femmine	18-24	25-44	45-64	65-84
Gratta & Vinci	94,2	93,2	95,2	93,6	94,5	95,8	91,5
10 e Lotto / Win for Life	68,8	72,3	65,3	77,9	82,0	67,9	50,9
Lotto / Superenalotto	87,7	87,5	87,9	82,8	90,7	88,1	85,0
Totocalcio / Totogol	68,3	69,9	66,3	56,0	71,8	70,1	64,3
Scommesse sportive o su altri eventi	33,0	39,8	26,2	44,1	44,3	30,1	19,4
Slot machine	46,7	48,7	44,3	61,0	51,5	45,6	36,7
Videolottery	15,3	19,0	11,6	16,4	23,7	12,1	9,2
Poker texano / Altri giochi con le carte	3,9	4,4	3,5	4,5	6,4	3,3	2,0
Bingo	6,5	6,3	6,7	6,9	7,8	6,0	5,8
Altri giochi	3,3	3,2	3,0	4,9	3,3	2,9	3,0

Tabella 12: Distribuzioni percentuali dei rispondenti per genere e classe di età secondo la conoscenza dei limiti di età per giocare d'azzardo

	Totale	Genere		Fasce di età				
		Maschi	Femmine	18-24	25-44	45-64	65-84	
Divieto ai minori gioco ONLINE	Minori di 14 anni	6,7	4,7	8,7	1,4	7,3	6,8	7,7
	Minori di 16 anni	4,5	4,4	4,6	3,1	4,7	4,5	4,8
	Minori di 18 anni	63,1	68,8	57,7	84,7	73,6	64,3	42,6
	Non è vietato	3,7	3,4	4,0	2,0	3,6	3,9	4,2
	Non so	21,9	18,7	25,1	8,7	10,8	20,6	40,7
Divieto ai minori gioco ON SITE	Minori di 14 anni	6,1	4,7	7,5	1,2	6,0	6,8	6,8
	Minori di 16 anni	4,2	4,2	4,2	2,1	4,6	4,7	3,7
	Minori di 18 anni	66,8	72,2	61,5	89,1	77,0	67,1	47,4
	Non è vietato	3,9	3,7	4,0	1,5	2,6	4,0	5,8
	Non so	19,0	15,2	22,7	6,1	9,7	17,4	36,2

Tabella 13: Percentuali delle regolamentazioni comunali riportate tra coloro che hanno riferito di esserne a conoscenza, per genere e fasce di età

	Totale	Genere		Fasce di età			
		Maschi	Femmine	18-24	25-44	45-64	65-84
Limitazione degli orari di accesso alle slot machines/videolottery	15,9	18,7	13,2	9,2	16,2	15,2	18,4
Controllo della distanza dei luoghi in cui si gioca d'azzardo dai luoghi sensibili	19,3	21,3	17,3	12,6	15,7	18,9	25,8
Incentivi per i commercianti che rinuncino a offrire giochi d'azzardo	4,7	4,4	5,1	1,7	2,0	4,6	9,0
Penalizzazioni per i commercianti che offrono giochi d'azzardo	5,5	5,7	5,4	2,3	3,1	4,8	10,5

**Tabella 14: Distribuzione percentuale dei rispondenti secondo le opinioni rispetto al gioco d'azzardo, per genere e fasce di età**

		Totale	Genere		Fasce di età			
			Maschi	Femmine	18-24	25-44	45-64	65-84
<i>Porre limiti geografici e temporali all'offerta di gioco in denaro</i>	<i>Per nulla</i>	7,1	9,3	4,9	6,5	6,4	6,7	8,5
	<i>Poco</i>	9,8	11,6	8,0	16,6	13,3	8,1	5,6
	<i>Abbastanza</i>	25,6	26,3	24,9	43,3	30,3	22,2	19,3
	<i>Molto</i>	57,5	52,8	62,1	33,7	50,0	63,0	66,6
<i>Collocare gli apparecchi di gioco in denaro lontano dalle scuole</i>	<i>Per nulla</i>	2,5	3,3	1,7	2,2	2,2	2,0	3,5
	<i>Poco</i>	2,7	3,9	1,6	5,1	4,1	2,4	0,7
	<i>Abbastanza</i>	9,2	10,5	7,9	16,2	13,0	7,7	4,6
	<i>Molto</i>	85,6	82,4	88,8	76,5	80,8	87,8	91,3
<i>Collocare gli apparecchi di gioco in denaro lontano dai Bancomat</i>	<i>Per nulla</i>	3,4	4,8	2,0	3,4	3,5	2,7	4,1
	<i>Poco</i>	7,1	10,4	4,0	6,9	8,9	7,8	4,1
	<i>Abbastanza</i>	14,9	15,9	13,9	19,0	17,4	13,8	12,1
	<i>Molto</i>	74,6	68,9	80,1	70,8	70,2	75,7	79,7
<i>Collocare gli apparecchi di gioco in denaro lontano dalle Stazioni</i>	<i>Per nulla</i>	3,8	5,4	2,2	5,0	4,1	3,3	3,8
	<i>Poco</i>	11,7	15,8	7,7	16,1	15,8	11,3	5,7
	<i>Abbastanza</i>	19,4	19,0	19,9	32,4	22,8	16,4	15,7
	<i>Molto</i>	65,1	59,8	70,2	46,4	57,3	69,1	74,8
<i>Disciplinare gli orari di funzionamento delle slot machines</i>	<i>Per nulla</i>	3,1	4,3	1,9	4,4	3,2	2,0	4,1
	<i>Poco</i>	5,7	7,1	4,3	8,2	6,7	5,4	4,0
	<i>Abbastanza</i>	15,5	16,4	14,6	23,1	18,3	14,7	10,7
	<i>Molto</i>	75,7	72,2	79,2	64,4	71,8	78,0	81,2
<i>Vietare la pubblicità del gioco d'azzardo</i>	<i>Per nulla</i>	3,0	4,4	1,6	6,2	3,0	2,5	2,5
	<i>Poco</i>	6,5	8,8	4,2	13,2	10,1	5,4	1,5
	<i>Abbastanza</i>	15,1	16,7	13,5	28,5	19,1	12,3	10,2
	<i>Molto</i>	75,5	70,1	80,7	52,1	67,8	79,7	85,8
<i>Obbligare i commercianti del gioco a percorsi di formazione specifici</i>	<i>Per nulla</i>	4,6	5,3	4,0	7,7	4,6	3,8	4,7
	<i>Poco</i>	9,1	10,7	7,5	14,4	12,0	8,3	4,9
	<i>Abbastanza</i>	20,5	22,2	18,8	31,0	22,1	18,5	18,4
	<i>Molto</i>	65,8	61,7	69,7	46,9	61,3	69,4	72,0

**Tabella 15: 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**

		Totale	Genere		Fasce di età			
			Maschi	Femmine	18-24	25-44	45-64	65-84
<i>Giocare meno di una volta a settimana</i>	<i>Nessun rischio</i>	8,5	11,1	6,0	12,8	8,8	8,1	7,5
	<i>Rischio minimo</i>	25,1	26,2	24,0	41,1	33,6	21,8	14,3
	<i>Rischio moderato</i>	32,7	30,6	34,7	35,4	37,5	32,5	26,2
	<i>Rischio elevato</i>	22,3	20,1	24,5	8,3	15,0	26,5	29,6
	<i>Non so</i>	11,4	12,0	10,8	2,5	5,2	11,0	22,4
<i>Giocare più di una volta a settimana</i>	<i>Nessun rischio</i>	0,9	1,2	0,6	0,0	0,8	0,9	1,4
	<i>Rischio minimo</i>	3,7	4,4	3,1	5,0	3,8	3,0	4,0
	<i>Rischio moderato</i>	13,7	15,9	11,6	24,4	18,8	11,7	7,1
	<i>Rischio elevato</i>	72,3	68,0	76,5	68,7	73,1	75,4	67,7
	<i>Non so</i>	9,4	10,5	8,3	1,9	3,6	9,0	19,9

**Tabella 16: Distribuzione percentuale dei rispondenti secondo l'atteggiamento espresso verso il gioco d'azzardo, per genere e fasce di età**

	Totale	Genere		Fasce di età			
		Maschi	Femmine	18-24	25-44	45-64	65-84
<i>Sfavorevole</i>	95,2	93,2	97,1	92,6	94,7	96,2	94,9
<i>Neutrale</i>	2,7	3,4	2,1	4,2	2,6	1,9	3,8
<i>Favorevole</i>	2,1	3,4	0,8	3,2	2,7	1,9	1,3

**Tabella 17: Percentuali dei rispondenti secondo la possibilità di diventare ricchi giocando d'azzardo, per genere e fasce di età**

	Totale	Genere		Fasce di età			
		Maschi	Femmine	18-24	25-44	45-64	65-84
Impossibile	45,6	41,6	49,5	23,5	38,6	47,4	58,3
Sì se bravo	13,2	17,4	9,2	30,2	19,9	9,3	5,8
Sì se fortunato	45,3	46,8	43,9	56,9	46,9	47,0	37,2

**Tabella 18: 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**

		Totale	Genere		Fasce di età			
			Maschi	Femmine	18-24	25-44	45-64	65-84
Pubblicità sul gioco in TV	Mai	12,4	9,0	15,7	6,3	7,1	9,7	24,8
	Meno di 1 volta al mese	10,4	8,8	11,9	7,9	8,6	10,9	12,3
	1-3 giorni al mese	13,0	11,7	14,2	13,5	12,3	13,7	12,7
	1-2 giorni a settimana	4,6	4,2	5,1	4,9	3,9	4,2	6,0
	3 o più giorni a settimana	59,6	66,3	53,1	67,4	68,1	61,5	44,2
Pubblicità sul gioco in radio	Mai	50,3	43,7	56,9	49,6	36,7	48,8	72,8
	Meno di 1 volta al mese	15,7	16,6	14,8	25,9	19,4	14,2	8,9
	1-3 giorni al mese	8,5	9,7	7,4	9,3	12,3	8,1	3,6
	1-2 giorni a settimana	8,4	9,0	7,9	5,6	12,4	8,4	3,9
	3 o più giorni a settimana	17,0	21,0	13,0	9,5	19,3	20,5	10,8
Pubblicità sul gioco su internet	Mai	20,0	15,0	25,0	5,1	6,5	17,8	48,8
	Meno di 1 volta al mese	7,8	6,1	9,4	4,7	6,8	9,3	7,5
	1-3 giorni al mese	9,6	8,9	10,4	9,3	9,4	10,7	8,4
	1-2 giorni a settimana	6,6	6,7	6,5	10,7	6,7	6,3	5,2
	3 o più giorni a settimana	56,0	63,3	48,7	70,3	70,5	55,9	30,1
Pubblicità sul gioco su manifesti/ cartelloni	Mai	40,8	35,8	45,7	39,9	33,1	37,9	57,1
	Meno di 1 volta al mese	24,3	23,6	25,0	30,3	27,6	23,8	18,3
	1-3 giorni al mese	11,1	12,4	9,7	11,9	13,5	10,5	8,4
	1-2 giorni a settimana	9,9	11,1	8,8	9,2	11,8	11,0	6,0
	3 o più giorni a settimana	13,9	17,0	10,7	8,7	14,0	16,9	10,3
Pubblicità sul gioco su giornali/ quotidiani/ riviste	Mai	30,8	26,2	35,4	35,8	25,1	27,6	42,2
	Meno di 1 volta al mese	22,9	21,2	24,6	30,1	23,8	21,7	20,8
	1-3 giorni al mese	14,7	15,6	13,8	15,5	17,1	13,9	12,8
	1-2 giorni a settimana	10,2	11,0	9,4	9,4	12,1	11,4	6,1
	3 o più giorni a settimana	21,4	25,9	16,8	9,2	21,9	25,4	18,1
Pubblicità sul gioco su social media	Mai	31,6	26,6	36,5	13,0	18,1	31,3	58,2
	Meno di 1 volta al mese	12,2	10,6	13,8	16,6	12,5	13,1	8,5
	1-3 giorni al mese	10,3	10,6	10,1	13,1	12,1	10,5	6,8
	1-2 giorni a settimana	9,5	10,5	8,6	20,3	12,3	7,4	5,3
	3 o più giorni a settimana	36,3	41,7	31,0	37,0	45,0	37,8	21,3

**Tabella 19: Percentuali dei rispondenti secondo la presenza di familiari/parenti/conoscenti che giocano/hanno giocato d'azzardo, per genere e fasce di età**

	Totale	Genere		Fasce di età			
		Maschi	Femmine	18-24	25-44	45-64	65-84
Nessuno	68,5	67,7	69,3	54,5	57,5	71,3	81,0
Partner	6,5	4,0	9,0	3,5	8,7	6,9	4,6
Madre/Padre	8,7	8,9	8,4	18,9	16,6	6,0	0,6
Amici	7,9	10,5	5,5	16,3	13,9	5,3	2,6
Figli	1,9	1,5	2,2	0,0	0,3	2,6	3,0
Parenti	12,2	13,6	10,9	19,1	17,7	10,6	6,3
Conoscenti	12,2	14,2	10,3	16,2	18,1	10,2	7,2

**Tabella 20: 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**

	Totale	Genere		Fasce di età			
		Maschi	Femmine	18-24	25-44	45-64	65-84
Partner	7,7	2,9	12,7	0,0	3,1	10,6	15,8
Madre/Padre	10,5	9,4	11,6	14,3	15,1	9,0	1,5
Amici	19,2	23,8	14,1	31,1	18,2	19,4	16,0
Figli	2,5	,7	4,3	0,0	1,1	3,4	4,9
Parenti	35,9	35,2	36,3	35,2	37,1	38,7	26,9
Conoscenti	42,4	45,6	39,5	46,5	43,9	39,2	44,0

**Tabella 21: Prevalenze gioco d'azzardo, nella vita e ultimi 12 mesi, a livello di ASL, per genere e fasce di età**

		Totale	Genere		Fasce di età			
			Maschi	Femmine	18-24	25-44	45-64	65-84
Nella vita	ASL Citta di Torino	65,4	69,5	61,7	55,1	76,4	68,7	51,1
	ASL TO3	61,6	66,0	57,4	51,3	73,6	65,6	46,4
	ASL TO4	63,5	69,3	57,9	58,4	74,1	68,4	46,4
	ASL TO5	63,1	69,3	57,1	56,9	73,9	66,7	47,4
	ASL VC	63,8	69,8	58,0	60,1	76,0	67,5	47,6
	ASL NO	63,9	69,4	58,6	61,0	74,9	65,9	48,1
	ASL CN1	62,9	67,7	58,3	52,7	72,3	67,9	48,4
	ASL CN2	63,6	68,6	58,8	52,7	72,9	70,0	46,6
	ASL AT	63,5	68,3	58,9	55,3	75,1	68,3	47,1
	ASL AL	63,8	69,0	58,7	57,8	74,3	67,8	49,7
	ASL BI	62,5	68,4	57,0	57,9	74,6	67,2	46,6
	ASL VCO	63,4	68,2	58,8	61,0	75,3	67,2	46,9
Nell'ultimo anno	ASL Citta di Torino	33,4	40,5	26,9	32,8	35,7	37,4	25,4
	ASL TO3	29,5	33,4	25,7	25,5	38,1	30,0	21,0
	ASL TO4	33,0	39,6	26,6	34,6	38,1	35,2	23,7
	ASL TO5	31,9	37,1	27,1	26,7	37,6	34,7	23,1
	ASL VC	33,2	39,3	27,3	34,2	37,6	35,9	24,7
	ASL NO	34,1	40,1	28,3	37,4	36,9	36,8	25,4
	ASL CN1	31,2	35,7	26,7	32,5	38,5	31,3	22,2
	ASL CN2	33,5	39,4	27,9	31,0	39,4	36,8	22,4
	ASL AT	32,8	37,9	27,9	31,6	37,7	35,8	23,8
	ASL AL	33,9	38,9	29,1	33,9	37,2	36,0	28,0
	ASL BI	32,4	38,3	26,9	34,5	39,9	33,4	24,0
	ASL VCO	34,6	40,5	29,0	36,5	38,6	38,1	25,2

**Tabella 22: Percentuali dei giocatori secondo le tipologie di gioco praticate durante l'anno, per genere e fasce di età**

	ITALIA (2017)		REGIONE PIEMONTE					
	Totale	Totale	Genere		Fasce di età			
			Maschi	Femmine	18-24	25-44	45-64	65-84
Gratta & Vinci	73,9	75,1	72,8	78,1	67,2	76,9	78,4	68,3
Lotto	29,2	27,7	24,9	31,4	9,5	22,3	31,8	39,1
Superenalotto	44,4	43,5	46,4	39,6	17,1	39,3	48,8	51,9
10 e Lotto / Win for Life	13,1	9,8	13,3	5,0	7,3	11,0	10,2	7,3
Totocalcio/Totogol	6,0	5,2	7,4	2,4	17,5	2,4	6,4	2,8
Bingo	5,7	6,8	7,2	6,2	22,8	7,5	3,8	3,8
Slot machine	5,9*	7,4	8,8	5,5	15,8	8,1	6,4	3,4
Videolottery	5,9*	2,1	3,1	0,7	2,0	3,8	1,2	0,0
Scommesse sportive	26,4	18,1	28,8	3,3	49,2	25,3	10,0	3,5
Scommesse su altri eventi	3,8	2,9	5,1	0,0	6,5	4,1	1,8	0,7
Poker texano	7,1	5,9	9,7	0,7	7,6	11,0	2,6	0,5
Altri giochi con le carte	15,4	6,1	6,8	5,1	5,6	7,0	5,8	5,5
Altri giochi (roulette, dadi)	4,1	4,9	6,6	2,7	8,1	7,3	3,8	0,0
Scommesse virtuali	n.a.	3,6	5,9	0,4	16,2	3,5	1,9	0,9

\*Il questionario IPSAD@2017 rileva il gioco a Slot machines e Videolottery in maniera congiunta

**Tabella 23: Distribuzione percentuale dei rispondenti secondo la spesa sostenuta per il gioco d'azzardo negli ultimi 30 giorni, per genere e fasce di età**

	Totale	Genere		Fasce di età			
		Maschi	Femmine	18-24	25-44	45-64	65-84
Non ho giocato	83,6	77,7	89,3	84,3	83,3	80,4	88,3
0 euro	2,2	2,8	1,7	1,9	2,3	2,2	2,4
1-10 euro	9,8	12,2	7,4	9,9	9,7	11,8	6,6
11-50 euro	3,3	5,5	1,2	3,4	3,3	4,2	2,2
51-90 euro	0,5	0,8	0,1	0,0	0,4	0,7	0,4
91-200 euro	0,4	0,6	0,1	0,5	0,6	0,3	0,1
201-500 euro	0,1	0,2	0,1	0,0	0,3	0,1	0,0
501-1.000 euro	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
Più di 1.000 euro	0,1	0,2	0,1	0,0	0,1	0,3	0,0

**Tabella 24: 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	Genere		Fasce di età			
		Maschi	Femmine	18-24	25-44	45-64	65-84
0 euro	13,6	12,4	16,0	12,1	13,6	11,1	20,5
1-10 euro	59,5	54,7	69,4	63,2	58,3	60,5	56,3
11-50 euro	20,4	24,7	11,7	21,7	19,9	21,3	18,6
51-90 euro	2,8	3,7	0,8	0,0	2,4	3,4	3,8
91-200 euro	2,2	2,8	0,9	3,1	3,5	1,8	0,8
201-500 euro	0,7	0,8	0,5	0,0	1,6	0,4	0,0
501-1.000 euro	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
Più di 1.000 euro	0,9	1,0	0,7	0,0	0,7	1,5	0,0

**Tabella 25: Distribuzione percentuale dei rispondenti secondo il bilancio derivante dal gioco d'azzardo praticato nell'anno, per genere e fasce di età**

	Totale	Genere		Fasce di età			
		Maschi	Femmine	18-24	25-44	45-64	65-84
Non ho giocato	76,5	71,0	81,9	72,7	73,6	74,5	84,5
In pari	8,6	9,5	7,8	12,3	9,6	8,5	6,4
In rosso	12,7	16,4	9,1	9,9	14,0	15,2	8,1
In attivo	2,2	3,1	1,3	5,1	2,9	1,8	0,9

**Tabella 26: Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo il bilancio derivante dal gioco d'azzardo praticato, per genere e fasce di età**

	Totale	Genere		Fasce di età			
		Maschi	Femmine	18-24	25-44	45-64	65-84
In pari	36,7	32,7	43,0	45,3	36,2	33,4	41,6
In rosso	54,0	56,6	50,1	36,2	52,9	59,5	52,4
In attivo	9,2	10,7	6,9	18,6	10,9	7,1	6,1

**Tabella 27: Distribuzione percentuale dei giocatori che hanno perso somme di denaro al gioco ('In rosso') secondo le somme perse, per genere e fasce di età**

	Totale	Genere		Fasce di età			
		Maschi	Femmine	18-24	25-44	45-64	65-84
Meno di 50 euro	82,1	79,0	86,9	92,0	85,9	82,1	70,1
50-100 euro	8,6	8,7	8,5	3,9	3,8	7,6	23,8
100-200 euro	4,5	6,7	0,9	4,1	4,4	4,5	3,8
200-500 euro	2,3	2,4	2,2	0,0	3,3	2,5	1,0
Più di 500 euro	2,5	3,1	1,5	0,0	2,5	3,3	1,4

**Tabella 28: Percentuali dei giocatori secondo il metodo di pagamento per il gioco d'azzardo, per genere e fasce di età**

	Totale	Genere		Fasce di età			
		Maschi	Femmine	18-24	25-44	45-64	65-84
Carta di credito	9,6	13,7	2,7	3,6	16,7	6,3	2,6
Bonifico	1,1	1,7	0,0	1,7	0,7	1,6	0,0
Contanti	89,3	84,7	97,3	94,7	82,6	92,1	97,4

**Tabella 29: 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**

	Totale	Genere		Fasce di età			
		Maschi	Femmine	18-24	25-44	45-64	65-84
Non ha alcun impatto sulla mia spesa	78,3	78,0	79,6	72,0	78,8	77,2	87,2
Fa aumentare la cifra che spendo	17,0	17,6	15,0	28,0	17,5	15,1	12,8
Fa diminuire la cifra che spendo	4,7	4,5	5,4	0,0	3,7	7,7	0,0

## Gioco d'azzardo ON SITE

Tabella 30: Prevalenze gioco d'azzardo praticato ON SITE, nella vita e ultimi 12 mesi, a livello di ASL, per genere e fasce di età

		Totale	Genere		Fasce di età			
			Maschi	Femmine	18-24	25-44	45-64	65-84
Nella vita	ASL Citta di Torino	62,4	66,9	58,3	54,0	73,2	66,8	46,3
	ASL TO3	59,0	62,8	55,4	50,0	70,5	62,8	44,2
	ASL TO4	61,0	66,6	55,6	57,5	71,5	65,8	43,9
	ASL TO5	59,8	65,8	54,1	54,0	70,8	63,9	43,2
	ASL VC	60,6	65,9	55,6	59,3	72,6	65,0	43,1
	ASL NO	60,2	65,6	55,0	60,4	71,7	63,2	41,3
	ASL CN1	60,4	64,9	55,9	51,6	69,5	65,5	45,3
	ASL CN2	61,1	66,2	56,3	51,6	70,1	67,2	44,5
	ASL AT	60,7	64,8	56,7	54,3	71,2	65,8	44,2
	ASL AL	60,7	65,2	56,4	57,0	71,1	65,4	45,1
	ASL BI	59,5	64,6	54,8	57,1	72,1	63,8	43,1
	ASL VCO	60,8	65,4	56,4	60,4	71,8	65,7	43,3
	Nell'ultimo anno	ASL Citta di Torino	32,0	38,7	25,8	32,7	33,6	36,5
ASL TO3		27,9	31,0	24,9	25,1	35,2	28,3	20,5
ASL TO4		31,8	38,6	25,2	34,5	36,8	33,8	22,7
ASL TO5		29,9	34,2	25,8	26,4	35,5	32,3	21,3
ASL VC		31,6	37,4	26,0	33,8	36,1	34,4	22,7
ASL NO		31,8	37,4	26,5	36,5	34,7	35,2	21,5
ASL CN1		29,7	34,4	25,1	32,4	36,6	29,5	21,2
ASL CN2		32,0	37,6	26,7	30,9	37,5	34,9	21,4
ASL AT		30,9	35,1	26,8	31,5	35,5	33,5	22,2
ASL AL		32,3	37,2	27,6	33,7	36,0	34,5	25,5
ASL BI		30,6	36,2	25,3	34,2	38,0	31,1	22,2
ASL VCO		32,7	38,3	27,4	36,0	36,5	36,1	23,2

Tabella 31: Percentuali dei giocatori secondo le tipologie di gioco praticate ON SITE durante l'anno, per genere e fasce di età

	Totale	Genere		Fasce di età			
		Maschi	Femmine	18-24	25-44	45-64	65-84
Gratta & Vinci	77,4	76,1	79,1	67,8	79,7	81,4	68,4
Lotto	27,6	24,9	31,2	9,5	21,4	33,0	38,8
Superenalotto	44,2	47,5	39,7	17,3	40,3	50,3	51,4
10 e Lotto / Win for Life	9,5	12,9	4,9	7,4	10,1	10,5	6,8
Totocalcio/totogol	5,1	7,4	2,1	17,7	2,4	5,9	3,0
Bingo	5,9	6,0	5,7	21,3	5,8	3,6	2,8
Slot machine	6,7	8,0	4,9	16,0	6,9	5,7	3,2
Videolottery	1,7	2,6	0,6	2,1	3,0	1,1	0,0
Scommesse sportive	16,5	26,1	3,5	46,8	22,1	9,2	2,6
Scommesse su altri eventi	2,2	3,8	0,0	6,6	2,6	1,3	0,7
Poker texano	4,6	7,6	0,7	7,7	8,7	1,7	0,0
Altri giochi con le carte	5,9	6,4	5,3	5,7	6,5	5,8	5,9
Altri giochi (roulette, dadi)	4,4	5,7	2,8	8,2	6,7	3,0	0,0
Scommesse virtuali	3,0	5,0	0,4	14,4	3,2	1,4	0,0

**Tabella 32: Percentuali dei giocatori secondo i luoghi di gioco ON SITE frequentati negli ultimi 12 mesi, per genere e fasce di età**

	Totale	Genere		Fasce di età			
		Maschi	Femmine	18-24	25-44	45-64	65-84
Sale scommessa	6,3	10,2	1,1	25,7	9,6	2,4	0,0
Sale bingo	2,8	2,6	3,1	11,4	3,2	2,0	0,0
Casinò	3,4	4,3	2,3	6,2	4,5	3,1	0,9
Circoli ricreativi	0,6	0,7	0,5	0,0	0,6	0,9	0,4
Bar/tabacchi/pub	58,8	57,1	61,0	42,3	57,2	62,2	61,4
Sale giochi	1,8	2,2	1,2	2,5	2,3	1,3	1,4
A casa propria o di amici	9,4	11,2	7,0	12,6	14,7	7,6	2,1

**Tabella 33: Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo il tempo medio giornaliero trascorso a giocare d'azzardo ON SITE, per genere e fasce di età**

	Totale	Genere		Fasce di età			
		Maschi	Femmine	18-24	25-44	45-64	65-84
Meno di 30 minuti	93,9	92,4	95,9	94,5	92,4	95,1	93,4
Tra 30minuti e 1 ora	4,2	5,5	2,4	4,5	5,6	2,5	5,6
Tra 1 ora e 2 ore	0,4	0,7	0,0	0,0	0,4	0,2	1,0
Tra 2 ore e 3 ore	0,6	0,5	0,7	1,1	0,4	0,8	0,0
Più di 3 ore	1,0	1,0	1,0	0,0	1,1	1,3	0,0

**Tabella 34: 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**

	Totale	Genere		Fasce di età			
		Maschi	Femmine	18-24	25-44	45-64	65-84
Meno di 10 minuti	91,2	91,1	91,2	89,1	92,2	91,6	89,3
10-30 minuti	6,0	6,1	5,8	7,6	4,7	5,6	8,0
Più di 30 minuti	2,9	2,8	3,0	3,3	3,1	2,8	2,6

## Gioco d'azzardo ONLINE

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

		Totale	Genere		Fasce di età			
			Maschi	Femmine	18-24	25-44	45-64	65-84
Nella vita	ASL Citta di Torino	8,2	11,5	5,2	6,8	11,9	5,0	8,7
	ASL TO3	7,7	11,4	4,0	6,9	12,2	5,4	6,3
	ASL TO4	7,0	10,1	4,1	4,7	11,6	4,6	6,2
	ASL TO5	7,7	11,1	4,5	6,0	11,8	5,3	7,2
	ASL VC	7,9	11,4	4,5	5,9	13,3	4,8	7,3
	ASL NO	8,0	11,2	5,0	6,8	11,4	5,1	8,9
	ASL CN1	7,6	10,9	4,3	6,1	11,6	5,3	6,9
	ASL CN2	7,4	11,0	3,9	4,9	12,2	5,3	5,6
	ASL AT	8,0	11,9	4,1	5,4	13,7	5,1	6,7
	ASL AL	7,4	11,0	4,0	7,2	12,4	4,5	6,5
	ASL BI	7,3	10,9	3,9	6,5	11,5	5,2	6,4
	ASL VCO	7,5	10,8	4,2	6,8	11,9	4,8	7,1
	Nell'ultimo anno	ASL Citta di Torino	5,0	7,0	3,1	3,1	7,5	3,1
ASL TO3		4,5	6,4	2,6	2,5	7,0	3,3	4,1
ASL TO4		4,6	6,2	3,0	2,5	6,9	3,2	4,7
ASL TO5		4,8	6,9	2,8	2,7	6,9	3,3	5,2
ASL VC		4,9	6,8	3,0	3,1	7,0	3,3	5,4
ASL NO		5,5	7,7	3,3	5,1	7,3	3,6	6,2
ASL CN1		4,8	6,5	3,0	3,8	6,4	3,4	5,1
ASL CN2		4,8	7,1	2,6	2,7	7,2	3,6	4,3
ASL AT		5,1	7,5	2,7	3,0	7,7	3,5	5,1
ASL AL		4,7	6,9	2,7	5,1	6,9	3,0	5,0
ASL BI		4,7	6,7	2,8	3,0	6,7	3,5	4,7
ASL VCO		5,2	7,4	3,0	4,8	7,7	3,5	5,3

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

	Totale	Genere		Fasce di età			
		Maschi	Femmine	18-24	25-44	45-64	65-84
Gratta & Vinci	41,2	26,2	82,2	20,3	16,6	54,4	86,7
Lotto	24,3	16,7	52,3	0,0	17,5	35,8	40,4
Superenalotto	25,7	23,1	33,6	0,0	18,6	41,9	34,6
10 e Lotto / Win for Life	11,0	12,6	5,1	0,0	11,5	12,7	12,3
Totocalcio/totogol	4,6	3,9	7,1	6,8	0,6	18,3	0,0
Bingo	13,8	11,7	21,0	12,2	14,5	10,1	16,5
Slot machine	15,9	15,9	15,8	28,5	15,3	14,0	14,6
Videolottery	5,8	5,5	6,8	0,0	7,6	8,0	0,0
Scommesse sportive	50,7	62,8	2,5	87,8	64,5	39,6	5,2
Scommesse su altri eventi	9,4	11,9	0,0	0,0	12,4	12,7	0,0
Poker texano	22,2	27,9	0,0	20,4	27,9	24,0	2,6
Altri giochi con le carte	7,6	9,6	0,0	0,0	8,0	15,9	0,0
Altri giochi (roulette, dadi)	11,6	14,1	1,9	14,3	12,2	18,6	0,0
Scommesse virtuali	11,7	14,7	0,0	40,3	10,1	11,3	4,9

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

	Totale	Genere		Fasce di età			
		Maschi	Femmine	18-24	25-44	45-64	65-84
Smartphone	62,7	63,3	57,6	43,0	77,7	45,9	17,8
Tablet	16,5	16,1	20,0	27,0	11,1	17,7	46,6
Computer fisso o portatile	64,6	66,3	49,4	51,8	63,9	71,4	71,2
TV	0,9	0,0	9,6	0,0	0,0	0,0	17,8
Console	1,1	1,2	0,0	8,9	0,0	0,0	0,0

**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**

	Totale	Genere		Fasce di età			
		Maschi	Femmine	18-24	25-44	45-64	65-84
<i>Mai</i>	86,3	85,3	89,9	100,0	80,9	81,9	100,0
<i>1-5 volte</i>	8,7	8,3	10,1	0,0	15,9	3,8	0,0
<i>6-19 volte</i>	1,1	1,4	0,0	0,0	1,3	2,0	0,0
<i>Più di 19 volte</i>	3,9	5,0	0,0	0,0	1,9	12,3	0,0

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

	Totale	Genere		Fasce di età			
		Maschi	Femmine	18-24	25-44	45-64	65-84
<i>A casa propria</i>	52,1	66,3	16,1	66,7	76,9	43,8	13,9
<i>A casa di amici</i>	7,2	9,5	1,4	39,4	7,6	4,5	2,1
<i>A scuola, a lavoro</i>	9,6	13,3	0,0	6,1	17,7	5,6	0,0
<i>In luoghi pubblici chiusi (ad es. sale giochi, Internet point, bar)</i>	4,8	5,7	2,7	14,3	6,6	2,9	1,4
<i>In luoghi pubblici aperti (ad es. piazza, parco)</i>	3,1	3,3	2,7	0,0	5,4	2,9	0,0
<i>Sui mezzi di trasporto (tram, autobus, metropolitana, treno, auto,...)</i>	3,6	5,0	0,0	6,1	3,9	5,8	0,0

## Gioco d'azzardo PROFILI DI RISCHIO

Tabella 40: Percentuali dei giocatori nell'ultimo anno secondo i profili di rischio\* e le tipologie di gioco praticate

	Piemonte (2018) Profili di rischio			Italia (2017) Profili di rischio		
	Non a rischio	Rischio minimo	Rischio moderato/severo	Non a rischio	Rischio minimo	Rischio moderato/severo
Gratta & Vinci	74,9	71,0	89,0	72,7	64,3	68,1
Lotto	25,3	30,2	57,6	27,5	31,1	41,0
Superenalotto	43,3	38,6	61,0	46,0	34,4	42,7
10 e Lotto / Win for Life	8,7	7,9	30,6	12,6	18,3	29,2
Totocalcio/Totogol	5,1	0,4	8,6	5,0	9,1	14,1
Bingo	4,6	8,9	27,6	5,1	12,4	19,8
Slot machines	4,8	9,8	45,5	4,1	11,3	36,6
Videolottery	0,9	1,1	24,4	n.a	n.a	n.a
Scommesse sportive	14,4	28,6	57,4	26,3	59,6	67,8
Scommesse su altri eventi	1,6	5,8	20,0	2,4	12,7	28,4
Poker texano	3,3	15,1	29,9	7,9	20,1	20,1
Altri giochi con le carte	4,1	8,2	23,5	16,3	22,8	17,7
Altri giochi (roulette, dadi)	3,2	6,2	32,5	3,2	11,4	11,1
Scommesse virtuali	2,1	2,4	27,4	n.a	n.a	n.a

\*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 Piemonte; IPSAD®2017

Tabella 41: 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	4,3	10,7	32,1
Sale bingo	2,0	4,1	11,0
Casinò	2,2	6,7	18,4
Circoli ricreativi	0,5	0,0	5,7
Bar/Tabacchi/Pub	57,6	56,7	49,1
Sale giochi	0,9	1,8	17,4
A casa propria o di amici	7,5	17,9	22,8

\*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 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	52,9	35,8	19,3
2	25,4	32,0	10,7
3	11,9	18,3	14,7
4	4,9	3,7	11,3
5	1,1	3,5	5,5
6	0,9	3,1	13,5
7	0,0	2,9	4,0
8	0,4	0,0	5,4
9	0,1	0,0	4,0
10	0,0	0,0	4,2
11	0,0	0,0	2,5
13	0,0	0,0	2,5
14	0,1	0,0	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 43: Distribuzione percentuale dei giocatori nell'ultimo anno secondo i profili di rischio\* e la frequenza di gioco**

	Profili di rischio		
	Non a rischio	Rischio minimo	Rischio moderato/severo
1-5 volte	71,8	44,9	17,7
6-19 volte	16,9	32,1	3,8
Più di 19 volte	11,3	23,0	78,6

\*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 44: 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	96,5	89,8	55,8
30 minuti-1 ora	2,8	8,5	21,9
1-2 ore	0,1	0,0	4,8
2-3 ore	0,1	1,7	4,7
Più di 3 ore	0,4	0,0	12,9

\*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 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	90,7	81,4	67,6
10-30 minuti	6,7	15,7	20,5
Più di 30 minuti	2,7	2,9	12,0

\*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 46: 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	69,5	41,6	22,0
1-5 volte	19,2	32,4	11,6
6-19 volte	4,7	9,3	1,3
Più di 19 volte	6,6	16,8	65,1

\*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 47: Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio\* e il metodo di pagamento per il gioco d'azzardo**

	Profili di rischio		
	Non a rischio	Rischio minimo	Rischio moderato/severo
Carta di credito	6,6	16,8	30,6
Bonifico	0,5	0,0	9,5
Contanti	92,9	83,2	59,9

\*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 l'impatto percepito del metodo di pagamento 'carta di credito' o 'bonifico' sul proprio gioco d'azzardo**

	Profili di rischio		
	Non a rischio	Rischio minimo	Rischio moderato/severo
Non ha alcun impatto sulla mia spesa	91,4	65,6	48,0
Fa aumentare la cifra che spendo	4,5	31,6	44,3
Fa diminuire la cifra che spendo	4,0	2,8	7,8

\*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 49: 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 meno di una volta a settimana	Nessun rischio	16,5	26,1	22,1
	Rischio minimo	38,2	44,0	29,9
	Rischio moderato	24,2	22,1	23,6
	Rischio elevato	11,0	5,1	17,6
	Non so	10,1	2,6	6,8
Giocare più di una volta a settimana	Nessun rischio	1,3	6,9	1,6
	Rischio minimo	7,1	7,8	8,4
	Rischio moderato	23,0	25,4	24,3
	Rischio elevato	60,3	55,8	56,3
	Non so	8,3	4,2	9,4

\*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 50: Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio\* e l'atteggiamento<sup>^</sup> espresso verso il gioco d'azzardo**

	Profili di rischio		
	Non a rischio	Rischio minimo	Rischio moderato/severo
Sfavorevole	94,5	84,9	90,4
Neutrale	2,6	7,0	2,2
Favorevole	2,9	8,0	7,4

\*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

<sup>^</sup>Calcolato 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 51: 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	6,3	6,1	4,7
	Minori di 16 anni	4,4	6,1	8,7
	Minori di 18 anni	69,5	73,0	78,1
	Non è vietato	3,6	3,5	0,9
	Non so	16,2	11,3	7,6
Divieto ai minori gioco ON SITE	Minori di 14 anni	6,2	6,7	9,0
	Minori di 16 anni	4,4	3,5	6,7
	Minori di 18 anni	72,5	72,9	76,8
	Non è vietato	4,2	4,4	4,1
	Non so	12,7	12,6	3,4

\*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 52: 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
<i>Porre limiti geografici e temporali all'offerta di gioco in denaro</i>	<i>Per nulla</i>	9,3	8,5	6,8
	<i>Poco</i>	12,6	28,2	22,4
	<i>Abbastanza</i>	29,4	27,8	34,8
	<i>Molto</i>	48,7	35,5	36,0
<i>Collocare gli apparecchi di gioco in denaro lontano dalle scuole</i>	<i>Per nulla</i>	2,8	2,1	5,6
	<i>Poco</i>	3,8	7,8	5,0
	<i>Abbastanza</i>	10,4	16,2	14,7
	<i>Molto</i>	83,0	73,9	74,7
<i>Collocare gli apparecchi di gioco in denaro lontano dai Bancomat</i>	<i>Per nulla</i>	4,2	4,0	11,1
	<i>Poco</i>	8,5	17,1	12,7
	<i>Abbastanza</i>	16,6	18,7	19,7
	<i>Molto</i>	70,7	60,2	56,6
<i>Collocare gli apparecchi di gioco in denaro lontano dalle Stazioni</i>	<i>Per nulla</i>	5,2	5,8	8,8
	<i>Poco</i>	13,9	25,2	22,6
	<i>Abbastanza</i>	22,6	17,1	23,7
	<i>Molto</i>	58,3	51,9	44,9
<i>Disciplinare gli orari di funzionamento delle slot machines</i>	<i>Per nulla</i>	3,8	4,0	3,8
	<i>Poco</i>	5,7	11,4	14,5
	<i>Abbastanza</i>	16,4	23,4	24,6
	<i>Molto</i>	74,0	61,3	57,1
<i>Vietare la pubblicità del gioco d'azzardo</i>	<i>Per nulla</i>	4,6	6,6	6,8
	<i>Poco</i>	7,8	14,6	14,6
	<i>Abbastanza</i>	19,1	20,9	18,2
	<i>Molto</i>	68,4	57,9	60,5
<i>Obbligare i commercianti del gioco a percorsi di formazione specifici</i>	<i>Per nulla</i>	6,0	9,0	14,2
	<i>Poco</i>	9,7	14,4	15,5
	<i>Abbastanza</i>	22,8	20,8	26,6
	<i>Molto</i>	61,5	55,8	43,7

\*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 53: 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
<i>Regole per limitare il gioco approvate dalla Regione in cui si vive</i>	33,6	40,7	52,3
<i>Regole per limitare il gioco approvate dal Comune in cui si vive</i>	27,4	30,9	46,0

\*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 54: 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
Nessuno	35,1	22,5	27,6
Gratta & Vinci/10 e Lotto/Win for Life	1,1	0,6	3,9
Scommesse virtuali	5,0	9,9	3,0
Lotto/Superenalotto	3,3	5,6	5,8
Totocalcio/Totogol/Scommesse sportive	35,3	40,4	54,9
Scommesse su altri eventi	20,6	26,0	28,9
Bingo	1,3	0,0	1,8
Slot machine	1,4	1,1	8,6
Videolottery	0,3	0,0	1,8
Poker texano/altri giochi con le carte	49,0	61,9	60,0
Altri giochi	5,2	4,6	12,1

\*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 55: 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	32,9	27,1	31,9
Sì se bravo	15,6	23,3	26,8
Sì se fortunato	57,5	57,1	45,2

\*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 56: 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	6,6	6,2	17,2
Hai mai praticato giochi illegali	4,5	12,5	14,2

\*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 57: 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	56,0	45,9	40,5
Partner	11,5	9,9	8,8
Madre/padre	12,8	19,6	29,5
Amici	12,4	19,6	31,7
Figli	2,1	4,9	3,0
Parenti	18,2	27,1	24,4
Conoscenti	19,1	21,5	28,6

\*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 58: 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	99,9	98,1	70,2
Aver preso illegalmente un prestito in denaro	0,1	0,0	8,7
Essere stato vittima di usura e/o racket	0,1	0,0	2,5
Aver causato danni fisici ad altre persone	0,1	0,0	8,5
Aver causato danni economici ad altre persone	0,1	0,4	13,5
Aver avuto problemi con la Giustizia	0,2	0,0	3,9
Aver effettuato un furto di denaro o oggetti di valore	0,7	0,0	4,1
Essere stato vittima di violenze	0,1	0,0	8,4
Essere stato vittima di danni economici	0,2	1,9	16,1

\*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: 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	29,6	37,1	50,1
Unito/a civilmente	3,3	4,8	3,2
Coniugato/a	54,0	50,9	29,0
Separato/a	4,4	1,8	5,8
Divorziato/a	5,0	4,6	10,3
Vedovo/a	3,7	0,9	1,7

\*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 60: 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	0,0	0,0
Elementari	4,5	6,2	8,8
Medie inferiori	18,9	18,9	13,4
Qualifica superiore (3 anni)	10,3	8,8	5,4
Diploma/Maturità	40,4	37,5	45,3
Laurea breve (3 anni)	6,8	9,4	9,1
Laurea	14,6	16,4	15,3
Post laurea	4,2	2,9	2,7

\*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 61: 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	63,9	60,3	56,6
In cerca di nuova occupazione	5,1	9,2	14,0
In cerca di prima occupazione	0,6	0,8	4,9
Casalino/a	6,4	2,8	4,0
Studente	5,5	8,0	4,4
Inabile al lavoro	0,3	0,0	0,0
Ritirato dal lavoro	20,5	20,3	16,2

\*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 62: 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	26,8	13,8	14,5
	A volte	54,7	59,1	51,2
	Spesso	16,3	22,6	22,0
	Quasi sempre	2,2	4,4	12,2
Problemi al lavoro	Mai	30,3	24,5	19,1
	A volte	41,1	34,8	35,1
	Spesso	22,6	28,6	36,5
	Quasi sempre	6,0	12,1	9,4
Problemi finanziari	Mai	50,1	34,7	27,7
	A volte	34,9	43,2	46,4
	Spesso	11,6	9,9	8,5
	Quasi sempre	3,3	12,2	17,4

\*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 63: Percentuali dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio\* e il livello di depressione, ansia e stress**

		Profili di rischio		
		Nessun rischio	Rischio minimo	Rischio moderato/ severo
Depressione	Normale	76,6	50,8	49,6
	Medio/moderato	19,7	38,4	32,8
	Grave/molto grave	3,7	10,7	17,6
Ansia	Normale	80,7	72,7	52,8
	Medio/moderato	16,8	17,2	32,0
	Grave/molto grave	2,5	10,0	15,2
Stress	Normale	85,6	71,2	61,9
	Medio/moderato	11,7	24,5	33,1
	Grave/molto grave	2,7	4,3	4,9

\*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 nei 12 mesi precedenti all'intervista**

		Profili di rischio		
		Non a rischio	Rischio minimo	Rischio moderato/ severo
6 o più drink in una sola occasione		24,3	35,4	42,0
Ubriacature		17,2	22,8	45,1
Uso di Cannabis		8,6	10,2	12,7
Consumo problematico di alcol (CAGE**)		5,6	7,6	16,4
Consumo problematico di cannabis (CAST***)		43,1	41,7	63,9
Uso di sonniferi		8,3	15,5	16,8
Uso di tranquillanti		13,3	17,8	21,9
Uso di antidepressivi		5,8	8,4	10,9

\*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

\*\* Per rilevare il grado di problematicità correlato al consumo di alcol viene utilizzato il test di screening CAGE-Cut Down Annoyed Guilty Eye-opener (Mayfield, D., et al., 1974; Dhalla & Kopec, 2007).

\*\*\* Per rilevare il grado di problematicità correlato al consumo di cannabis viene utilizzato il test di screening CAST-Cannabis Abuse Screening Test (Legleye et al., 2007), validato anche a livello nazionale (Bastiani et al., 2013). Il dato in tabella è espresso come percentuale degli utilizzatori di cannabis negli ultimi 12 mesi.

## Gaming

Tabella 65: Prevalenze di gaming negli ultimi 12 mesi, a livello di ASL, per genere e fasce di età

	Totale	Genere		Fasce di età			
		Maschi	Femmine	18-24	25-44	45-64	65-84
ASL Citta di Torino	34,2	40,7	28,1	68,0	51,3	28,5	12,4
ASL TO3	31,7	35,3	28,4	66,9	48,3	25,5	13,0
ASL TO4	32,0	37,3	26,9	69,1	46,6	27,5	11,5
ASL TO5	32,6	36,3	29,0	66,4	48,9	26,7	12,1
ASL VC	31,6	36,4	27,1	69,1	51,2	24,8	11,7
ASL NO	32,1	35,6	28,7	69,4	45,9	26,3	11,7
ASL CN1	31,3	35,1	27,5	63,9	43,8	27,0	11,7
ASL CN2	32,4	35,4	29,4	65,5	43,8	27,8	14,0
ASL AT	31,5	35,6	27,6	69,1	46,8	25,6	12,5
ASL AL	32,3	37,6	27,1	71,0	52,2	26,1	11,4
ASL BI	31,6	36,4	27,0	65,6	47,8	27,2	14,0
ASL VCO	31,1	35,0	27,4	69,3	47,7	26,1	11,1
REGIONE PIEMONTE	32,4	37,0	28,1	67,7	48,2	26,7	12,1

Tabella 66: Distribuzione percentuale dei giocatori di videogame negli ultimi 12 mesi secondo quanti hanno speso soldi in questo ambito di gioco, per genere\*

	Totale	Genere	
		Maschi	Femmine
No	90,2	87,4	93,7
Sì	9,8	12,6	6,3

\*Data la scarsa numerosità dei rispondenti nella fascia di alcune fasce d'età, i risultati riferiti sono stratificati soltanto per genere

Tabella 67: 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	Genere	
		Maschi	Femmine
Per aumentare in modo significativo le possibilità di vincita	19,7	23,3	10,8
Per aumentare il tempo di gioco	5,1	6,3	2,2
Per far continuare il gioco/partita in corso	16,2	11,1	28,7
Per avanzare di livello	22,5	18,0	33,7
Per acquistare gadget/optional aggiuntivi	47,6	52,2	36,5
Per supportare la comunità del gioco	12,2	14,7	6,1

\*Data la scarsa numerosità dei rispondenti nella fascia di alcune fasce d'età, 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 30 giorni secondo l'entità della spesa, per genere\*

	Totale	Genere	
		Maschi	Femmine
Meno di 5 euro	63,9	64,5	62,5
5-10 euro	17,4	13,4	27,5
11-20 euro	9,0	11,9	1,6
21-50 euro	4,5	6,2	0,0
più di 50 euro	5,2	3,9	8,4

\*Data la scarsa numerosità dei rispondenti nella fascia di alcune fasce d'età, i risultati riferiti sono stratificati soltanto per genere



Consiglio Nazionale delle Ricerche  
Area della Ricerca di Pisa – IFC - Pisa anno 2020

ISBN 978-88-7958-051-9 (print edition)  
ISBN 978-88-7958-050-2 (electronic edition)

# IL GIOCO D'AZZARDO

## REGIONE PIEMONTE

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

### INDICE DEGLI AUTORI:

Elisa Benedetti	Claudia Luppi
Milena Bonini	Antonella Pardini
Sonia Cerrai	Stefanella Pardini
Emanuela Colasante	Stefania Pieroni
Rodolfo Cotichini	Roberta Potente
Arianna Cutilli	Giuliano Resce
Francesca Denoth	Chiara Sbrana
Loredana Fortunato	Marco Scalese Urcioli
Lucia Fortunato	Rita Taccini
Michela Franchini	Sabrina Molinaro

**ISBN 978-88-7958-051-9 (print edition)**

**ISBN 978-88-7958-050-2 (electronic edition)**

