GAPS

L'azzardo nella Regione Piemonte

Secondo 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**
Marina **Baroni**
Sabrina **Molinaro**

2022

IFC - Istituto di Fisiologia Clinica
Consiglio Nazionale delle Ricerche

REGIONE PIEMONTE

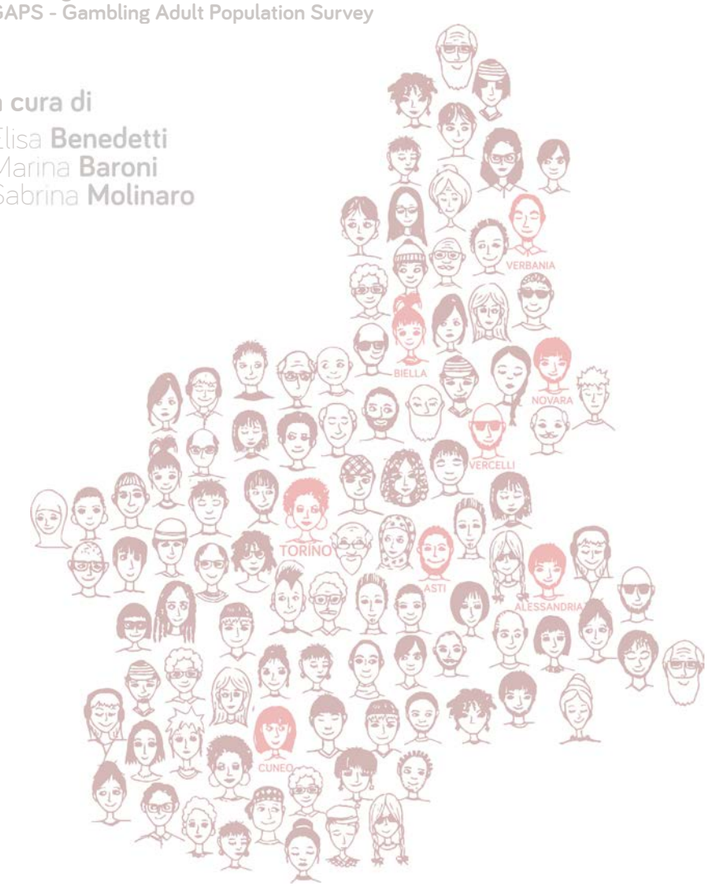
GAPS

L'azzardo nella Regione Piemonte

Secondo 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**
Marina **Baroni**
Sabrina **Molinaro**



2022

IFC - Istituto di Fisiologia Clinica
Consiglio Nazionale delle **Ricerche**

REGIONE PIEMONTE

GAPS2022

Istituto di Fisiologia Clinica - CNR
Area della Ricerca di Pisa - IFC - Pisa anno 2022
Lab. Epidemiologia e ricerca sui servizi sanitari
www epid.ifc.cnr.it

ISBN 978-88-79580-61-8 (electronic edition)

Progetto grafico: Claudia Luppi
Impaginazione: Claudia Luppi e Corrado Fizzarotti

Immagine pag. 18
Designed by rawpixel.com / Freepik
Immagine pag. 68
Designed by pch.vector / Freepik

Indice

INTRODUZIONE 9

IL FENOMENO IN SINTESI E LE PRINCIPALI RISULTANZE DELLO STUDIO 11

IL CONTESTO DI RIFERIMENTO: GLI ASPETTI SOCIO-ECONOMICI DEL GIOCO D'AZZARDO 19

1.1 Le misure regionali di contrasto alla diffusione del gioco d'azzardo 19

1.2 Volumi economici del gioco d'azzardo 21

1.3 La rete di vendita 22

LA FOTOGRAFIA DEL 2022: I RISULTATI DELLO STUDIO GAPS PIEMONTE 29

2.1 Le caratteristiche dei partecipanti 29

2.2 La percezione sui servizi sanitari territoriali 32

2.2.1 Servizi Sanitari generali 32

2.2.2 Servizi Sanitari specifici 33

2.3 Gioco d'azzardo 36

2.3.1 Disponibilità, conoscenze, percezione del rischio, opinioni e credenze 36

2.3.2 Diffusione e caratteristiche del comportamento di gioco 42

2.3.3 Il gioco onsite 45

2.3.4 Il gioco online 48

2.3.5 I giocatori d'azzardo secondo i profili di rischio 51

2.3.6 Fattori associati 60

2.3.7 Le caratteristiche dei giocatori di apparecchi 62

2.4 Gaming 64

COME É CAMBIATO IL GIOCO D'AZZARDO NEL TERRITORIO PIEMONTESE 69

3.1. Cambiamenti degli indicatori economici 69

3.2. Cambiamenti degli indicatori epidemiologici 83

NOTE METODOLOGICHE GAPS 93

4.1 Il disegno dello studio 93

4.2 Lo strumento di rilevazione 93

4.3 Piano di campionamento e reclutamento dei partecipanti 94

4.4 Invio, somministrazione e raccolta questionari 95

4.5 Acquisizione, verifica e analisi di affidabilità del database 95

4.6 Analisi dei dati 96

POSTFAZIONE
A cura di Paolo Jarre,
già Direttore del Dipartimento "Patologia delle Dipendenze" ASL TO3 99

TABELLE IN ALLEGATO 109

Riferimenti bibliografici 152

INTRODUZIONE

Con il termine gioco d'azzardo ci si riferisce a qualsiasi scommessa in denaro su un evento il cui esito dipende totalmente o in gran parte dal caso. In questa definizione sono dunque compresi i giochi di carte (poker, black jack ecc.), i giochi da casinò, le slot machine e altri giochi con apparecchi elettronici, il Bingo, le lotterie ad esito differito o istantaneo (Lotto, Superenalotto, Gratta&Vinci) e le scommesse sportive, il tutto sia su piattaforma fisica (offline) che "a distanza" (quasi esclusivamente sul web).

Quello del gioco d'azzardo è un fenomeno sociale che da tempo suscita un interesse generale, sia in conseguenza del costante e progressivo aumento delle sue dimensioni, sia per la necessità di delinearne i contorni e caratterizzare i comportamenti di gioco nella popolazione.

Il così detto gioco "sano" (in letteratura definito storicamente *responsible gambling* e più recentemente *positive playing*), praticato una-tantum e in misura compatibile con le risorse personali, deve essere differenziato dal comportamento di gioco a rischio e problematico che, nelle forme più gravi, si sostanzia nel Disturbo da gioco d'azzardo così come definito dal *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders* (DSM-5). L'*American Psychiatric Association* (APA) ha infatti ritenuto opportuno inserire il "Disturbo da gioco d'azzardo" all'interno del capitolo "Disturbi correlati a sostanze e disturbi da addiction", nella sezione "Disturbo non correlato all'uso di sostanze" del DSM-5, edizione 2013[1].

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

Questa decisione si è basata sull'evidenza che i comportamenti legati al gioco d'azzardo coinvolgono meccanismi cerebrali e circuiti neuromediatoriali sovrapponibili a quelli implicati nella dipendenza da sostanze e, allo stesso tempo, i sintomi comportamentali legati al gioco d'azzardo patologico ricalcano quelli dei disturbi da uso di sostanze.

La Regione Piemonte è da tempo impegnata nel contrasto, la prevenzione, la cura e la riabilitazione del gioco d'azzardo patologico, con azioni e iniziative di contrasto al gioco d'azzardo. Nello specifico, per il biennio 2017-2018 ha approvato un Piano regionale di contrasto al Gioco d'azzardo patologico, già rinnovato per il biennio 2022-2023 e in continuità con il precedente piano regionale, che prevede lo stanziamento di risorse per attività finalizzate a comprendere le dimensioni del fenomeno, prevenire le diverse forme di dipendenza da gioco e concorrere alla rimozione delle cause sociali e culturali che possono favorire il Disturbo da Gioco d'Azzardo.

In questo contesto si inserisce lo studio *Gambling Adult Population Survey* - GAPS Piemonte 2022, commissionato dalla Regione stessa al Laboratorio di Epidemiologia e Ricerca sui Servizi Sanitari afferente all'Istituto di Fisiologia Clinica del Consiglio Nazionale delle Ricerche (CNR-IFC), per un approfondimento relativo al contesto epidemiologico del fenomeno a livello regionale e di Azienda Sanitaria Locale.

Lo studio ha avuto l'obiettivo principale di dare prosecuzione allo studio *Gambling Adult Population Survey* - GAPS Piemonte 2018, condotto da IFC-CNR nello stesso anno, al fine di rilevare gli effetti epidemiologici ed economici di medio termine delle restrizioni al gioco d'azzardo con apparecchi elettronici di gioco operate tramite la Legge Regionale 9 del 2016. Questo è avvenuto tramite la conduzione di un nuovo studio campionario di *follow-up* relativo alla diffusione del gioco d'azzardo in un campione rappresentativo della popolazione residente negli stessi Comuni facenti parte dello studio GAPS 2018, compresa tra i 18 e gli 84 anni, unitamente all'analisi di dati amministrativi forniti dall'Amministrazione delle Dogane e dei Monopoli (ADM) relativi ai volumi del gioco d'azzardo nella Regione.

I risultati dello studio forniscono un quadro informativo di dettaglio territoriale riguardo alla diffusione del gioco d'azzardo e una valutazione dei cambiamenti nei relativi indicatori di monitoraggio epidemiologici ed economici intercorsi a seguito delle limitazioni all'offerta di gioco previste a livello regionale e nazionale e degli eventi socio-sanitari legati alla pandemia da Covid-19, ivi compreso l'impatto che questa ha avuto sui comportamenti di consumo di oggetti aleatori della popolazione.

IL FENOMENO IN SINTESI E LE PRINCIPALI RISULTANZE DELLO STUDIO

Secondo i dati forniti dall'Agenzia dei Monopoli (ADM) per l'annualità 2021, le Regioni Piemonte e Valle d'Aosta insieme contavano 11.827 punti di vendita di giochi pubblici; la maggior parte di questi commercializzava le tipologie di gioco più tradizionali, come lotterie e giochi numerici a totalizzatore. Tuttavia, circa un terzo della rete di vendita era costituito dagli esercizi con apparecchi "da intrattenimento con vincita in denaro" (così recita la definizione a termini di Legge), cioè AWP-New Slot e Videolottery (VLT) che in Piemonte, anche a seguito degli interventi normativi approvati e degli eventi sociali occorsi nel periodo di osservazione, hanno raggiunto il numero minimo rilevato dal 2016 al 2021 di 15.357 apparecchi distribuiti in 2.098 esercizi commerciali, con una densità di offerta nettamente inferiore al dato nazionale. Questo dato risulta di estremo interesse alla luce del fatto che la prossimità all'offerta di gioco d'azzardo è unanimemente riconosciuta dagli studiosi del settore come un fattore di rischio per l'esordio del comportamento e il suo mantenersi e intensificarsi.

La raccolta da gioco fisico, praticato presso bar, tabacchi o altri esercizi fisici, mostra una diminuzione sostanziale tra il 2012 e il 2021 passando da 5,1 a 2,8 miliardi di euro, mentre il dato della raccolta da canale telematico (gioco d'azzardo online), seguendo il trend nazionale mostra negli ultimi anni un andamento in netta crescita (anche se con un ritmo leggermente inferiore al resto del paese). Il dato, non fornito da ADM per l'annualità 2012, passa infatti da 1,3 miliardi raccolti in Piemonte nel 2016 a quasi 4,1 miliardi nel 2021. Se rapportate alla popolazione residente, queste cifre equivalgono ad un giocato pro capite di 644 euro su rete fisica e di 958 euro su rete telematica per ogni cittadino residente in Piemonte, contro una media nazionale di 745 e 1.132 euro rispettivamente. Valori molto maggiori ovviamente si rilevano per il giocato pro capite (ed il perso) se rapportati esclusivamente alla popolazione piemontese che dichiara di aver giocato denaro almeno una volta nell'ultimo anno.

Ai cambiamenti normativi e sociali intervenuti negli ultimi anni si è accompagnata una notevole riduzione, nell'ambito della complessiva riduzione del fatturato del gioco offline, dei volumi di gioco tramite apparecchi elettronici di gioco su rete fisica. Se fino all'entrata in vigore della Legge Regionale 9 nel 2016 l'ammontare medio pro-capite giocato con tali apparecchi in Piemonte era superiore al dato nazionale (843 euro vs 818 euro nel 2016), a partire dal 2017 comincia a risultare inferiore, fino a raggiungere la differenza massima osservata nel 2019 (129 euro). Nel 2021, ultimo anno disponibile, il giocato pro-capite su apparecchi in Piemonte era ancora inferiore al dato medio nazionale (266 euro vs 307 euro), con una differenza di 41 euro (questo dato è però fortemente condizionato dal duraturo spegnimento degli apparecchi dovuto alla pandemia Covid-19 durante gli anni 2020 e 2021). Tuttavia, a fronte di prevalenze di gioco molto basse, Slot Machine e Videolottery (VLT) veicolano ancora il contributo più rilevante alla raccolta su canale fisico. Ciò significa che, come già argomentato in precedenti studi, le somme giocate annualmente da ogni singolo giocatore di apparecchi potrebbero complessivamente ammontare a diverse decine di migliaia di euro.

Se New Slot e Videolottery (VLT) veicolano il contributo più rilevante alla raccolta su canale fisico, sono i cosiddetti "giochi di abilità a distanza" (in concreto i giochi di Casinò) in primis e quelli a base sportiva al secondo posto, a rappresentare il maggior contributo alla raccolta su canale telematico. Il territorio dell'azienda sanitaria locale (ASL) di Verbanio-Cusio-Ossola resta quello con la maggiore raccolta pro-capite su rete fisica (915 euro), anche se con una rilevante riduzione rispetto al 2016 (1.558 euro). Il territorio di questa ASL si caratterizza anche per essere quello con la maggiore raccolta pro-capite su rete telematica (1.345 euro).

Osservando i valori della raccolta (sia offline sia online) in Piemonte, si osserva un gradiente a crescere da ovest verso est, ovvero verso il confine con Regioni quali la Lombardia e l'Emilia-Romagna che, almeno per quanto riguarda il giocato su piattaforma fisica, presentano da diversi anni valori pro capite nettamente superiori a quelli piemontesi.

Nel corso del 2021 circa il 29% della popolazione residente, di età compresa tra i 18 e gli 84 anni, ha giocato d'azzardo in Piemonte, con prevalenze più elevate nelle ASL di Novara e Verbano-Cusio-Ossola. In linea con il dato nazionale, il genere maschile mostra una maggiore attrazione per il gioco. Rispetto alle fasce di età, sono i residenti più giovani (18-44 anni) e adulti (45-64 anni) a mostrare prevalenze di gioco più alte. Tra chi ha giocato nel corso dell'anno il gioco più praticato, sia in generale sia offline, è stato il Gratta&Vinci (55%), preferito soprattutto dal genere femminile, seguito dal Superenalotto (33,4%) e dal Lotto (21,0%). É utile notare che tutti i giochi hanno subito una diminuzione della proporzione di giocatori rispetto a quanto rilevato dallo studio GAPS 2018, a conferma di un generale rallentamento nella diffusione del fenomeno a livello regionale. Tra questi troviamo anche le Slot Machine e le Videolottery, le cui percentuali di utilizzo riferito sono più che dimezzate, passando rispettivamente nei due generi da 7,4% e 2,1% nel 2018 a 3,1% e 0,8% nel 2022. I giochi più frequentemente praticati online dai giocatori sono invece le scommesse sportive (38,4%) (anche se la raccolta di gran lunga maggiore riguarda i giochi di Casinò), il Superenalotto (31,6%) e il Gratta&Vinci (31,0%). Mentre le scommesse sportive sono prettamente appannaggio degli uomini (46,4%; donne: 2,2%) e diffuse maggiormente nella popolazione più giovane (52,6%), i Gratta&Vinci sono preferiti dalle donne (53,5%; uomini: 25,5%) e diffuse prevalentemente nella fascia di popolazione più anziana (65,7%).

In relazione al solo gioco fisico (27,1% dei residenti nell'anno), le prevalenze più elevate sono rilevate nelle ASL di Verbano-Cusio-Ossola (32,9%%) e di Novara (32,7%). Per il gioco online (4,3% dei residenti nell'anno) le prevalenze più elevate sono rilevate nelle ASL Novara (4,9%), Verbano-Cusio-Ossola e Alessandria (4,7% rispettivamente), mentre le più basse nelle ASL di Torino3, Cuneo2 e Cuneo1, tutte intorno al 3,7%. La prevalenza di gioco offline (su canale fisico) mostra valori inferiori a quelli rilevati nel 2018 (31,0%) e sembra essere in diminuzione anche la prevalenza di gioco online.

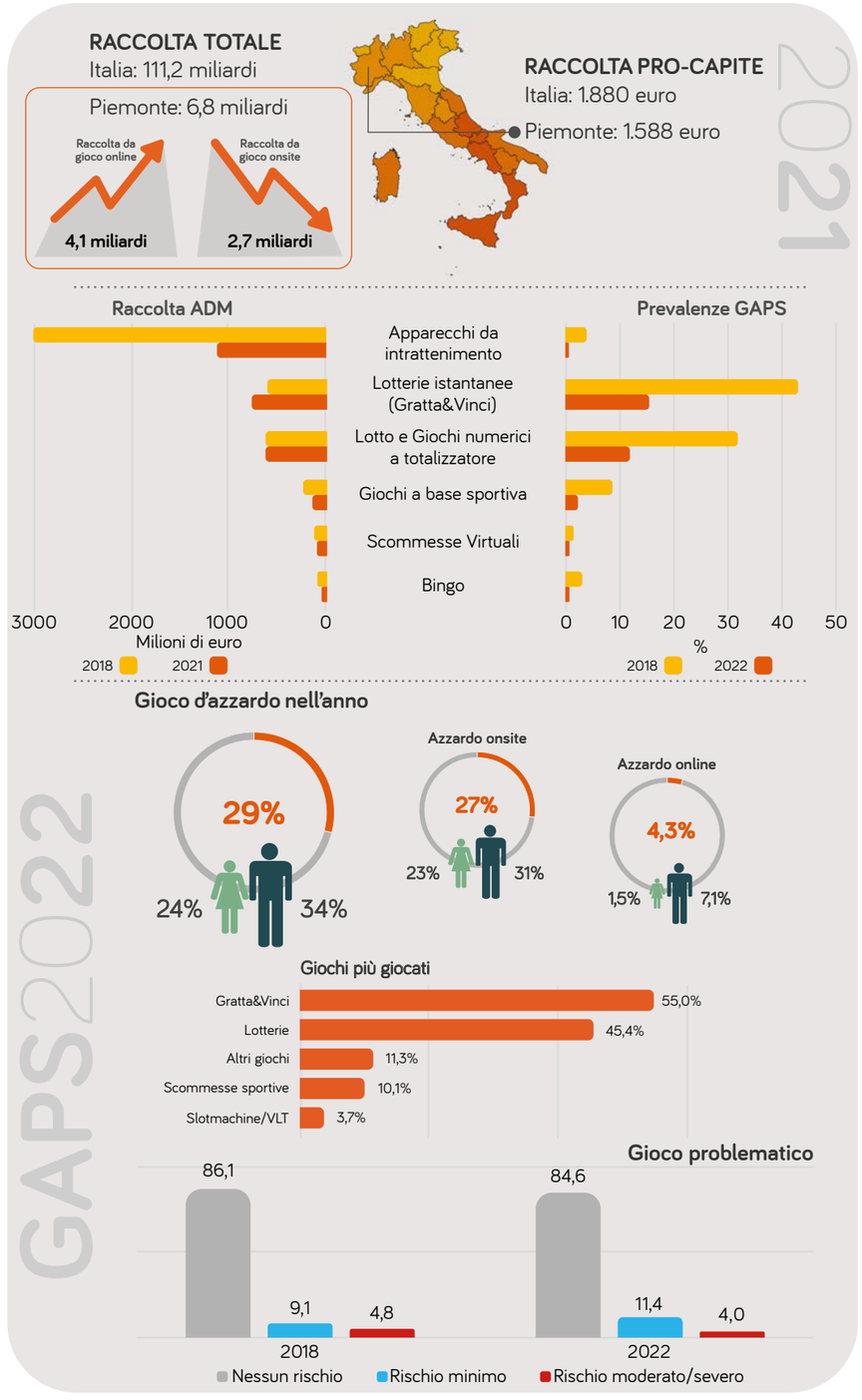
In diminuzione rispetto al 2018 la quota dei giocatori con profilo di rischio moderato/severo, che passa dal 4,8% al 4,0%. In aumento invece la quota di giocatori con un profilo di gioco definibile "a rischio minimo", che passa dal 9,1% all'11,4%. I valori più alti rispetto all'aver un profilo di gioco "a rischio moderato/severo" si osservano, come per le prevalenze di gioco *Last Year* (LY), nelle ASL afferenti alle città di Novara (5,5%; 2018: 3,1%), Vercelli (5,1%; 2018: 3,4%) e Verbano-Cusio-Ossola (4,8%; 2018: 2,9%), dove si rileva un aumento rispetto a quanto stimato nel 2018. In tutte le altre ASL, ad eccezione di quella di Biella, si osserva invece una diminuzione. Quindi anche per il gioco a rischio "minimo" il gradiente "a crescere" è ovest-est.

Il grado di conoscenza dei servizi sanitari generali disponibili sul territorio risulta in aumento rispetto a quanto rilevato nel 2018 (51,7%), con più della metà (56,1%) dei residenti piemontesi che si ritiene abbastanza/molto informata. Il grado di conoscenza dei servizi specifici offerti per le dipendenze patologiche (SerD) sembra invece più scarso, con solo circa un quarto della popolazione residente che riferisce di essere abbastanza/molto informata, dato in diminuzione rispetto al 2018 (29.2%).

Circa la metà dei rispondenti (50,1%; 2018: 48,7%) riporta di abitare a meno di 5 minuti a piedi da un luogo in cui è possibile giocare, il 27,9% (2018: 29,1%) tra i 5 e i 10 minuti e il 21,9% (2018: 22,2%) a più di 10 minuti. Tuttavia, a conferma della rilevanza del fattore "prossimità", è interessante notare che il 90,6% dei piemontesi riferisce che non sarebbe disposto a impiegare più di 10 minuti per raggiungere un luogo in cui poter giocare e tra di essi anche la gran parte dei giocatori a rischio "minimo" e dei giocatori di apparecchi elettronici di gioco. Inoltre si registrano percentuali molto alte (tutte superiori all'85%) di residenti che si ritengono d'accordo con varie forme di limitazione del gioco d'azzardo, tra le quali il collocare gli apparecchi di gioco in denaro lontani dai luoghi sensibili. Tuttavia, a fronte di questo dato, solo il 23,7% è a conoscenza delle regolamentazioni approvate dalla propria Regione e il 13,9% dal proprio Comune, percentuali in diminuzione rispetto a quelle osservate nella precedente rilevazione.

Riguardo alle limitazioni applicate al gioco d'azzardo tramite apparecchi sul territorio regionale, già nell'ambito dello studio GAPS 2018 era stato osservato che nei Comuni in cui l'orario di funzionamento degli apparecchi era stato ridotto con ordinanza municipale a 10 ore o meno al giorno la prevalenza di gioco d'azzardo recente (nel corso dell'ultimo anno) era minore rispetto a quella rilevata nei Comuni con regolamentazioni meno restrittive o senza restrizioni. In tali Comuni era stata osservata anche una prevalenza di gioco tramite

apparecchi in generale, e Slot Machine in particolare, più bassa. I nuovi dati GAPS 2022 mostrano che non solo i Comuni con regolamentazione più restrittiva continuano ad avere prevalenze di gioco d'azzardo più basse rispetto agli altri (sia per quanto riguarda il gioco offline che online), ma anche che le prevalenze rilevate all'interno di entrambi i gruppi di Comuni sono in generale diminuite rispetto a quanto stimato nella precedente rilevazione GAPS 2018. Proprio dal confronto con i risultati del 2018 emerge anche che sul territorio dei Comuni con regolamentazioni più restrittive la percentuale di giocatori con profilo di rischio moderato/severo è diminuita dal 5,8% al 4,0% del totale dei giocatori. Inoltre, nell'ambito dello studio GAPS 2018 era stato stimato che a distanza di poco più di un anno dall'inizio dell'applicazione gli interventi normativi comunali avevano avuto un effetto significativo, riducendo la prevalenza di giocatori di Slot Machine e Videolottery rispetto ai territori con limitazioni meno severe o senza regolamentazione. Lo studio GAPS 2022, attraverso le analisi condotte sull'insieme dei Comuni coinvolti, conferma che nel gruppo di Comuni con regolamentazioni più restrittive si osservano prevalenze più basse rispetto ai Comuni che consentono un orario di funzionamento degli apparecchi superiore alle 10 ore giornaliere, sia per quanto riguarda il gioco tramite apparecchi che il poligioco (gioco a 3 o più giochi nel corso dell'ultimo anno).



1

IL CONTESTO DI RIFERIMENTO: GLI ASPETTI SOCIO-ECONOMICI DEL GIOCO D'AZZARDO

1.1 Le misure regionali di contrasto alla diffusione del gioco d'azzardo

1.2 Volumi economici del gioco d'azzardo

1.3 La rete di vendita

IL CONTESTO DI RIFERIMENTO: GLI ASPETTI SOCIO-ECONOMICI DEL GIOCO D'AZZARDO

1.1 Le misure regionali di contrasto alla diffusione del gioco d'azzardo

La nuova Legge Regionale 19/2021 "Contrasto alla diffusione del gioco d'azzardo patologico (GAP)" entrata in vigore il 21 ottobre 2021 ha abrogato la precedente Legge Regionale 9/2016 apportando modifiche e introducendo di fatto una nuova normativa sul gioco lecito in Piemonte.

In particolare, rispetto alle limitazioni di interesse ai fini delle analisi contenute in questo report, gli Artt. 16 e 19 prevedono rispettivamente nuove indicazioni relative al divieto di collocazione di apparecchi da gioco (*Zoning*) e alle limitazioni temporali all'esercizio del gioco (*Timing*), misure di limitazione dell'offerta di gioco d'azzardo già previste nella Legge Regionale 9/2016 in vigore dal 20 maggio 2016 e che viene abrogata dalle disposizioni della nuova Legge Regionale 19/2021.

Zoning - nuove disposizioni relative al "distanziometro" e al numero di nuovi apparecchi consentito

L'Art. 16 interdice la nuova collocazione di apparecchi da gioco lecito (Slot Machine AWP e Videolottery – VLT) in vicinanza di luoghi sensibili quali: istituti scolastici di istruzione secondaria; Università; istituti di credito, sportelli ATM e servizi di trasferimento denaro; esercizi di compravendita di oggetti preziosi ed oro e usati e altre attività creditizie; ospedali e strutture residenziali o semiresidenziali operanti in ambito sanitario e sociosanitario; strutture ricettive per categorie protette.

Nel dettaglio, lo *Zoning* prevede i seguenti distanziamenti:

- 300 metri per i comuni con una popolazione fino ai 5.000 abitanti;
- 400 metri per i comuni con una popolazione superiore ai 5.000 abitanti.

Inoltre, relativamente all'apertura di nuovi esercizi, l'Art. 18 (Ulteriori disposizioni per le nuove aperture di esercizio) della nuova Legge Regionale stabilisce il numero di nuovi apparecchi da gioco lecito (Slot Machine AWP e Videolottery – VLT) collocabili sulla base della superficie calpestabile dell'esercizio. Nello specifico:

- gli esercizi con superficie calpestabile inferiore ai 25mq non possono installare nuovi apparecchi da gioco;
- gli esercizi con superficie calpestabile tra i 25mq e i 50mq possono installare al massimo un nuovo apparecchio da gioco;
- gli esercizi con superficie calpestabile superiore ai 50mq possono installare al massimo due nuovi apparecchi da gioco.

Timing - nuove disposizioni relative alle fasce orarie di interruzione quotidiana del gioco

Per quanto riguarda il *Timing*, con lo scopo di rendere analoghe le fasce orarie quotidiane di interruzione del gioco a livello regionale, l'Art. 19 (Limitazioni orarie all'esercizio del gioco) prevede per i titolari delle sale da gioco, sale scommesse e punti per il gioco i seguenti orari di interruzione del gioco sulla base del rispettivo orario di apertura:

- per le sale gioco e scommesse 8 ore giornaliere complessive e consecutive, dalle ore 2:00 alle ore 10:00;
- per i punti di gioco, dunque esercizi non esclusivamente dedicati all'azzardo, per 12 ore e mezzo giornaliere complessive, dalle ore 23:00 alle ore 9:30 e dalle 12:30 alle 14:30.

Cosa cambia rispetto a quanto previsto dalla Legge Regionale 9/2016?

- Rispetto a quanto previsto dalla LR 9/2016 è variata la distanza imposta alla collocazione di nuovi apparecchi da gioco rispetto ai luoghi sensibili nei comuni caratterizzati da una popolazione di oltre 5.000 abitanti: si passa da una distanza minima di 500 metri ad una di 400 metri.
- Nella LR 9/2016 non era inoltre previsto un numero massimo di apparecchi per esercizio commerciale, aspetto che è stato invece regolamentato dalla nuova Legge Regionale 19/2021.
- Inoltre, mentre la legge regionale del 2016, abrogata, aveva efficacia anche sulle licenze in essere, le limitazioni imposte dalla LR 19/2021 non sono da applicarsi agli esercizi già in essere ma soltanto alle nuove aperture. I titolari degli esercizi pubblici e commerciali, presso cui alla data del 19 maggio 2016 erano collocati apparecchi per il gioco dismessi per quanto disposto dalla legge 9/2016, hanno potuto rivolgere istanza di reinstallazione entro il 31 dicembre 2021 e reinstallarli (art. 26).
- La LR 9/2016 prevedeva una limitazione temporale all'esercizio del gioco non inferiore a 3 ore, disposizione che è stata modificata con l'entrata in vigore della LR 19/2021. Di fatto quindi, mentre prima veniva lasciata ai singoli comuni la possibilità di stabilire il numero di ore di spegnimento da applicare sul proprio territorio, la nuova Legge Regionale ha reso omogenee sul territorio regionale le fasce orarie di interruzione quotidiana del gioco.

1.2 Volumi economici del gioco d'azzardo

I dati relativi alla rete di vendita per tipologia di gioco e ai flussi finanziari che ne derivano vengono forniti ogni anno in forma aggregata dall'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli (ADM). Le dimensioni dei volumi di gioco sono definite dai seguenti indicatori:

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

I dati nazionali e quelli regionali di seguito mostrati si riferiscono all'ultima annualità disponibile (2021) e fanno riferimento alla rete di giochi sia fisici, sia telematici. É importante sottolineare che per la regione Piemonte i dati forniti da ADM nella propria relazione annuale riguardo ai punti di vendita delle varie tipologie di gioco d'azzardo sono aggregati insieme a quelli della regione Valle d'Aosta. Per quanto riguarda invece gli apparecchi da intrattenimento e gli esercizi commerciali che li ospitano, è stato possibile ottenere invece il dato disaggregato riguardante la sola regione Piemonte. Le relative analisi sono riportate nel Capitolo 3 "Come è cambiato il gioco d'azzardo nel territorio piemontese".

Nel complesso, sul territorio delle due regioni Piemonte e Valle d'Aosta sono presenti 11.827 punti di vendita di giochi pubblici e la maggior parte di questi fa riferimento alle tipologie di gioco più tradizionali: lotterie, giochi numerici a totalizzatore (es. Superenalotto, Win for Life), Lotto e Bingo. Tuttavia, circa un terzo della rete di vendita è costituito dagli esercizi che ospitano apparecchi da intrattenimento con vincita in denaro, cioè AWP-New Slot e Videolottery (VLT). Sul territorio delle due regioni sono presenti 18.579 apparecchi con vincita in denaro distribuiti nei vari esercizi commerciali, 1 ogni 229 residenti. A questi si sommano 4.047 apparecchi Comma 7, per i quali non è prevista alcuna vincita in denaro (videogiochi, simulatori, gru, biliardo, ecc.). I punti scommessa, sportive e ippiche, occupano invece il 7% della rete degli esercizi, con un punto vendita ogni 5.230 residenti. Anche in questo caso il dato è nettamente inferiore alla media nazionale (un punto vendita ogni 4.017 abitanti).

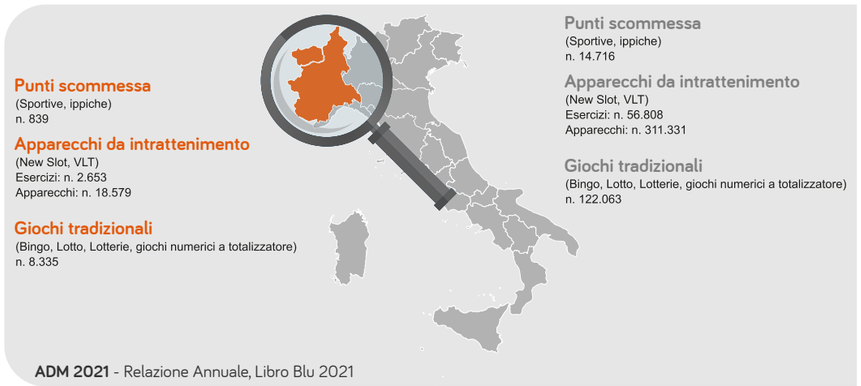


Figura 1.2.1: Offerta di gioco d'azzardo nelle regioni Piemonte e Valle d'Aosta e in Italia

Tabella 1.2.1: Offerta di gioco d'azzardo nelle regioni Piemonte e Valle d'Aosta e in Italia

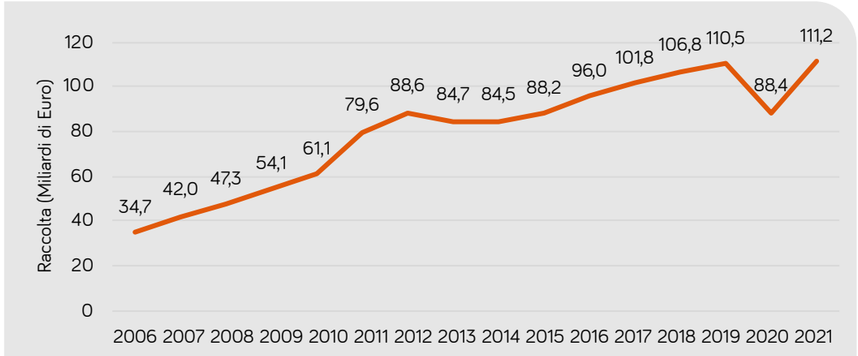
		Punti vendita		N. punti di vendita per 1.000 residenti	
		Piemonte e Valle d'Aosta	Italia	Piemonte e Valle d'Aosta	Italia
Esercizi, punti vendita, sale	Giochi numerici a totalizzatore	2.307	33.775	0,526	0,571
	Lotterie	6.017	88.097	1,371	1,490
	Bingo di sala	11	191	0,003	0,003
	Totale giochi tradizionali	**8.335**	**122.063**	**1,900**	**2,065**
	Giochi a base sportiva	535	9.329	0,122	0,158
	Giochi a base ippica	304	5.387	0,069	0,091
	Totale scommesse	**839**	**14.716**	**0,191**	**0,249**
	New slot	2.239	52.194	0,510	0,883
	VLT	414	4.614	0,094	0,078
	Totale esercizi con apparecchi	**2.653**	**56.808**	**0,605**	**0,961**
	Totale esercizi con vincita in denaro	**11.827**	**193.587**	**2,695**	**3,275**
Apparecchi	New slot	13.679	255.559	3,118	4,323
	VLT	4.900	55.772	1,117	0,944
	Totale apparecchi con vincita in denaro	**18.579**	**311.331**	**4,234**	**5,267**
	Apparecchi da intrattenimento (Comma 7)	4.047	93.436	0,922	1,581

ADM 2021 - Elaborazione su dati ADM 2021

1.3 La rete di vendita

Nel 2021, In Italia la raccolta complessiva da gioco d'azzardo è stata di 111,2 miliardi di euro, con un aumento del 220% dal 2006 a oggi.

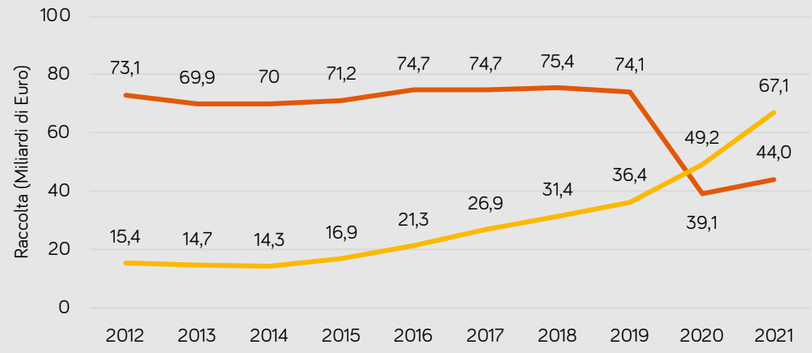
Figura 1.3.1: Raccolta complessiva da gioco d'azzardo in Italia



ADM 2021 - Elaborazione su dati ADM 2006-2021

Con riferimento alla sola rete fisica, nel 2021 la raccolta da gioco sul territorio nazionale è stata di 44 miliardi di euro. Il trend per il gioco praticato in luoghi fisici è rimasto costante dal 2012 al 2019, per diminuire drasticamente nel biennio successivo. La raccolta da gioco su rete telematica si è attestata nel 2021 a 67,1 miliardi di euro, con un aumento del 300% rispetto al 2012. La differenza tra raccolta su rete fisica e su rete telematica risulta evidente nel corso degli anni di rilevazione, con la raccolta su rete fisica sempre superiore a quella su rete telematica sino al 2020, anno delle restrizioni alla mobilità e al gioco d'azzardo in luoghi fisici dovute alla pandemia da Covid-19, quando il trend si inverte e, per la prima volta, la raccolta da gioco online supera quella da gioco fisico.

Figura 1.3.2: Raccolta da gioco d'azzardo su rete fisica e su rete telematica in Italia



ADM 2021 - Elaborazione su dati ADM 2012-2021

Nel 2021 la raccolta da gioco in Piemonte è stata di 6,8 miliardi di euro, corrispondente al 6,12% della raccolta a livello nazionale. Il dato comprende la raccolta da gioco su rete fisica, che è stata di 2,7 miliardi di euro, e la raccolta da gioco su rete telematica, che nel 2021 è risultata pari a 4,1 miliardi. In media, ogni residente in Piemonte ha giocato 1.602 euro nel 2021 (a livello nazionale la raccolta per residente è stata di 1.880 euro, superiore del 17,3%). Con riferimento alla sola rete fisica, la raccolta per residente in Piemonte è stata di 644 euro, nettamente inferiore al dato pro capite nazionale pari a 745 euro. Invece, il dato relativo alla sola raccolta su rete telematica evidenzia una raccolta pro capite pari a circa 958 euro. Questi dati posizionano il Piemonte al quinto posto nella classifica delle regioni italiane con la raccolta su rete fisica più bassa e al nono nella classifica delle regioni italiane con la raccolta su rete telematica più bassa.

Figura 1.3.3: Raccolta (euro) dai giochi distribuiti su rete fisica, dati regionali.

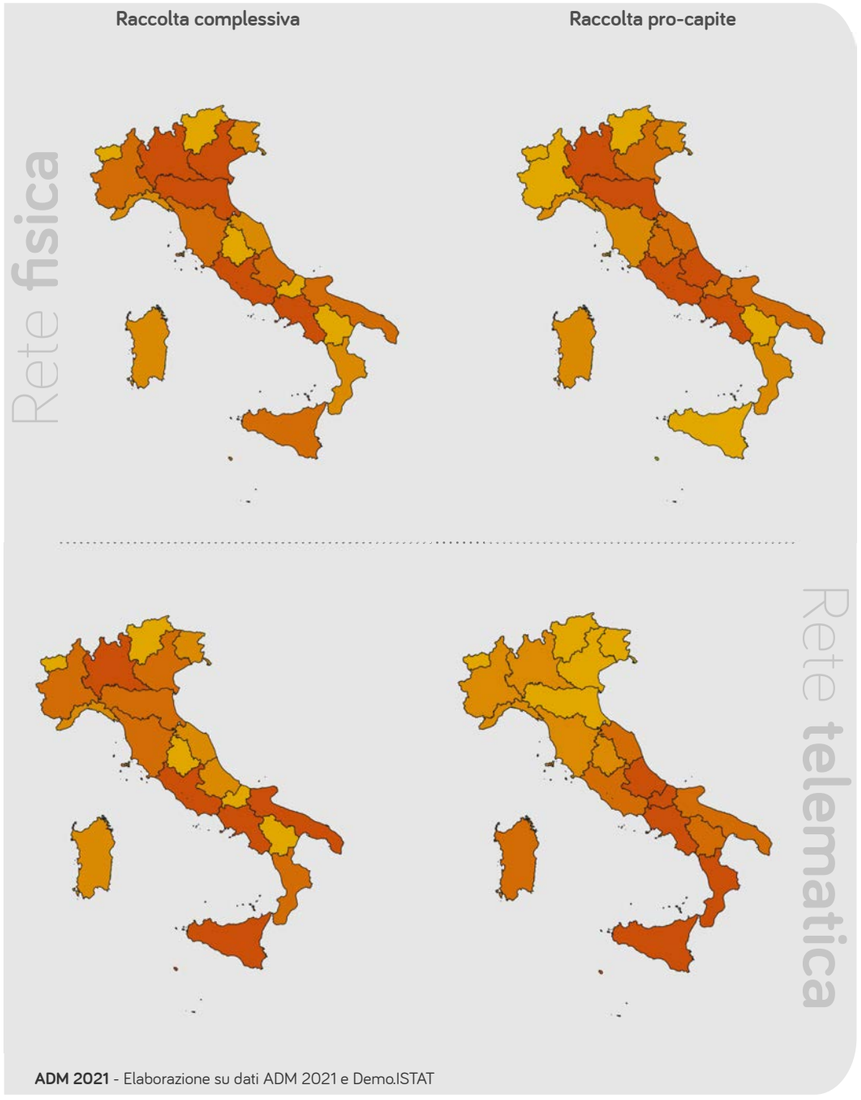
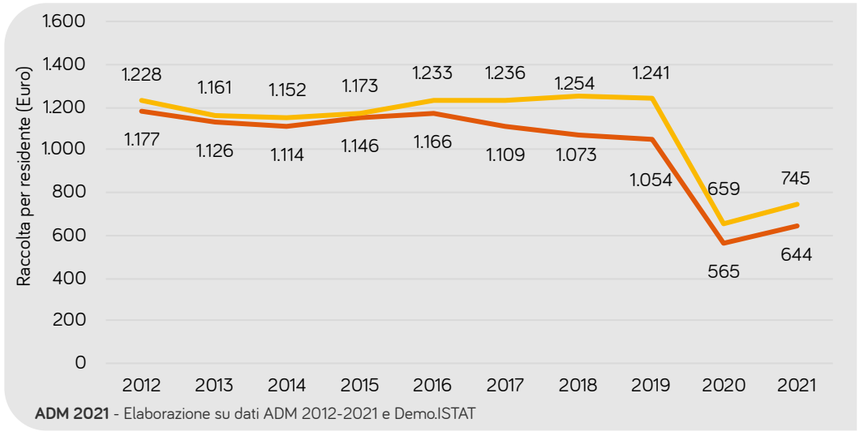


Figura 1.3.4: Raccolta (euro) dai giochi distribuiti su rete telematica, dati regionali.

ADM 2021 - Elaborazione su dati ADM 2021 e Demo.ISTAT

Dall'analisi della solo raccolta pro capite su rete fisica, si osserva un trend sostanzialmente in linea con il dato nazionale fino al 2015 mentre si registra una riduzione a partire dal 2016. Entrambi i trend subiscono una diminuzione sostanziale a partire dal 2020, anno del *lockdown* dovuto alla pandemia da Covid-19, rispetto all'anno precedente (2019), pari al 47% per il dato nazionale e al 46% per il dato regionale. Confrontando invece l'ultima annualità disponibile e il dato al 2019 tale diminuzione risulta pari al 39% per la regione Piemonte e al 40% per l'Italia.



ADM 2021 - Elaborazione su dati ADM 2012-2021 e Demo.ISTAT

Figura 1.3.5: Raccolta pro-capite (euro) dai giochi distribuiti su rete fisica. Piemonte e Italia

2

LA FOTOGRAFIA DEL 2022: I RISULTATI DELLO STUDIO GAPS PIEMONTE

2.1 Le caratteristiche dei partecipanti

2.2 La percezione sui servizi sanitari territoriali

2.3 Gioco d'azzardo

2.4 Gaming

LA FOTOGRAFIA DEL 2022: I RISULTATI DELLO STUDIO GAPS PIEMONTE

La rilevazione GAPS – Piemonte 2022 costituisce la prosecuzione dello studio epidemiologico GAPS Piemonte 2018-2019, condotto dall'Istituto di Fisiologia Clinica del CNR nello stesso anno, al fine di descrivere i cambiamenti nei principali indicatori epidemiologici ed economici di medio termine rilevati a seguito delle restrizioni operate al gioco d'azzardo tramite la Legge Regionale 9 del 2016 e successive modifiche.

A tal fine, la rilevazione di follow-up condotta nel 2022 ha permesso la raccolta di dati inerenti alla diffusione del gioco d'azzardo sul territorio piemontese all'interno di un campione rappresentativo della popolazione di età compresa tra i 18 e gli 84 anni residente nei comuni inclusi nello studio GAPS 2018. Inoltre, per ogni singola Azienda Sanitaria Locale, lo studio ha permesso la raccolta di stime rappresentative relative a: diffusione del gioco d'azzardo, caratteristiche economiche, sociali e culturali dei giocatori, comportamento di gioco (ad esempio, frequenza e giochi preferiti, luoghi di gioco e soldi spesi) e grado di problematicità associato alla percezione del rischio. A fini di comparazione, per i principali indicatori rilevati le stime di seguito mostrate riportano anche i valori rilevati nello studio GAPS 2018.

2.1 Le caratteristiche dei partecipanti

Al fine di condurre le analisi, 2.539 questionari sono stati considerati validi e successivamente analizzati. I dati rilevati sono stati sottoposti a procedure di ponderazione matematico-statistica, basate sulla stratificazione secondo le principali variabili anagrafiche e considerando la distribuzione della popolazione regionale residente al 1° gennaio 2022. Le stime così prodotte e di seguito descritte, sono quindi da intendersi rappresentative della popolazione regionale.

Il 50,5% del campione è rappresentato dal genere femminile (uomini: 48,5%); circa il 40,0% è composto da residenti tra i 45 e i 64 anni, il 36% tra i 18 e i 44 anni e il 24,3% tra i 65 e gli 84 anni.

Tabella 2.1.1: Il campione: distribuzione percentuale dei rispondenti per genere e fascia di età

	Totale	Maschi	Femmine
18-44 anni	36,0	33,9	38,0
45-64 anni	39,6	38,0	41,2
65-80 anni	24,3	28,1	20,8

GAPS 2022 - Regione Piemonte

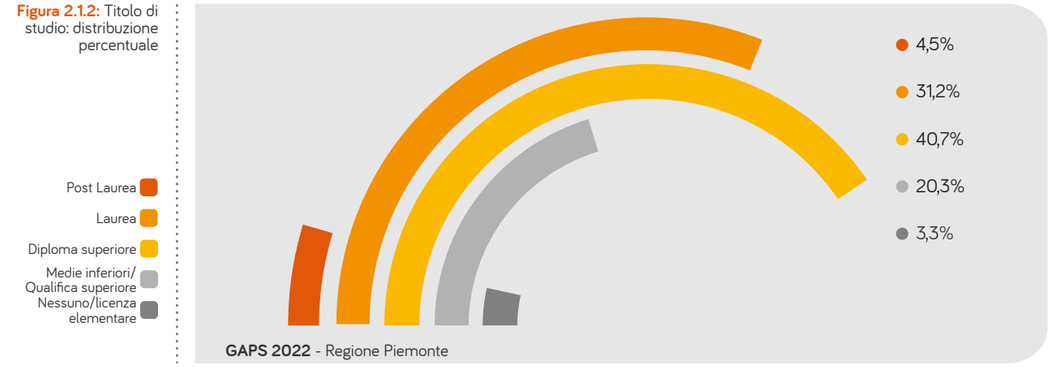
La quasi totalità dei rispondenti parla la lingua italiana; a seguire, le lingue maggiormente parlate in famiglia sono il Francese (3,5%), l'Inglese o il Tedesco (3,2%), e lo Spagnolo o Portoghese (1,5%).

Figura 2.1.1: Lingua parlata: percentuale

GAPS 2022 - Regione Piemonte

Il 54,5% dei partecipanti allo studio è coniugato/a o unito/a civilmente, il 34,2% riferisce di essere celibe o nubile, il 7,4% separato/a o divorziato/a e il 4,0% vedovo/a. Il 40,7% dei rispondenti ha completato le scuole secondarie di secondo grado, il 31,2% ha conseguito una laurea (triennale o magistrale), soprattutto fra le donne (33,0%; uomini: 29,3%), e il 20,3% ha completato le scuole medie inferiori o possiede una qualifica superiore.

Figura 2.1.2: Titolo di studio: distribuzione percentuale



GAPS 2022 - Regione Piemonte

In riferimento allo stato occupazionale, il 56,1% dei partecipanti allo studio riferisce di essere occupato, il 28,7% ritirato o inabile al lavoro, in percentuale maggiore tra i rispondenti tra i 65 e gli 84 anni di età, e il 7,0% di essere uno studente. Infine, il 4,6% riferisce di essere in cerca di una prima o nuova occupazione lavorativa; tale condizione riguarda prevalentemente i rispondenti tra i 18 e i 44 anni di età (8,4%).

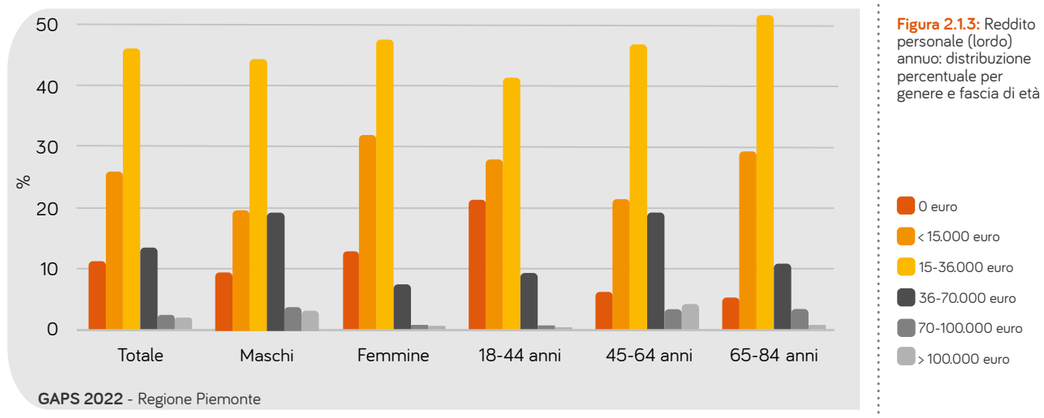
Tabella 2.1.2: Stato occupazione: percentuale per genere e fascia di età

	Piemonte (2018)	Totale	Genere		Fascia di età		
			Maschi	Femmine	18-44	45-64	65-84
Occupato	*57,2*	56,1	58,7	53,7	74,5	75,1	5,6
In cerca di occupazione	*5,5*	4,6	4,8	4,4	8,4	4,0	0,4
Casalingo	*7,6*	5,9	0,3	11,4	2,4	6,6	9,5
Studente	*6,9*	7,0	8,1	6,0	20,2	0,0	0,0
Ritirato dal lavoro/Inabile	*25,3*	28,7	30,1	27,4	0,1	15,0	85,0

GAPS 2022 - Regione Piemonte

Per quanto riguarda la condizione economica individuale, il 45,7% dei rispondenti dichiara di avere un reddito personale (lordo) annuo fino ai 36.000 euro e il 25,7% fino ai 15.000 euro. L'11,1% riporta invece di non avere alcun reddito, soprattutto le donne (12,7%). Infine, il 4,1% dichiara di avere un reddito personale (lordo) annuo superiore ai 70.000 euro, soprattutto gli uomini (7,2%; donne 1,1%) e la fascia di età tra i 45 e i 64 anni (7,2%).

Figura 2.1.3: Reddito personale (lordo) annuo: distribuzione percentuale per genere e fascia di età



GAPS 2022 - Regione Piemonte

Considerando lo status economico familiare, per il 32,0% dei rispondenti il reddito familiare (netto) mensile è compreso tra 2.500 e 5.000 euro, per il 27,9% tra 1.800 e 2.500 euro e per il 15,3% tra 1.400 e 1.800 euro. Infine, il 6,8% dei partecipanti allo studio riferisce di avere un reddito familiare (netto) superiore ai 5.000 euro al mese, soprattutto gli uomini (7,9%) e i rispondenti di età compresa tra i 18 e i 44 anni (7,7%).

Tabella 2.1.3: Reddito familiare (netto) mensile: distribuzione percentuale per genere e fascia di età

	Totale	Genere		Fascia di età		
		Maschi	Femmine	18-44	45-64	65-84
Fino a 1.000€	7,5	5,9	9,2	4,5	7,9	11,0
Fino a 1.400€	10,5	8,2	12,8	9,2	10,4	12,4
Fino a 1.800€	15,3	14,3	16,3	15,6	14,2	16,6
Fino a 2.500€	27,9	28,6	27,2	29,1	28,9	24,5
Fino a 5.000€	32,0	35,2	28,7	33,9	31,4	30,3
Più di 5.000€	6,8	7,9	5,8	7,7	7,3	5,1

GAPS 2022 - Regione Piemonte

I dati del paragrafo ***2.1 Le caratteristiche dei partecipanti*** sono dettagliati in Appendice nelle tabelle dalla numero 1 alla numero 9

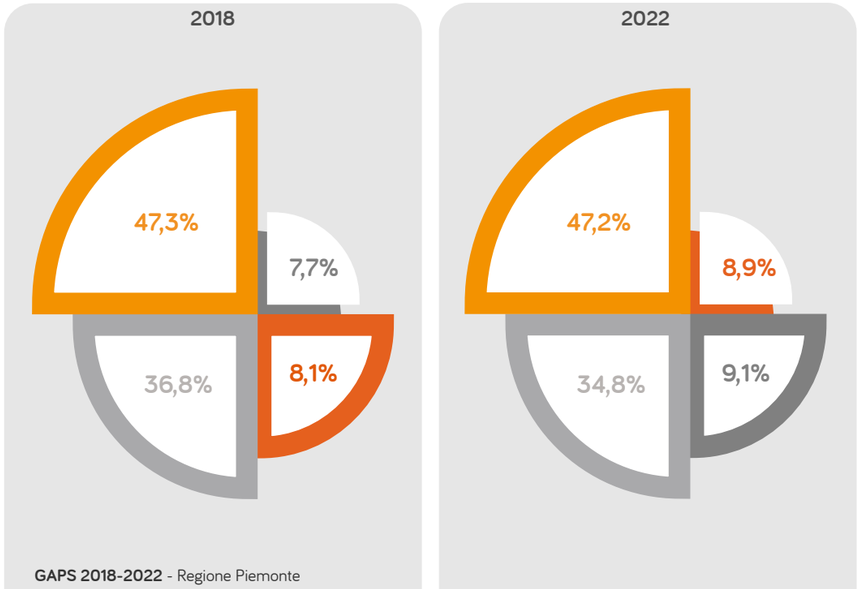
2.2 La percezione sui servizi sanitari territoriali

2.2.1 Servizi Sanitari generali

Nel 2022, più della metà (56,1%) dei residenti piemontesi ha dichiarato di essere abbastanza/molto informata circa i Servizi Sanitari generali offerti dalle Aziende Sanitarie sul territorio regionale. Questa percentuale è superiore a quella rilevata nel 2018, quando si assestava a 51,7%.

In particolare, la conoscenza di tali servizi è più alta tra le donne (61,3%; uomini 50,8%) e i rispondenti di età compresa tra i 65 e gli 84 anni (61,8%). Il 43,9% invece riporta di essere "Per nulla" o "Poco" informato, soprattutto tra gli uomini (49,2%; donne 38,7%) e nella fascia di età più giovane (50,7%). Tuttavia, rispetto alla precedente rilevazione GAPS, è proprio nella fascia di età più giovane che si rileva un aumento della conoscenza dei servizi, con la percentuale di chi si ritiene abbastanza/molto informato che passa dal 46,9% del 2018 al 49,3%.

Figura 2.2.1 Grado di conoscenza dei servizi sanitari generali presenti sul territorio: distribuzione percentuale per genere e fascia di età



GAPS 2018-2022 - Regione Piemonte

A livello provinciale, le percentuali più alte relative all'essere "Molto" o "Abbastanza" informati circa l'offerta di Servizi Sanitari generali sono state registrate nella Provincia di Cuneo (63,7% vs 2018: 58,1%) e Biella (62,5% vs 2018: 59,6%). É proprio in queste due province, insieme a quella di Asti e Novara, che il livello di informazione sembra essere aumentato rispetto al 2018.

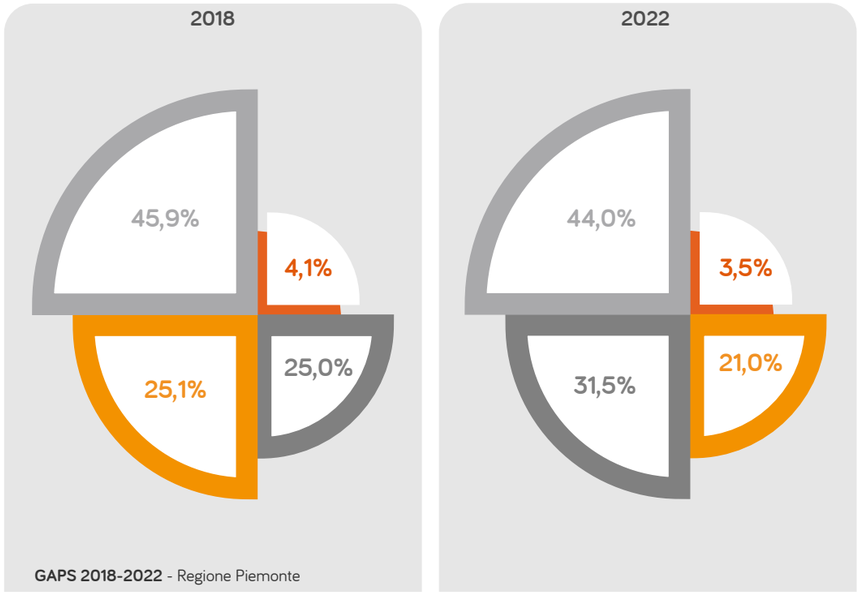
GAPS 2018-2022 - Regione Piemonte

Figura 2.2.2: Modalità di accesso ai Servizi Sanitari generali: distribuzione percentuale regionale e per Provincia di residenza dei rispondenti, secondo il livello "Molto/ abbastanza informato"

2.2.2 Servizi Sanitari specifici

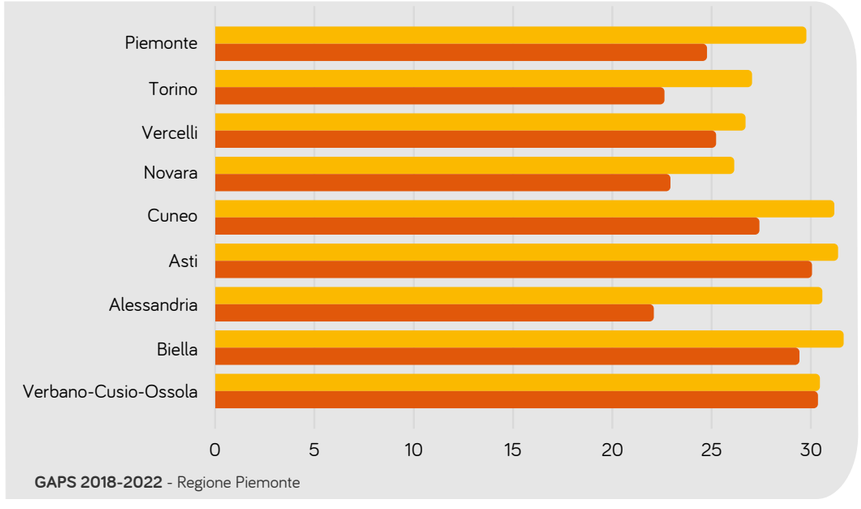
Scendendo nel dettaglio della tipologia di Servizi Sanitari offerti, il livello di informazione sulle modalità di accesso specifici per le dipendenze patologiche (SerD) sembra invece più basso. Il 75,5% dei partecipanti allo studio si ritiene infatti "Per nulla" o "Poco" informato sulle modalità di accesso a tale tipologia di servizi; in particolare, gli uomini (76,1%; donne 74,9%) e i residenti compresi tra i 18 e i 44 anni (80,9%). Il 24,5% invece riporta di esserne "Abbastanza" o "Molto" informato, soprattutto la fascia di età tra i 65 e gli 84 anni (32,0%). In generale, rispetto alla rilevazione del 2018 il livello di informazione sulle modalità di accesso ai servizi sanitari per le dipendenza sembra essere diminuito, passando dal 29.2% che si riteneva abbastanza/molto informato nel 2018 al 24.5% rilevato nel 2022.

Figura 2.2.3 Grado di conoscenza dei Servizi Sanitari specifici presenti sul territorio: distribuzione percentuale per genere e fascia di età



Per quanto riguarda la conoscenza circa l'erogazione di Servizi Specifici per le dipendenze, se come detto a livello regionale il livello di informazione sembra diminuito rispetto alla precedente rilevazione GAPS, i residenti che si ritengono più informati sono quelli della Provincia di Verbano-Cusio-Ossola (30,2%) e Asti (29,8%).

Figura 2.2.4: Modalità di accesso ai Servizi Sanitari nell'ambito delle dipendenze patologiche: distribuzione percentuale regionale e per Provincia di residenza dei rispondenti, secondo il livello "Molto/ abbastanza informato"



La Tabella 2.2.1 riporta i valori percentuali relativi alla conoscenza di altre tipologie di servizio o attività specifiche rivolte alle persone con problematiche afferenti all'ambito delle dipendenze (es. Servizi di strada, unità mobili e comunità terapeutiche accreditate) presenti sul territorio piemontese, per genere e fascia di età. Il quadro generale sembra rimasto piuttosto stabile rispetto alla precedente rilevazione GAPS, con i Servizi di Strada e le Help Line che risultano ancora non conosciute a circa il 90% dei residenti.

Tabella 2.2.1: Conoscenza della presenza di Servizi Sanitari per le diverse dipendenze patologiche: distribuzione percentuale

		Piemonte (2018)	Totale	Genere		Fascia d'età		
				Maschi	Femmine	18-44	45-64	65-84
Servizi per le Dipendenze patologiche (SerD)	Sostanze legali	*29,5*	28,5	25,6	31,4	29,0	28,5	27,7
	Sostanze illegali	*28,9*	30,7	27,2	33,9	32,3	31,4	26,5
	Gioco d'azzardo	*17,2*	17,9	16,4	19,4	20,2	18,4	13,6
	Non so	*64,6*	65,8	68,7	63,1	65,0	66,0	67,2
Servizi di strada/ unità mobili	Sostanze legali	*5,4*	4,2	4,0	4,3	5,0	3,4	3,9
	Sostanze illegali	*6,7*	5,2	5,8	4,6	6,6	4,1	4,4
	Gioco d'azzardo	*1,7*	1,7	2,3	1,1	2,0	2,1	,6
	Non so	*91,9*	94,1	93,3	94,9	92,5	95,4	94,9
Centro di salute mentale	Sostanze legali	*25,0*	22,4	18,8	25,8	20,8	22,3	24,7
	Sostanze illegali	*22,1*	21,6	18,1	24,9	22,7	21,4	19,8
	Gioco d'azzardo	*13,7*	14,8	12,9	16,5	18,3	14,4	10,0
	Non so	*70,3*	72,9	77,1	68,8	74,4	72,9	70,6
Neuropsichiatria dell'Infanzia e dell'Adolescenza	Sostanze legali	*15,9*	13,1	9,0	17,0	12,0	13,2	14,4
	Sostanze illegali	*13,8*	11,8	8,6	14,9	13,3	11,9	9,1
	Gioco d'azzardo	*7,7*	6,2	5,1	7,3	7,0	6,8	4,1
	Non so	*82,0*	85,4	89,5	81,2	85,5	85,6	84,7
Servizio psichiatrico di diagnosi e cura	Sostanze legali	*22,0*	18,5	14,9	22,0	18,3	18,2	18,9
	Sostanze illegali	*19,7*	17,7	15,2	20,2	20,3	16,6	15,3
	Gioco d'azzardo	*12,1*	12,6	10,9	14,2	16,2	10,8	9,6
	Non so	*75,1*	78,4	82,1	74,8	77,3	80,1	77,7
Comunità terapeutiche accreditate	Sostanze legali	*16,0*	12,8	10,3	15,2	13,8	12,1	11,9
	Sostanze illegali	*17,4*	15,7	13,3	18,1	18,9	15,0	11,6
	Gioco d'azzardo	*7,7*	7,9	7,0	8,8	10,4	7,1	5,0
	Non so	*79,0*	82,4	85,5	79,3	80,7	83,3	83,7
Servizi sociali degli Enti locali	Sostanze legali	*20,8*	16,2	13,4	18,9	16,8	15,9	15,3
	Sostanze illegali	*18,0*	15,7	13,7	17,7	18,3	15,0	12,4
	Gioco d'azzardo	*11,1*	10,9	9,6	12,0	14,5	9,9	6,6
	Non so	*76,3*	81,0	83,2	78,9	79,7	81,8	81,9
Associazioni dei Volontari	Sostanze legali	*18,9*	15,7	14,8	16,6	14,7	15,0	17,8
	Sostanze illegali	*14,5*	13,3	13,4	13,3	15,6	12,9	10,2
	Gioco d'azzardo	*10,1*	9,2	9,5	9,0	11,3	9,0	5,9
	Non so	*78,7*	81,8	82,1	81,5	81,4	83,0	81,2
Helpline	Sostanze legali	*7,7*	7,1	7,5	6,7	8,6	6,0	6,4
	Sostanze illegali	*6,2*	6,4	6,4	6,4	8,2	5,5	5,1
	Gioco d'azzardo	*6,0*	7,1	7,8	6,4	10,1	5,9	4,1
	Non so	*91,0*	90,9	90,5	91,2	87,7	92,4	93,2

GAPS 2018-2022 - Regione Piemonte

I dati del paragrafo ***2.2 La percezione sui servizi sanitari territoriali*** sono dettagliati in Appendice nelle tabelle dalla numero 10 alla numero 13

2.3 Gioco d'azzardo

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

Circa la metà dei partecipanti allo studio riferisce di abitare a meno di 5 minuti da un luogo di gioco, soprattutto gli uomini (50,7%) e i residenti nella fascia di età più giovane (56,5%). Tale percentuale è superiore a quella rilevata nel 2018 (48,7%). Il 45,9% dei residenti riporta invece di impiegare meno di 5 minuti dal luogo di lavoro o studio per raggiungere un luogo in cui si può giocare.

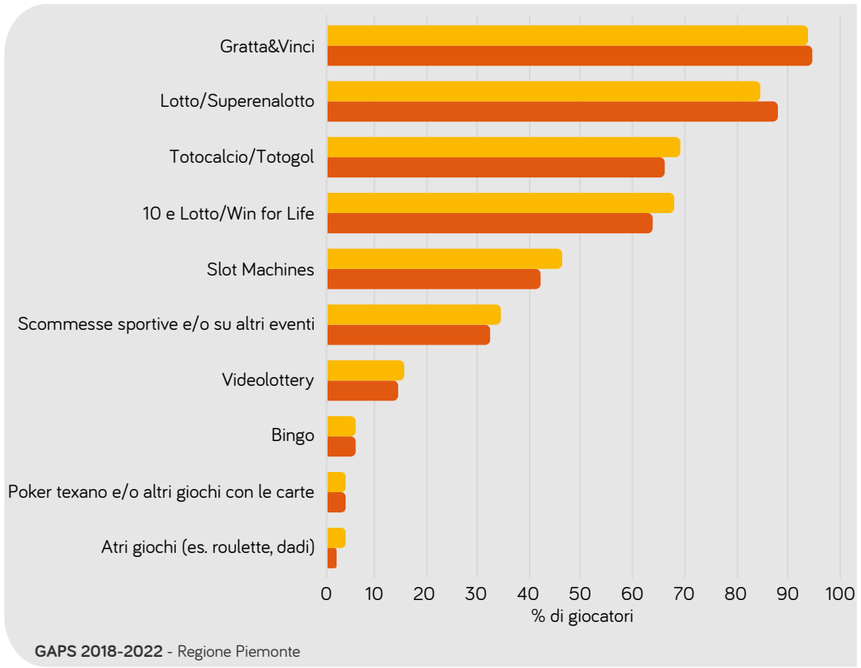
Rispetto invece al tempo che si sarebbe disposti a impiegare per giocare, la grande maggioranza della popolazione piemontese (90,6%) dichiara che sarebbe disposta ad impiegare al massimo 10 minuti per raggiungere a piedi un esercizio di gioco; tale percentuale è inferiore tra gli uomini (88,5%) e nella popolazione più adulta tra i 45 e gli 84 anni (89,7%). Solo il 9,4% dei residenti sarebbe invece disposto a percorrere più di 10 minuti per giocare.

Tabella 2.3.1: Distanza dai luoghi di gioco: distribuzione percentuale secondo la distanza da un luogo di gioco da casa e dal luogo di lavoro/di studio e il tempo disposti a impiegare per raggiungerlo

		Piemonte 2018	Piemonte 2022
Da casa	< 5 minuti	*48,7*	50,2
	5-10 minuti	*29,1*	27,9
	> 10 minuti	*22,2*	21,9
Dal luogo di lavoro/studio	< 5 minuti	*47,2*	45,9
	5-10 minuti	*28,1*	29,1
	> 10 minuti	*24,7*	25,0
Tempo disposti a impiegare	< 10 minuti	*91,2*	90,6
	10-30 minuti	*6,0*	6,4
	>30 minuti	*2,9*	3,0

GAPS 2018.2022 - Regione Piemonte

In linea con la precedente rilevazione GAPS condotta nel 2018, nei luoghi di gioco più facilmente raggiungibili le tipologie di gioco più disponibili sono il Gratta&Vinci (94,9%) e a seguire, il Lotto/Superenalotto (89,0%) e il Totocalcio/Totogol (67,3%). Mentre nel 2018 circa il 47% dei rispondenti riferiva di poter giocare alle Slot Machine in un luogo vicino, nel 2022 questa percentuale è scesa al 41,8%. Anche la percentuale di chi riferisce di poter facilmente raggiungere un punto di gioco con Videolottery è diminuita dal 15,3% al 14,3%.

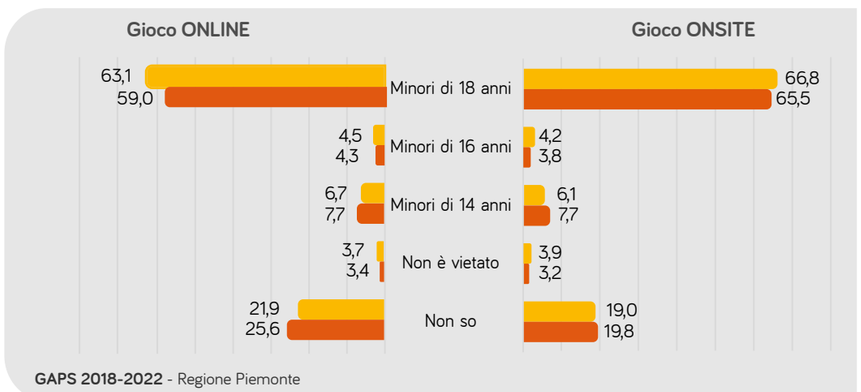


GAPS 2018-2022 - Regione Piemonte

Figura 2.3.1: Tipologie di gioco disponibili nel luogo di gioco più vicino: distribuzione percentuale

Sebbene inferiore al dato rilevato nel 2018 (63,1%), più della metà dei partecipanti allo studio (59,0%) è a conoscenza del fatto che il gioco d'azzardo online sia vietato ai minori di 18 anni. Invece il 25,6% dei rispondenti non conosce quale sia il limite di età per giocare d'azzardo online, mentre il 3,4% ritiene che non ci siano limiti.

Per quanto riguarda invece il gioco d'azzardo in luoghi fisici, la percentuale di chi è correttamente informato sui limiti di età legali è leggermente più alta, con un 65,5% dei piemontesi che conosce il divieto imposto ai minorenni. Rispetto al gioco online, è inferiore anche la percentuale di chi non conosce la regolamentazione vigente (19,8%), mentre è stabile quella di chi ritiene che non esistano limitazioni (3,2%).



GAPS 2018-2022 - Regione Piemonte

Figura 2.3.2: Conoscenza dei limiti di età per giocare d'azzardo: distribuzione percentuale per tipologia di gioco

Il 23,7% dei piemontesi è a conoscenza dell'esistenza di limitazioni imposte al gioco d'azzardo a livello regionale, mentre il 13,9% dichiara di essere consapevole che anche nel proprio comune esiste una regolamentazione specifica. Sono soprattutto gli uomini ad essere a conoscenza delle regolamentazioni approvate a livello regionale (28,3%) e comunale (15,3%), mentre il livello di informazione più basso si rileva nella fascia di popolazione più giovane (18-44 anni: 20,5% e 9,9% rispettivamente). In generale, il livello di conoscenza di regolamentazioni regionali e comunali sul gioco d'azzardo riferito della popolazione piemontese è inferiore rispetto a quello rilevato nel 2018.

Tabella 2.3.2: Conoscenza di regolamentazioni approvate da Regione/Comune per limitare il gioco d'azzardo: distribuzione percentuale per genere e fascia di età

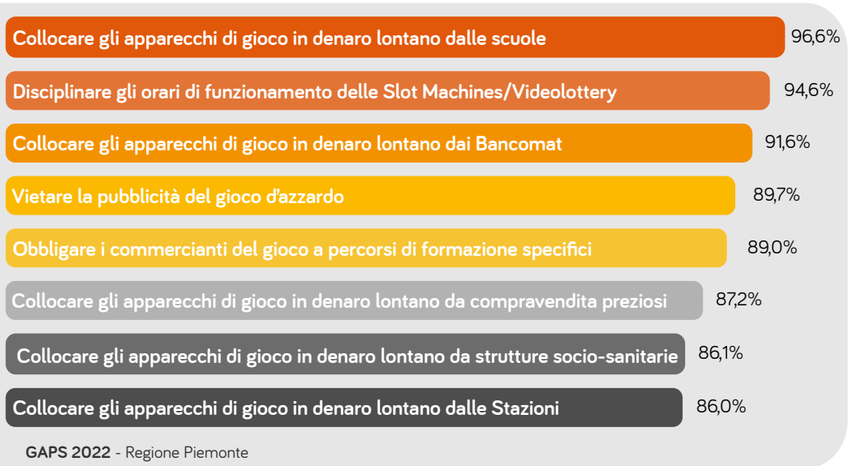
	Piemonte (2018)	Totale	Genere		Fascia di età		
			Maschi	Femmine	18-44	45-64	65-84
Regione	*29,5*	23,7	28,3	19,4	20,5	25,6	25,0
Comune	*21,6*	13,9	15,3	12,5	9,9	15,2	16,3

GAPS 2018-2022- Regione Piemonte

Scendendo nel dettaglio, tra i rispondenti che si dichiarano a conoscenza di regolamentazioni comunali sul gioco d'azzardo, il 77,1% riferisce che queste impongono una distanza minima dei punti di gioco dai luoghi sensibili, il 51,1% le limitazioni orarie per le Slot machine/VLT, il 15,0% gli incentivi erogati ai commercianti che rinuncino ad offrire opportunità di gioco, e l'8,9% penalizzazioni per i commercianti che all'interno della loro attività offrono la possibilità di giocare d'azzardo.

Il 96,6% dei residenti piemontesi si ritiene "Molto/Abbastanza" d'accordo circa la collocazione di apparecchi di gioco in denaro lontani dalle scuole e dai luoghi di aggregazione giovanile, il 94,6% circa il disciplinamento degli orari di funzionamento delle Slot Machine e il 91,6% rispetto alla collocazione di apparecchi di gioco in denaro lontani dagli istituti di credito e dai Bancomat.

Figura 2.3.3: Opinioni sulle limitazioni al gioco d'azzardo: distribuzione percentuale

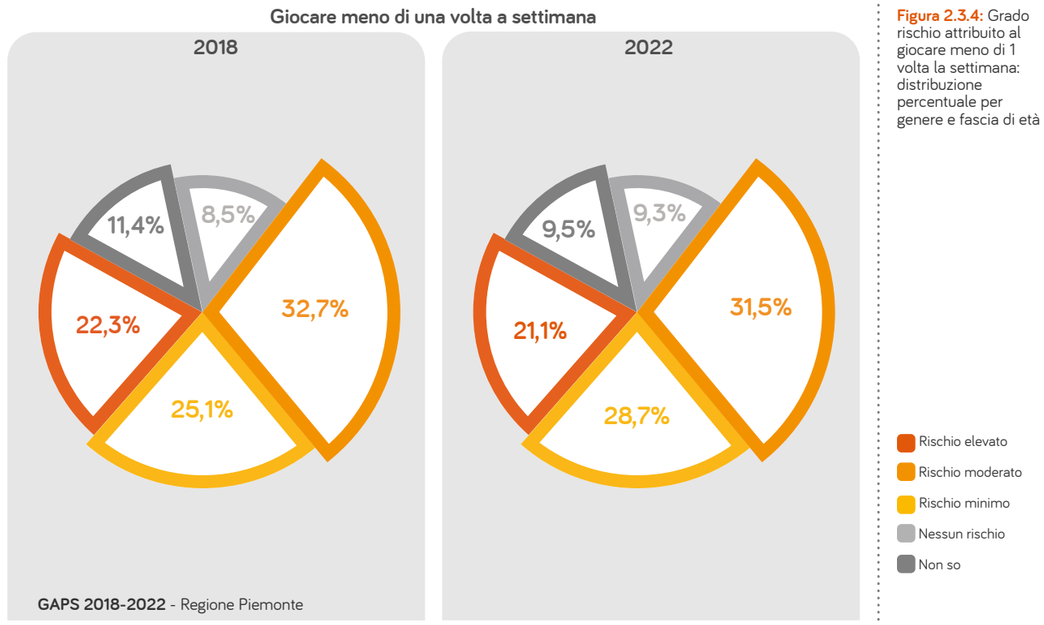


GAPS 2022 - Regione Piemonte

Più della metà del campione (52,6%) reputa che giocare d'azzardo meno di una volta a settimana comporti un rischio moderato/elevato. La percentuale è più elevata tra le donne (57,6%) e nella fascia di età più alta (65-84 anni: 58,5%), mentre circa il 9,5% del campione riporta di non saper definire la pericolosità associata a tale comportamento.

L'87,6% dei rispondenti ritiene invece moderatamente/altamente rischioso giocare d'azzardo più volte a settimana. Riguardo a questa affermazione si osservano percentuali maggiori tra le donne (89,7%) e nella fascia di età compresa tra i 18 e i 44 anni (91,3%). In generale, rispetto al 2018 la percentuale di chi ritiene rischioso giocare d'azzardo più di una volta a settimana è più alta in tutte le fascia di età, soprattutto fra i 65-84enni (81,2% vs 2018: 74,9%).

Figura 2.3.4: Grado rischio attribuito al giocare meno di 1 volta la settimana: distribuzione percentuale per genere e fascia di età



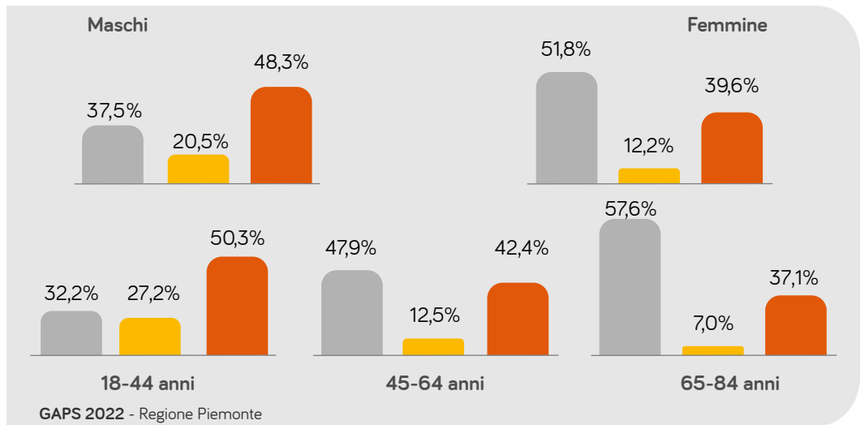
GAPS 2018-2022 - Regione Piemonte

Figura 2.3.5: Grado rischio attribuito al giocare più di 1 volta la settimana: distribuzione percentuale per genere e fascia di età

GAPS 2018-2022 - Regione Piemonte

Il 93,6% dei partecipanti allo studio dichiara di avere opinioni sfavorevoli rispetto al gioco d'azzardo, in particolare le donne (95,5%; uomini 91,7%) e la fascia di età tra i 65 e gli 84 anni (95,6%); a seguire, il 3,7% e il 2,6% dei rispondenti si ritengono rispettivamente favorevoli e neutrali nei confronti del fenomeno. Secondo il 44,8% della popolazione piemontese non è possibile diventare ricco giocando d'azzardo. Questa opinione è più diffusa fra le donne e nella fascia di età più adulta. Il 43,9% invece lo ritiene possibile se il giocatore è fortunato, mentre il 16,3% solo se è bravo. Le ultime due affermazioni riguardano prevalentemente gli uomini (48,3% e 20,5% rispettivamente) e la fascia di età più giovane (18-44 anni: 50,3% e 27,2% rispettivamente).

Figura 2.3.6: Possibilità di diventare ricchi giocando d'azzardo: distribuzione percentuale per genere e fascia di età



GAPS 2022 - Regione Piemonte

Approfondendo le opinioni sui singoli giochi, il 46,6% dei residenti piemontesi ritiene che l'abilità del giocatore possa incidere sull'esito di giochi con le carte quali il Poker texano, mentre il 29,9% su Totocalcio, Totogol e scommesse sportive. In entrambi i casi, è di nuovo fra gli uomini e nella fascia di età più giovane che questa opinione è più diffusa. Solo l'1,5% e lo 0,3% del campione rispettivamente ritengono che l'abilità possa influire sul buon esito delle giocate a Slot Machine e Videolottery, percentuale rimasta stabile rispetto alla rilevazione del 2018. Circa il 40,8% dei rispondenti reputa invece che l'abilità del giocatore non abbia alcun peso, indipendentemente dalla tipologia di gioco. Diversamente, questa affermazione riguarda soprattutto le donne (45,6%) e la fascia di età più adulta (51,1%).

Tabella 2.3.3: I rispondenti: distribuzione percentuale per genere e fascia di età

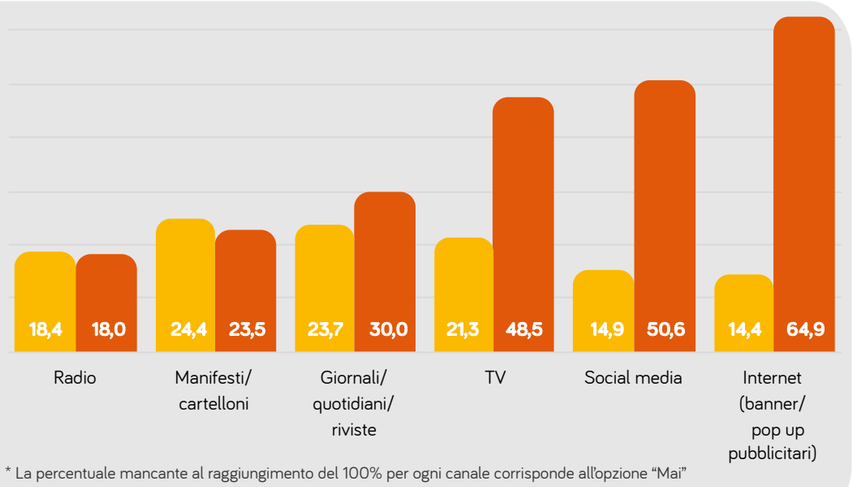
	Piemonte (2018)	Totale	Genere		Fascia d'età		
			Maschi	Femmine	18-44	45-64	65-84
In nessun gioco	*42,2*	40,8	35,9	45,6	26,5	47,8	51,1
Gratta&Vinci/ 10 e Lotto/Win for Life	*1,0*	0,6	0,5	0,6	0,2	0,7	0,6
Lotto/Superenalotto	*3,0*	2,0	2,4	1,8	1,3	2,0	2,9
Totocalcio/Totogol/ Scommesse sportive	*31,2*	29,9	34,8	25,2	36,5	25,7	26,4
Scommesse su altri eventi	*17,3*	18,2	20,4	16,1	23,9	17,4	10,9
Bingo	*1,6*	1,9	1,1	2,8	2,4	1,4	2,1
Slot Machine	*1,3*	1,5	1,3	1,6	1,3	1,7	1,4
Videolottery	*0,3*	0,3	0,4	0,3	0,4	0,4	0,1
Poker texano/Altri giochi con le carte	*43,4*	46,6	50,4	42,9	64,7	39,0	31,9
Altri giochi (es. roulette, dadi)	*4,3*	4,5	3,8	5,2	6,3	3,1	4,1
Scommesse virtuali	*4,5*	5,7	5,8	5,6	9,2	4,5	2,2

GAPS 2018-2022 - Regione Piemonte

Il 68,7% dei rispondenti dichiara di non conoscere persone che giocano d'azzardo, l'11,1% di avere invece conoscenti che giocano d'azzardo, il 10,3% parenti, il 9,4% i propri genitori, l'8,4% amici, il 5,9% il partner e infine, l'1,5% i propri figli. Inoltre, il 32,7% di coloro che conoscono persone che giocano d'azzardo riferiscono che queste, a parer loro, giochino un po' troppo. Nel dettaglio, questa affermazione è riferita nel 37,5% dei casi ai conoscenti, nel 33,6% ai parenti, nel 21,7% agli amici, nel 14,8% ai genitori, nel 5,9% al partner e nel 2,0% ai figli.

Circa il 65% dei piemontesi riporta di esser stato esposto a pubblicità sul gioco d'azzardo su Internet frequentemente, mentre il 14,4% meno di una volta al mese nel corso dell'ultimo anno. A seguire, i canali pubblicitari più frequentemente sfruttati sono stati i social media (50,6%) e la TV (48,5%).

Figura 2.3.7: Frequenza* di esposizione ai messaggi pubblicitari sul gioco d'azzardo negli ultimi 12 mesi per tipologia di canale: distribuzione percentuale per genere e fascia di età



* La percentuale mancante al raggiungimento del 100% per ogni canale corrisponde all'opzione "Mai"

GAPS 2022 - Regione Piemonte

2.3.2 Diffusione e caratteristiche del comportamento di gioco

In linea con la precedente rilevazione, il 63,0% dei residenti piemontesi ha giocato d'azzardo nella propria vita, soprattutto gli uomini (67,8%). Al contrario, si osservano percentuali più basse per quanto riguarda l'aver giocato nell'ultimo anno (2022: 28,9%; 2018: 32,6%).

Tabella 2.3.4: Prevalenze gioco d'azzardo per genere e fascia di età

		Totale	Genere		Fascia d'età		
			Maschi	Femmine	18-44	45-64	65-84
Piemonte (2018)	**Nella vita**	*63,6*	*68,7*	*58,6*	*70,5*	*67,4*	*48,1*
	Nell'anno	*32,6*	*38,2*	*27,2*	*36,6*	*34,7*	*24,2*
Piemonte (2022)	**Nella vita**	63,0	67,8	58,4	68,4	68,7	47,8
	Nell'anno	28,9	34,0	24,0	31,5	31,3	22,0

GAPS 2018-2022 - Regione Piemonte

Rispetto all'aver giocato d'azzardo nel corso della propria vita, le prevalenze più alte si osservano tra i residenti nelle aree delle Aziende Sanitarie Locali (ASL) di Novara (68,2% vs 2018: 63,9%) e di Verbano-Cusio-Ossola (66,1% vs 2018: 63,4%). Anche per quanto riguarda l'aver giocato nell'ultimo anno, le prevalenze più alte sono state registrate nelle medesime ASL (NO: 34,7%; VCO: 34,9%) con valori in linea rispetto a quanto rilevato nel 2018 (NO: 34,1%; VCO: 34,6%).

Nel territorio altre ASL, invece, la prevalenza di gioco recente (nel corso dell'ultimo anno) è diminuita rispetto a quella rilevata nella prima edizione dello studio GAPS. In particolare, il territorio piemontese in cui si osserva la prevalenza più bassa è quello della ASL Torino3, che già nel 2018 si connotava come quello a minor diffusione del fenomeno, e in cui la percentuale di giocatori è ulteriormente diminuita, passando dal 29,5% al 26,4% della popolazione residente. Seguono le

ASL di Cuneo2, Cuneo1 e Torino5, tutte sotto i 28 punti percentuali e che hanno registrato anch'esse una diminuzione della percentuale di popolazione che gioca d'azzardo. In generale, come già osservato a livello regionale, anche nei singoli territori la prevalenza di gioco è nettamente superiore tra gli uomini.

Tabella 2.3.5: Prevalenze gioco d'azzardo nella vita e nell'anno per genere secondo la ASL di residenza

	Piemonte (2018)			Piemonte (2022)		
	Totale	*Genere*		Totale	Genere	
		Maschi	*Femmine*		Maschi	Femmine
Prevalenze nella vita						
ASL Città di Torino	*65,4*	*69,5*	*61,7*	64,9	70,7	59,6
ASL TO3	*61,6*	*66,0*	*57,4*	60,0	64,0	56,3
ASL TO4	*63,5*	*69,3*	*57,9*	63,1	64,5	61,8
ASL TO5	*63,1*	*69,3*	*57,1*	61,8	66,1	57,6
ASL VC	*63,8*	*69,8*	*58,0*	64,7	69,8	59,8
ASL NO	*63,9*	*69,4*	*58,6*	68,2	73,6	63,0
ASL CN1	*62,9*	*67,7*	*58,3*	61,3	66,6	56,1
ASL CN2	*63,6*	*68,6*	*58,8*	60,7	65,0	56,5
ASL AT	*63,5*	*68,3*	*58,9*	62,0	68,2	56,0
ASL AL	*63,8*	*69,0*	*58,7*	63,2	71,0	55,6
ASL BI	*62,5*	*68,4*	*57,0*	64,8	68,8	61,0
ASL VCO	*63,4*	*68,2*	*58,8*	66,1	72,8	59,6
PIEMONTE	***63,6***	***68,7***	***58,6***	**63,0**	**67,8**	**58,4**
Prevalenze nell'anno						
ASL Città DI Torino	*33,4*	*40,5*	*26,9*	29,4	34,2	25,0
ASL TO3	*29,5*	*33,4*	*25,7*	26,4	30,8	22,2
ASL TO4	*33,0*	*39,6*	*26,6*	28,3	32,6	24,2
ASL TO5	*31,9*	*37,1*	*27,1*	27,7	32,8	22,9
ASL VC	*33,2*	*39,3*	*27,3*	31,6	38,1	25,3
ASL NO	*34,1*	*40,1*	*28,3*	34,7	42,6	27,2
ASL CN1	*31,2*	*35,7*	*26,7*	27,2	31,4	22,9
ASL CN2	*33,5*	*39,4*	*27,9*	27,1	32,0	22,3
ASL AT	*32,8*	*37,9*	*27,9*	28,4	33,9	23,0
ASL AL	*33,9*	*38,9*	*29,1*	28,3	34,4	22,3
ASL BI	*32,4*	*38,3*	*26,9*	30,0	35,6	24,7
ASL VCO	*34,6*	*40,5*	*29,0*	34,9	43,1	27,0
PIEMONTE	***32,6***	***38,2***	***27,2***	**28,9**	**34,0**	**24,0**

GAPS 2018-2022 - Regione Piemonte

I giochi più praticati da chi ha giocato nel corso dell'ultimo anno sono stati il Gratta&Vinci (55,0%), il Superenalotto (33,4%) e il Lotto (21,0%). É utile notare che tutti i giochi hanno subito una diminuzione della proporzione di giocatori rispetto a quanto osservato nel 2018, a conferma di un generale arresto nella diffusione del fenomeno a livello regionale. Tra questi troviamo anche le Slot Machine e le Videolottery, le cui percentuali di utilizzo riferito sono più che dimezzate, passando da 7,4% e 2,1% rispettivamente nel 2018 a 3,1% e 0,8% nel 2022.

Tabella 2.3.6: Proporzione dei giochi d'azzardo più giocati negli ultimi 12 mesi: percentuale genere e fascia di età

	Piemonte (2018)	Totale	Genere		Fascia d'età		
			Maschi	Femmine	18-44	45-64	65-84
Gratta&Vinci	*75,1*	55,0	51,2	60,2	58,7	52,4	53,6
Lotto	*27,7*	21,0	19,9	22,5	13,4	22,9	31,2
Superenalotto	*43,5*	33,4	35,4	30,7	21,9	36,8	47,8
10 e Lotto/Win for Life	*9,8*	5,2	4,4	6,4	4,5	3,8	9,0
Totocalcio/Totogol	*5,2*	2,8	4,3	0,9	3,6	2,3	1,7
Bingo	*6,8*	2,1	2,6	1,3	4,6	0,0	0,8
Slot Machines	*7,4*	3,1	4,6	1,1	6,0	0,8	1,7
Videolottery	*2,1*	0,8	1,4	0,0	1,7	0,0	0,0
Scommesse sportive	*18,1*	10,1	17,3	0,4	18,9	6,7	0,0
Scommesse su altri eventi	*2,9*	2,5	4,4	0,0	5,2	1,1	0,0
Poker texano	*5,9*	3,9	6,6	0,3	7,0	2,3	0,6
Altri giochi con le carte	*6,1*	4,9	7,1	1,7	8,0	1,4	4,6
Altri giochi (roulette, dadi)	*4,9*	4,0	5,8	1,6	8,3	,9	1,5
Scommesse virtuali	*3,6*	2,8	4,7	0,3	6,3	1,0	0,0

GAPS 2018-2022 - Regione Piemonte

Circa il 69% dei giocatori ha speso solo 1-10 euro per giocare d'azzardo nel corso del mese precedente allo studio, dato tendenzialmente invariato rispetto al 2018 (69,1%). Tale cifra è stata spesa dalla grande maggioranza delle giocatrici (85,0%) e soprattutto tra i giocatori nella fascia di età più giovane (74,0%). Le percentuali di chi ha speso fino a 50 euro o più sono invece sono più alte tra i giocatori di genere maschile e nella fascia di età 65-84

Tabella 2.3.7: Giocatori nell'anno che hanno giocato almeno un euro secondo i soldi investiti negli ultimi 30 giorni: distribuzione percentuale per genere e fascia di età

	Piemonte (2018)	Totale	Genere		Fascia d'età		
			Maschi	Femmine	18-44	45-64	65-84
1-10 euro	*69,1*	69,4	62,2	85,0	74,0	69,6	64,4
11-50 euro	*23,4*	23,9	29,9	10,9	21,2	23,4	28,2
51 euro o più	*7,4*	6,7	7,9	4,0	4,7	6,9	7,5

GAPS 2018-2022 - Regione Piemonte

La maggioranza (56,9%) dei giocatori piemontesi ritiene di aver perso più di quanto investito in gioco d'azzardo. Tra di loro, l'84,7% dichiara di aver perso meno di 50 euro, l'8% riferisce di aver perso tra 50 e 100 euro, mentre il 7,3% è andato "in rosso" per cifre superiori a 100 euro.

Per più di un terzo dei giocatori (35,3%) il bilancio economico derivante dal gioco è invece rimasto "in pari", dunque senza perdite né guadagni. Questa percezione è più elevata tra le donne (49,1%), mentre la maggioranza (63,7%) dei giocatori di genere maschile ritiene di essere in perdita. Infine, solo il 7,8% dei giocatori reputa di aver un bilancio in "attivo", e questo soprattutto nella fascia di età più giovane (18-44 anni: 12,3%).

Tabella 2.3.8: Bilancio derivante dal gioco d'azzardo praticato tra chi ha giocato: distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno, per genere e fascia di età

	Totale	Genere		Fascia di età		
		Maschi	Femmine	18-44	45-64	65-84
In pari	35,3	27,0	49,1	41,3	32,1	30,8
In rosso	56,9	63,7	45,7	46,4	63,4	63,3
In attivo	7,8	9,3	5,2	12,3	4,5	5,8

GAPS 2022 - Regione Piemonte

A livello regionale, il metodo di pagamento più diffuso tra giocatori è il contante (90,8%), in particolare tra le donne (97,7%), seguiti dalla carta di credito (13,2%). Riguardo ai metodi di pagamento elettronici, l'84,7% dei rispondenti riferisce che l'utilizzo della carta di credito o del bonifico via Internet non ha alcun impatto sulla spesa in gioco d'azzardo, mentre il 10,5% sostiene invece che queste modalità di pagamento fanno aumentare la propria spesa. Per il 4,8% dei giocatori, invece, l'utilizzo di forme di pagamento elettronico fa diminuire l'ammontare giocato.

2.3.3 Il gioco onsite

Il 59,7% (2018: 60,7%) dei residenti piemontesi ha giocato d'azzardo "onsite", ossia recandosi presso luoghi fisici (ricevitorie, sale scommessa, edicole, bar, autogrill) almeno una volta nel corso della vita, mentre il 27,1% (2018: 31,0%) riferisce di averlo fatto nei 12 mesi antecedenti lo studio. In entrambi i casi si osserva una diminuzione rispetto al 2018, e in particolare per il gioco riferito nel corso dell'ultimo anno, che passa dal 31,0% rilevato nella precedente edizione GAPS al 27,1% rilevato nel 2022. In generale, si osservano prevalenze più alte tra gli uomini e nella fascia di età compresa tra i 18 e i 44 anni.

Tabella 2.3.9: Prevalenze gioco d'azzardo onsite per genere e fascia di età

		Totale	Genere		Fascia d'età		
			Maschi	Femmine	18-44	45-64	65-84
Piemonte (2018)	**Nella vita**	*60,7*	*65,6*	*56,1*	*68,0*	*65,0*	*44,3*
	Nell'anno	*31,0*	*36,2*	*26,0*	*35,2*	*33,0*	*22,4*
Piemonte (2022)	**Nella vita**	59,7	63,4	56,2	65,4	64,7	45,1
	Nell'anno	27,1	31,1	23,3	29,5	28,7	21,6

GAPS 2018-2022 - Regione Piemonte

A livello locale, le percentuali più alte di chi riferisce di aver giocato in luoghi fisici almeno una volta nella vita sono osservate nelle ASL di Novara (64,2% vs 2018: 60,2%) e di Verbano-Cusio-Ossola (62,5% vs 2018: 60,8%). Anche rispetto all'aver giocato onsite nel corso dell'ultimo anno, le prevalenze più alte si registrano nelle medesime ASL (NO: 32,7%; VCO: 32,9%). Anche nel confronto con i risultati del 2018, le due ASL si distinguono dagli altri territori per non aver registrato una diminuzione nella prevalenza di gioco. Il territorio dove si è giocato di meno è la ASL Torino3, dove rispetto al 2018 la percentuale dei giocatori è diminuita dal 27,9% al 24,3%. Tra le zone con percentuali più basse troviamo anche le ASL Cuneo2 e Cuneo1, dove la prevalenza di gioco è diminuita dal 32,0% al 25,6% e dal 29,7% al 25,8% rispettivamente.

Tabella 2.3.10: Prevalenze gioco d'azzardo onsite nella vita e nell'anno per genere secondo la ASL di residenza

	Piemonte (2018)			Piemonte (2022)		
	Totale	Genere		Totale	Genere	
		Maschi	Femmine		Maschi	Femmine
Prevalenze nella vita						
ASL Città DI Torino	62,4	66,9	58,3	61,2	64,8	57,9
ASL TO3	59,0	62,8	55,4	57,5	60,6	54,6
ASL TO4	61,0	66,6	55,6	60,1	60,7	59,4
ASL TO5	59,8	65,8	54,1	58,5	62,4	54,8
ASL VC	60,6	65,9	55,6	61,1	64,4	57,9
ASL NO	60,2	65,6	55,0	64,2	68,3	60,2
ASL CN1	60,4	64,9	55,9	58,5	64,0	52,9
ASL CN2	61,1	66,2	56,3	57,7	61,0	54,5
ASL AT	60,7	64,8	56,7	58,5	63,6	53,6
ASL AL	60,7	65,2	56,4	59,3	65,5	53,4
ASL BI	59,5	64,6	54,8	60,5	62,5	58,6
ASL VCO	60,8	65,4	56,4	62,5	67,2	58,0
PIEMONTE	**60,7**	**65,6**	**56,1**	**59,7**	**63,4**	**56,2**
Prevalenze nell'anno						
ASL Città DI Torino	32,0	38,7	25,8	27,3	30,1	24,6
ASL TO3	27,9	31,0	24,9	24,3	27,4	21,4
ASL TO4	31,8	38,6	25,2	26,5	29,7	23,4
ASL TO5	29,9	34,2	25,8	26,2	30,4	22,3
ASL VC	31,6	37,4	26,0	29,7	34,8	24,7
ASL NO	31,8	37,4	26,5	32,7	39,3	26,3
ASL CN1	29,7	34,4	25,1	25,8	29,4	22,1
ASL CN2	32,0	37,6	26,7	25,6	29,7	21,7
ASL AT	30,9	35,1	26,8	26,9	31,7	22,2
ASL AL	32,3	37,2	27,6	26,7	31,9	21,7
ASL BI	30,6	36,2	25,3	28,0	32,2	24,1
ASL VCO	32,7	38,3	27,4	32,9	39,6	26,5
PIEMONTE	**31,0**	**36,2**	**26,0**	**27,1**	**31,1**	**23,3**

GAPS 2018-2022 - Regione Piemonte

I giochi più frequentemente praticati da chi ha giocato d'azzardo in luoghi fisici sono stati il Gratta&Vinci (58,9%), preferito dalle donne (63,0%) e nella fascia di età più giovane (18-44 anni: 60,9%), il Superenalotto (35,3%) e il Lotto (22,7%). Rispetto al 2018, per tutti i giochi si osserva una rilevante diminuzione della percentuale di giocatori che li hanno praticati.

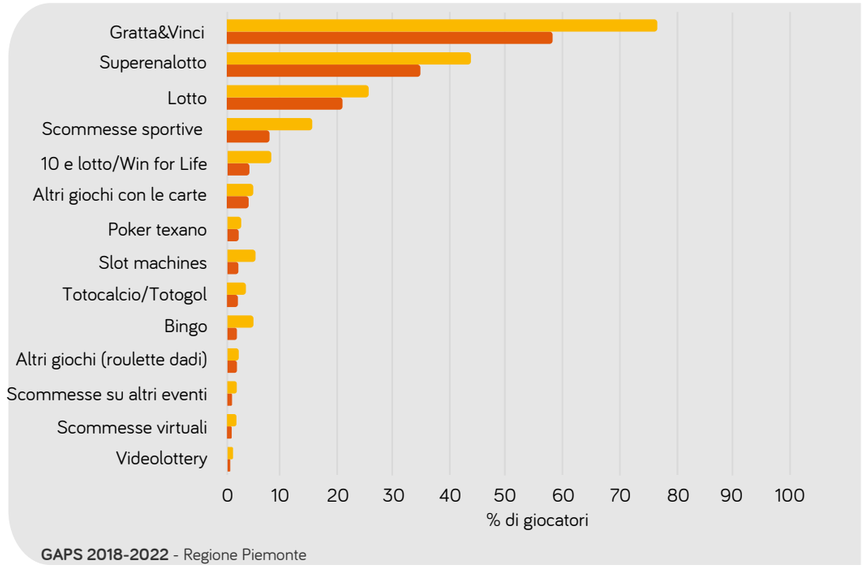


Figura 2.3.8: Giochi d'azzardo praticati onsite: percentuale per giocatori nell'anno

La maggioranza dei giocatori (59,2%) si è recato presso Bar, Tabacchi e Ricevitorie per scommettere soldi. Il 10,2% ha invece giocato a casa propria o di amici e il 4,6% presso le sale scommesse. Mentre rispetto al 2018 la percentuale di chi ha giocato presso sale scommesse e altri luoghi pubblici è diminuita, si nota un leggero aumento di chi riferisce di aver giocato presso bar e simili e presso abitazioni private.

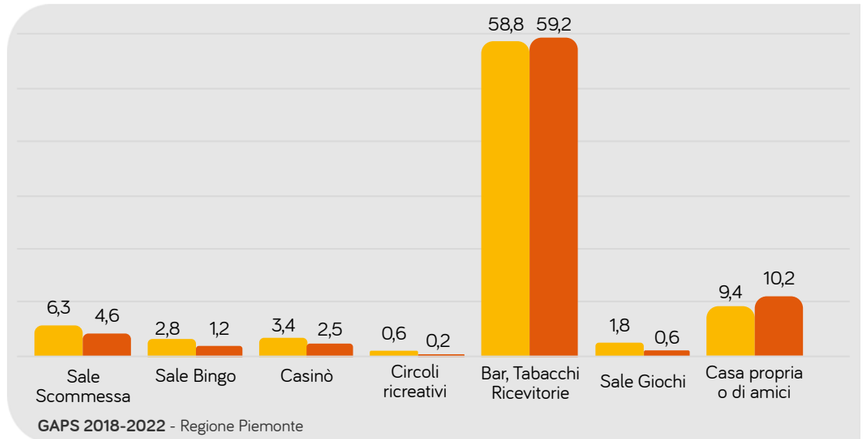


Figura 2.3.9: Luoghi di gioco frequentati nell'ultimo anno: distribuzione percentuale per genere e fascia di età. Confronto GAPS Piemonte 2018-2022

La gran parte dei giocatori (circa il 93%) riferisce di aver passato a giocare d'azzardo in media meno di 30 minuti al giorno nell'ultimo anno, soprattutto le donne (94,7%) e le persone con età superiore ai 65 anni (97,%). Ripensando all'ultimo anno, il 3,5% ha stimato di aver investito in gioco d'azzardo tra 30 minuti e 1 ora al giorno, mentre il 3,6% più di 1 ora. Rispetto al 2018, quest'ultima percentuale sembra essere aumentata (2018: 1,9%)

Tabella 2.3.11: Tempo trascorso in media, in un giorno, a fare giochi d'azzardo onsite negli ultimi 12 mesi: distribuzione percentuale dei giocatori per genere e fascia di età

	Piemonte (2018)	Totale	Genere		Fascia d'età		
			Maschi	Femmine	18-44	45-64	65-84
Meno di 30 minuti	*93,2*	92,9	91,7	94,7	88,7	96,1	97,0
Tra 30 minuti e 1 ora	*4,2*	3,5	5,0	1,4	5,8	1,8	2,2
Più di 1 ora	*1,9*	3,6	3,3	3,9	5,6	2,0	0,8

GAPS 2018-2022 - Regione Piemonte

Circa il 90% dei giocatori piemontesi è disposto ad impiegare al massimo 10 minuti per raggiungere un luogo per giocare d'azzardo, in particolare le donne (94,4%) e la fascia 45-64 anni (91,2%). Il 7,2% invece sarebbe disposto ad impiegare fino a 30 minuti, mentre il 3,3% percorrerebbe anche più 30 minuti.

Tabella 2.3.12: Tempo che sarebbero disposti a impiegare per raggiungere un luogo di gioco: distribuzione percentuale dei giocatori per genere e fascia di età

	Totale	Genere		Fascia d'età		
		Maschi	Femmine	18-44	45-64	65-84
Meno di 10 minuti	89,5	86,0	94,4	88,9	91,2	87,8
10-30 minuti	7,2	10,3	2,9	7,1	5,3	11,4
Più di 30 minuti	3,3	3,7	2,8	4,0	3,5	0,9

GAPS 2022 - Regione Piemonte

2.3.4 Il gioco online

Per quanto riguarda invece il gioco online, l'8,4% dei partecipanti allo studio ha riferito di averlo provato almeno una volta nella vita, dato leggermente più alto del 2018, mentre il 4,3% nel corso dell'ultimo anno. Questa pratica è nettamente più diffusa tra gli uomini e nella fascia di popolazione più giovane.

Tabella 2.3.13: Prevalenze gioco d'azzardo online per genere e fascia di età

		Totale	Genere		Fascia d'età		
			Maschi	Femmine	18-44	45-64	65-84
Piemonte (2018)	**Nella vita**	*7,6*	*11,1*	*4,4*	*10,6*	*4,9*	*7,1*
	Nell'anno	*4,8*	*6,9*	*2,8*	*6,2*	*3,2*	*4,9*
Piemonte (2022)	**Nella vita**	8,4	13,2	3,8	11,8	7,7	5,0
	Nell'anno	4,3	7,1	1,5	6,0	4,2	2,1

GAPS 2018-2022 - Regione Piemonte

A livello territoriale, le prevalenze più alte sono state osservate nelle ASL Torino5 (9,3%), Novara (9,2%), Verbanio-Cusio-Ossola (9,1%) e Alessandria (9,0%) dove, rispetto al 2018, è stato rilevato un aumento della percentuale di chi ha riferito di aver giocato su canali telematici nel corso della vita. Come per il gioco onsite, le prevalenze più basse si registrano invece nelle ASL di Torino3, Cuneo2 e Cuneo1, tutte intorno al 7%.

Anche riguardo al gioco online riferito nel corso dell'anno precedente allo studio, le ASL di Novara (4,9%), Verbanio-Cusio-Ossola e Alessandria (4,7%) registrano il dato più alto. Tuttavia, in generale in tutti i territori si osserva una diminuzione dei livelli di gioco online.

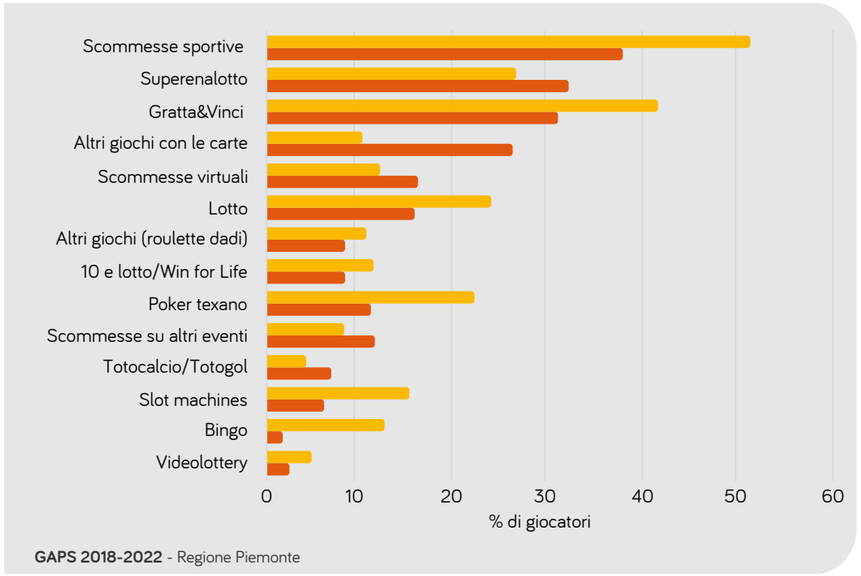
Tabella 2.3.14: Prevalenze gioco d'azzardo online nella vita e nell'anno per genere secondo la ASL di residenza

	Piemonte (2018)			Piemonte (2022)		
	Totale	*Genere*		Totale	Genere	
		Maschi	*Femmine*		Maschi	Femmine
Prevalenze nella vita						
ASL Città DI Torino	*8,2*	*11,5*	*5,2*	*8,4*	*14,3*	*3,0*
ASL TO3	*7,7*	*11,4*	*4,0*	*7,2*	*11,6*	*3,0*
ASL TO4	*7,0*	*10,1*	*4,1*	*8,5*	*12,1*	*5,0*
ASL TO5	*7,7*	*11,1*	*4,5*	*9,3*	*13,0*	*5,7*
ASL VC	*7,9*	*11,4*	*4,5*	*8,3*	*13,8*	*3,0*
ASL NO	*8,0*	*11,2*	*5,0*	*9,2*	*14,4*	*4,1*
ASL CN1	*7,6*	*10,9*	*4,3*	*7,5*	*11,1*	*3,9*
ASL CN2	*7,4*	*11,0*	*3,9*	*7,3*	*11,8*	*3,0*
ASL AT	*8,0*	*11,9*	*4,1*	*8,3*	*12,5*	*4,1*
ASL AL	*7,4*	*11,0*	*4,0*	*9,0*	*14,2*	*3,9*
ASL BI	*7,3*	*10,9*	*3,9*	*8,9*	*13,8*	*4,2*
ASL VCO	*7,5*	*10,8*	*4,2*	*9,1*	*15,5*	*3,0*
PIEMONTE	***7,6***	***11,1***	***4,4***	**8,4**	**13,2**	**3,8**
Prevalenze nell'anno						
ASL Città DI Torino	*5,0*	*7,0*	*3,1*	*4,2*	*7,6*	*1,1*
ASL TO3	*4,5*	*6,4*	*2,6*	*3,7*	*6,2*	*1,4*
ASL TO4	*4,6*	*6,2*	*3,0*	*4,2*	*6,4*	*2,0*
ASL TO5	*4,8*	*6,9*	*2,8*	*4,3*	*6,5*	*2,1*
ASL VC	*4,9*	*6,8*	*3,0*	*4,5*	*7,8*	*1,4*
ASL NO	*5,5*	*7,7*	*3,3*	*4,9*	*8,1*	*1,7*
ASL CN1	*4,8*	*6,5*	*3,0*	*3,6*	*5,8*	*1,4*
ASL CN2	*4,8*	*7,1*	*2,6*	*3,7*	*6,2*	*1,4*
ASL AT	*5,1*	*7,5*	*2,7*	*4,4*	*7,0*	*1,9*
ASL AL	*4,7*	*6,9*	*2,7*	*4,7*	*8,1*	*1,5*
ASL BI	*4,7*	*6,7*	*2,8*	*4,3*	*6,9*	*1,8*
ASL VCO	*5,2*	*7,4*	*3,0*	*4,7*	*8,2*	*1,4*
PIEMONTE	***4,8***	***6,9***	***2,8***	**4,3**	**7,1**	**1,5**

GAPS 2018-2022 - Regione Piemonte

I piemontesi che riferiscono di aver giocato online nell'anno precedente allo studio hanno preferito le scommesse sportive (38,4%), il Superenalotto (31,6%) e il Gratta&Vinci (31,0%). Mentre le scommesse sportive sono prettamente appannaggio degli uomini (46,4%; donne: 2,2%) e diffuse maggiormente nella popolazione più giovane (52,6%), i Gratta&Vinci sono preferiti dalle donne (53,5%; uomini: 25,5%) e diffuse prevalentemente nella fascia di popolazione più anziana (65,7%).

Figura 2.3.10: Giochi d'azzardo praticati online: distribuzione percentuale per giocatori nell'anno



GAPS 2018-2022 - Regione Piemonte

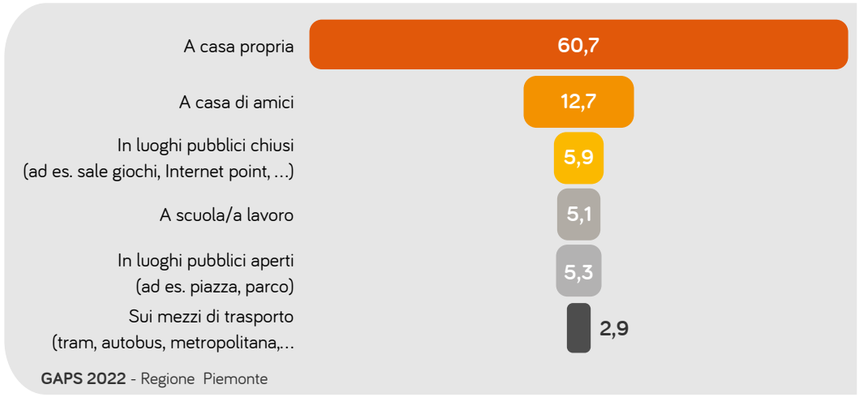
Rispetto ai *device* per giocare d'azzardo online, il mezzo più utilizzato è stato lo smartphone (41,7%), seguito da PC (40,7%) e Tablet (5,2%).

Tabella 2.3.15: Device utilizzati per giocare online: distribuzione percentuale dei giocatori nell'ultimo anno, per genere e fascia di età

	Totale	Genere		Fascia di età		
		Maschi	Femmine	18-44	45-64	65-84
Smartphone	41,7	45,7	23,8	60,2	31,4	0,0
Tablet	5,2	6,4	0,0	4,1	8,2	0,0
Computer fisso o portatile	40,7	45,3	20,3	50,7	29,7	32,7
TV	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
Console	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0

GAPS 2022 - Regione Piemonte

Infine, la maggior parte dei giocatori ha giocato online presso la propria abitazione (60,7%), a casa di amici (12,7%) e presso luoghi pubblici chiusi (es. sale giochi, Internet point, bar) (5,9%).



GAPS 2022 - Regione Piemonte

Figura 2.3.12: Luoghi frequentati nell'ultimo anno per giocare d'azzardo online: distribuzione percentuale dei giocatori

2.3.5 I giocatori d'azzardo secondo i profili di rischio

Il questionario dello studio GAPS contiene al suo interno il *Problem Gambling Severity Index* (PGSI), un test di screening che permette di analizzare il livello di rischio di problematicità associato ai pattern di gioco (Ferris & Wynne, 2001a; b)[1].

Nel 2022, la maggior parte dei residenti piemontesi che hanno giocato nell'anno risultava avere un comportamento di gioco esente da rischi (84,6%). Differentemente, l'11,4% dei giocatori presenta un rischio "minimo" nel proprio comportamento di gioco e il 4,0% un rischio moderato o severo di sviluppare dipendenza. Nel complesso, quasi un giocatore su 6 presenta caratteristiche di gioco potenzialmente a rischio: si tratta di giocatori che, ad esempio, hanno giocato somme di denaro maggiori rispetto a quanto potevano permettersi di perdere, hanno preso in prestito denaro o venduto qualcosa per realizzare somme destinate al gioco oppure che si sono sentiti in colpa per il loro modo di giocare o per le conseguenze del gioco. Le percentuali più alte di giocatori a rischio si osservano tra gli uomini e nella fascia di popolazione più giovane (18-44 anni). Rispetto al 2018, si osservano percentuali più alte per quanto riguarda il profilo di rischio minimo, mentre si rileva una diminuzione dei giocatori definibili a rischio moderato/severo.

Tabella 2.3.16: Profili di rischio*: distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno per genere e fascia di età

		Totale	Genere		Fascia d'età		
			Maschi	Femmine	18-44	45-64	65-84
Piemonte (2018)	**Nessun rischio**	*86,1*	*83,4*	*90,0*	*82,9*	*88,5*	*89,0*
	Rischio minimo	*9,1*	*10,5*	*7,3*	*10,4*	*8,2*	*8,0*
	Rischio moderato/severo	*4,8*	*6,0*	*2,7*	*6,6*	*3,3*	*3,0*
Piemonte (2022)	**Nessun rischio**	84,6	80,0	90,9	78,5	90,4	84,7
	Rischio minimo	11,4	13,9	7,9	15,7	7,2	12,0
	Rischio moderato/severo	4,0	6,0	1,2	5,8	2,4	3,2

* Il profilo di rischio è calcolato sulla base del test di screening CPGI (*Canadian Problem Gambling Index* - Ferris & Wynne, 2001a; b)[1] adattato e validato a livello nazionale (Colasante et al., 2013)[2]. Le categorie "rischio moderato" e "rischio severo" sono accorpate in "rischio moderato/severo" per ragioni di significatività statistica

GAPS 2018-2022 - Regione Piemonte

[1] 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, ON: Canadian Centre on Substance Abuse.
2 Colasante E., Gori M., Bastiani L., Siciliano V., Giordani P., Grassi M., Molinaro S. *An Assessment of the Psychometric Properties of Italian Version of CPGI.* Journal of Gambling Studies volume 29, 765–774 (2013)

A livello territoriale, le percentuali più alte di giocatori con un profilo di gioco definibile "a rischio moderato/severo" è stata osservata nelle ASL di Novara (5,5%; 2018: 3,1%), di Vercelli (5,1%; 2018: 3,4%) e di VCO (4,8%; 2018: 2,9%), dove si rileva un aumento rispetto a quanto stimato nel 2018. In tutte le altre ASL, ad l'eccezione di quella di Biella, si osserva invece una diminuzione.

Tabella 2.3.17: Profilo di rischio secondo la ASL di residenza: distribuzione percentuale dei giocatori

	Piemonte(2018)			Piemonte (2022)		
	Nessun rischio	Rischio minimo	Rischio moderato/ severo	Nessun rischio	Rischio minimo	Rischio moderato/ severo
ASL Città DI Torino	*84,9*	*9,1*	*6,0*	83,6	12,5	4,0
ASL TO3	*87,0*	*7,8*	*5,1*	86,1	10,6	3,3
ASL TO4	*86,0*	*9,7*	*4,3*	84,8	12,1	3,1
ASL TO5	*86,5*	*8,1*	*5,4*	84,4	11,3	4,4
ASL VC	*87,6*	*8,9*	*3,4*	83,3	11,6	5,1
ASL NO	*88,1*	*8,8*	*3,1*	81,8	12,7	5,5
ASL CN1	*85,1*	*8,8*	*6,1*	85,8	10,4	3,7
ASL CN2	*84,4*	*9,6*	*6,0*	85,0	11,5	3,5
ASL AT	*86,0*	*9,1*	*4,9*	84,5	11,2	4,3
ASL AL	*86,5*	*9,8*	*3,6*	86,0	10,9	3,2
ASL BI	*87,3*	*9,4*	*3,3*	84,2	11,7	4,1
ASL VCO	*88,2*	*9,0*	*2,9*	82,4	12,8	4,8
PIEMONTE	*86,1*	*9,1*	*4,8*	84,6	11,4	4,0

GAPS 2018-2022 - Regione Piemonte

Come già osservato nel 2018, e fatta eccezione per il Poker Texano, altri giochi con le carte e Bingo, tutte le tipologie di gioco analizzate sono giocate in percentuale maggiore dai giocatori con profilo di rischio moderato o severo, sia rispetto ai giocatori con un comportamento di gioco non a rischio, sia rispetto a quelli con un rischio minimo. Videolottery e Slot Machines attraggono prevalentemente giocatori problematici, differenze marcate emergono anche in relazione alle scommesse, 10 e Lotto, Superenalotto e Lotto.

Il Gratta&Vinci è il gioco maggiormente praticato dai giocatori piemontesi che presentano un profilo di gioco a rischio definibile "minimo" (52,7%) e "moderato/severo" (81,2%), seguono il Superenalotto e le scommesse sportive.

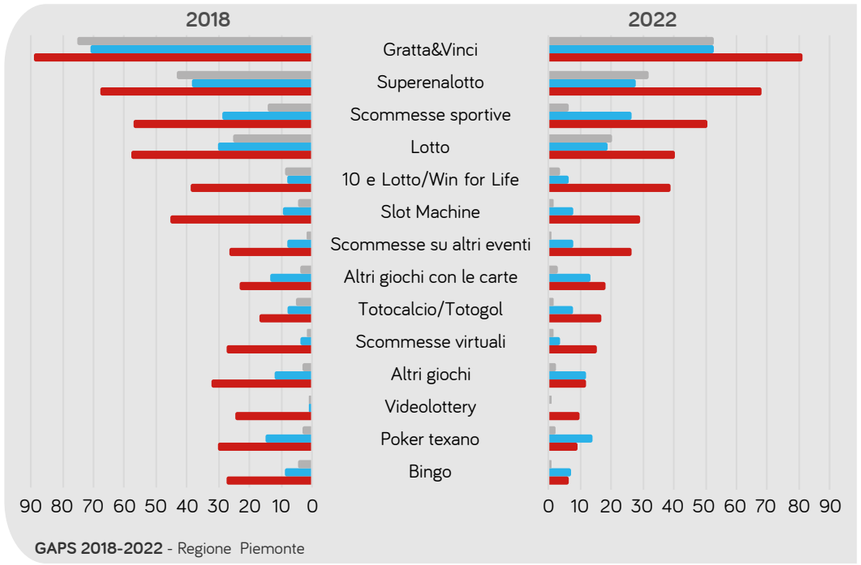


Figura 2.3.13: Giochi d'azzardo praticati: percentuali di giocatori per profilo di gioco

In relazione ai luoghi di gioco d'azzardo onsite, chi ha un profilo di rischio moderato/severo gioca più spesso presso Bar/Tabacchi/Pub (81,6%), le sale scommesse (32,5%) e la propria abitazione o quella di amici (22,1%). Mentre i giocatori a rischio minimo hanno abitudini simili, i giocatori con un comportamento di gioco non a rischio sembrano prediligere Bar/Tabacchi/Pub e la propria abitazione o quella di amici.

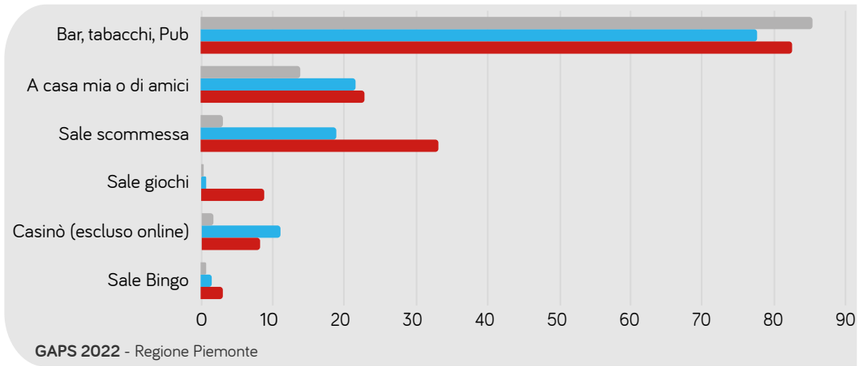
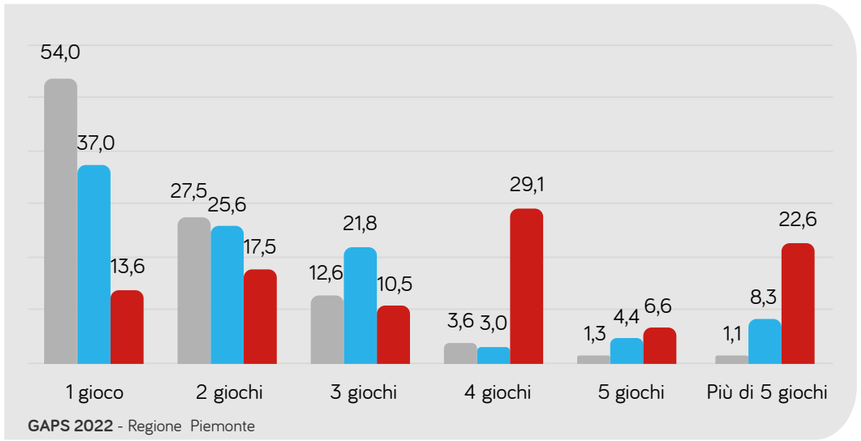


Figura 2.3.14: Tipologia di luoghi frequentati: percentuali di giocatori per profilo di rischio

Analizzando il numero di giochi praticati nell'anno, si osserva che il 94,0% di coloro che presentano un profilo non a rischio e l'84,4% di quanti hanno un profilo a rischio minimo riferiscono di aver giocato al massimo a tre diverse tipologie di giochi d'azzardo nel corso dell'anno. Questo stesso comportamento è riportato solo dal 41,6% di coloro che hanno un profilo di gioco a rischio moderato o severo, mentre la maggioranza (58,4%) ha praticato 4 o più giochi.

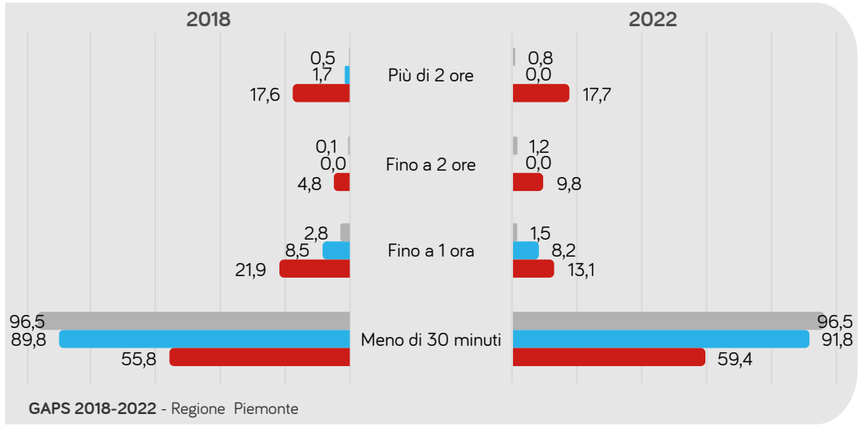
Figura 2.3.15: Numero di giochi praticati: percentuali dei giocatori nell'ultimo anno secondo il profilo di rischio



GAPS 2022 - Regione Piemonte

Livelli di problematicità più alti riferiti al comportamento di gioco si associano a sessioni di gioco più lunghe. Come già rilevato nello studio GAPS 2018, se la quasi totalità dei giocatori non a rischio e di quelli a rischio moderato ha giocato i media per meno di 30 minuti al giorno in luoghi fisici, solo poco più della metà dei giocatori con profilo di rischio moderato/severo ha abitudini simili. Oltre un quarto di questi ultimi ha infatti giocato per due ore o più al giorno, e nello specifico il 17,7% ha avuto sessioni di gioco giornaliere più lunghe di due ore. Il 26,8% dei giocatori a rischio "moderato/severo" ha inoltre dichiarato di aver giocato online per più di 2 ore consecutive in 20 o più occasioni

Figura 2.3.16: Tempo medio di gioco onsite: distribuzione percentuale dei giocatori nell'ultimo anno per profilo di rischio

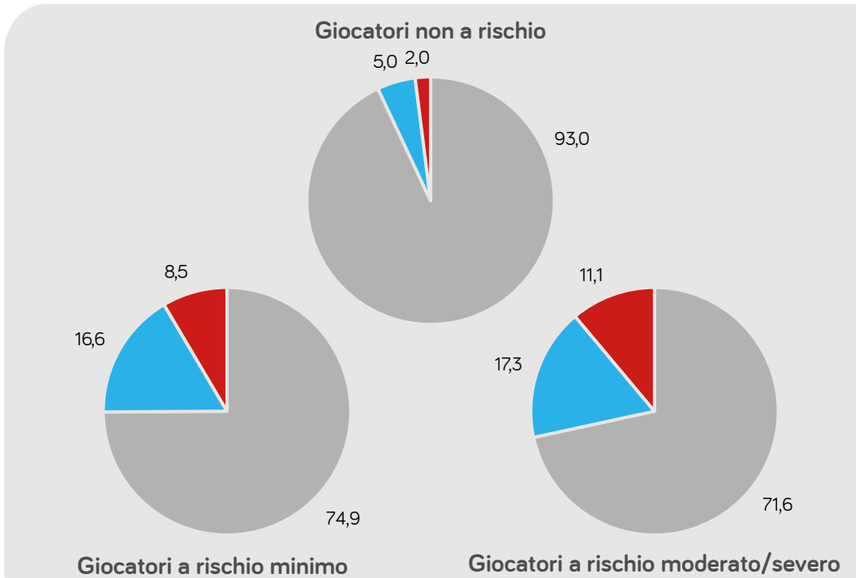


GAPS 2018-2022 - Regione Piemonte

Più del 16% dei giocatori con comportamento di gioco moderatamente o molto rischioso sarebbe disposto a impiegare oltre 30 minuti per raggiungere un luogo dove giocare d'azzardo, contro il 2,0% osservato fra chi ha un comportamento di gioco non a rischio. La quasi totalità di quest'ultimo gruppo di giocatori è disposta infatti a percorrere al massimo 10 minuti per giocare.

Rispetto al 2018, è inoltre possibile notare una diminuzione della quota di giocatori a rischio moderato/severo che sarebbe disposta a percorrere più di 10 minuti per recarsi in un punto di gioco (2018=32,5%).

Figura 2.3.17: Tempo che si è disposti a impiegare per raggiungere un luogo dove giocare d'azzardo onsite: distribuzione percentuale per profili di rischio



GAPS 2022 - Regione Piemonte

Il 63,7% dei giocatori con un profilo di rischio "moderato/severo" riconosce di essere andato "in rosso" rispetto al proprio bilancio di gioco, mentre il 23,9% ritiene invece di essere rimasto "in pari" e il 12,4% "in attivo".

Tutte le tipologie di giocatori preferiscono utilizzare i contanti per pagare e tra coloro che utilizzano la carta di credito o il bonifico, la maggior parte dichiara che queste tipologie di pagamento non hanno alcun impatto sulla propria spesa (nessun rischio: 83,7%; rischio minimo: 92,9%; rischio moderato/severo: 65,1%).

Tabella 2.3.18: Bilancio derivante dal gioco d'azzardo praticato: distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio

	Piemonte (2018)			Piemonte (2022)		
	Nessun rischio	Rischio minimo	Rischio moderato/ severo	Nessun rischio	Rischio minimo	Rischio moderato/ severo
In pari	*39,1*	*26,9*	*8,3*	37,0	27,2	23,9
In rosso	*52,1*	*64,0*	*74,8*	55,6	64,3	63,7
In attivo	*8,8*	*9,2*	*16,9*	7,4	8,5	12,4

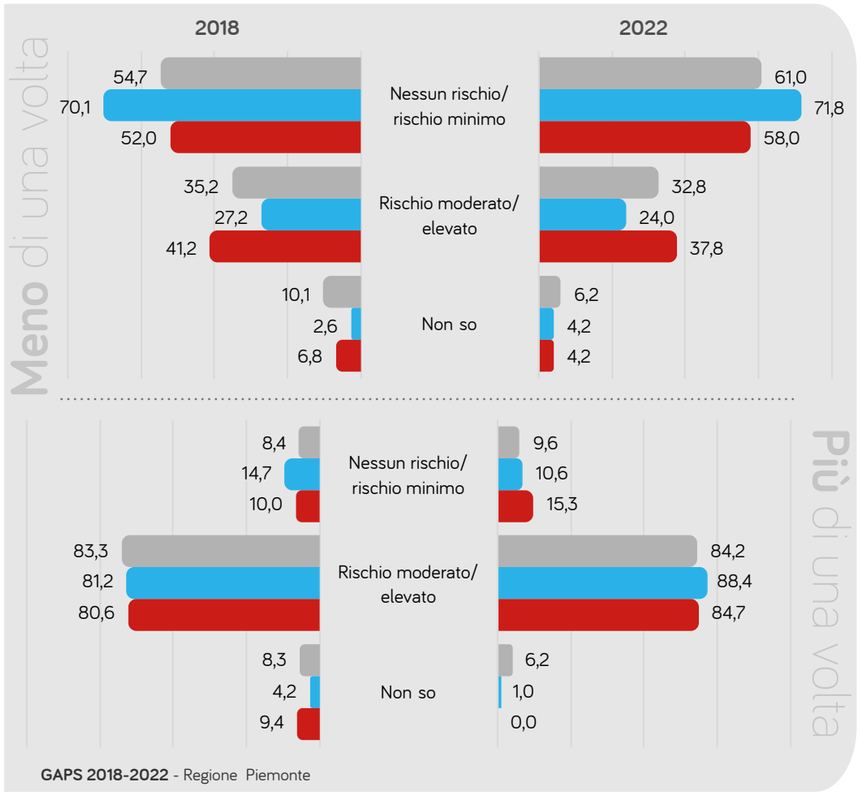
GAPS 2018-2022 - Regione Piemonte

I giocatori con un profilo di rischio "moderato/severo" presentano percentuali più elevate in riferimento al non ritenere rischioso o minimamente rischioso giocare d'azzardo più di 1 volta a settimana (15,3%); percentuale pari al 58,0% per quanto riguarda il giocare d'azzardo meno di 1 volta a settimana. Inoltre, l'87,2% si ritiene sfavorevole al gioco d'azzardo, mentre il 10,8% favorevole.

Relativamente invece ai giocatori con un profilo di rischio "minimo", l'88,4% reputa che giocare d'azzardo più di 1 volta a settimana comporti un rischio moderato/elevato, e il 10,6% nessun rischio o un rischio minimo. Infine, l'86,0% si ritiene sfavorevole al gioco d'azzardo, mentre il 3,2% si pone neutrale nei confronti del fenomeno. Rispetto al dato rilevato nel 2018, è interessante notare che, per tutte le

tipologie di giocatori, la percentuale di coloro che attribuiscono un rischio elevato al giocare più di una volta alla settimana è aumentata.

Figura 2.3.18: Grado rischio attribuito al giocare meno/più di 1 volta la settimana: Distribuzione percentuale dei giocatori per profilo di gioco



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. Sono invece i giocatori con profilo a basso rischio o moderato/severo a riportare le percentuali maggiori di atteggiamento favorevole (10,8% in entrambi i casi), in leggero aumento rispetto a quanto rilevato nel 2018 (8,0% e 7,4% rispettivamente).

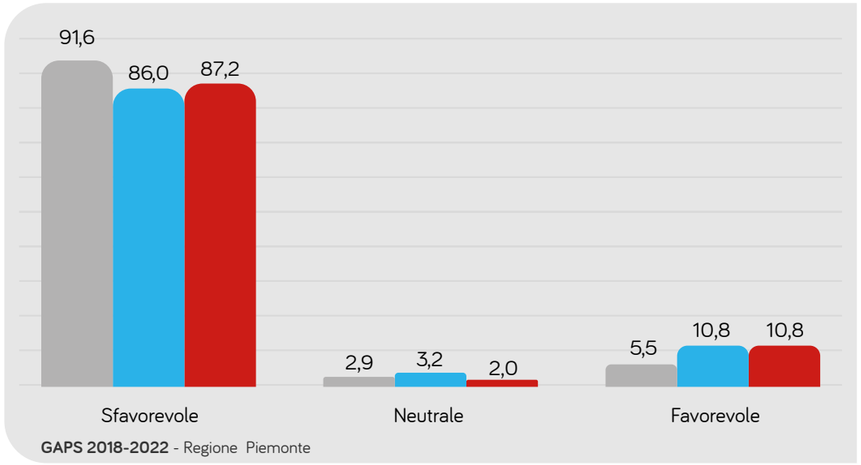


Figura 2.3.19: Atteggiamento verso il gioco d'azzardo: Distribuzione percentuale dei giocatori per profilo di gioco

Nessun rischio
Rischio minimo
Rischio moderato/ severo

In generale, la maggioranza dei giocatori, indipendentemente dal profilo di rischio, è a conoscenza che il gioco d'azzardo, sia online che offline, è vietato ai minori di 18 anni. In particolare, è interessante notare che circa il 79,5% dei giocatori con un profilo di rischio "moderato/severo" dichiara di avere una conoscenza corretta dei limiti di età e che questa percentuale è più alta rispetto ai giocatori con un profilo non a rischio e a quelli con un profilo di rischio minimo.

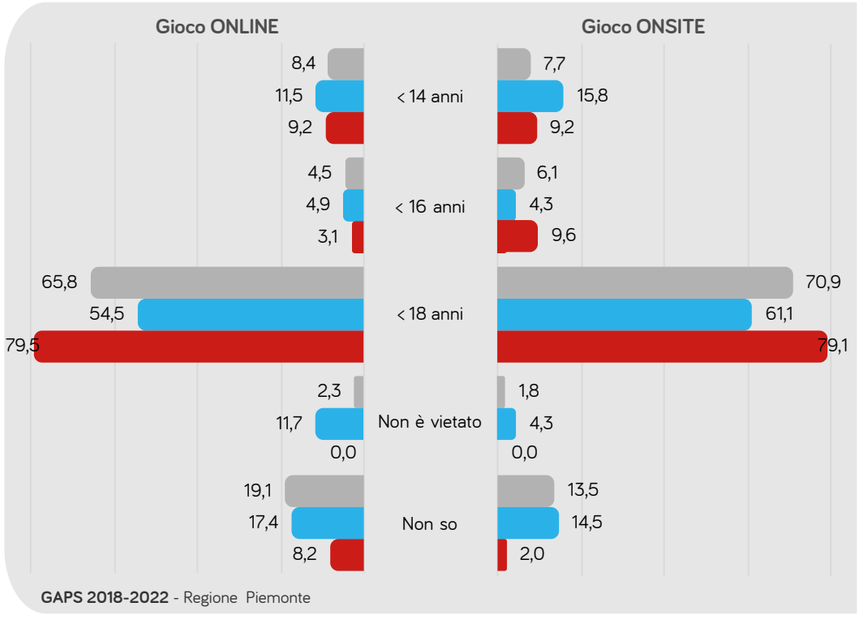


Figura 2.3.20: Conoscenza dei limiti di età per giocare d'azzardo: distribuzione percentuale dei giocatori per profilo di gioco

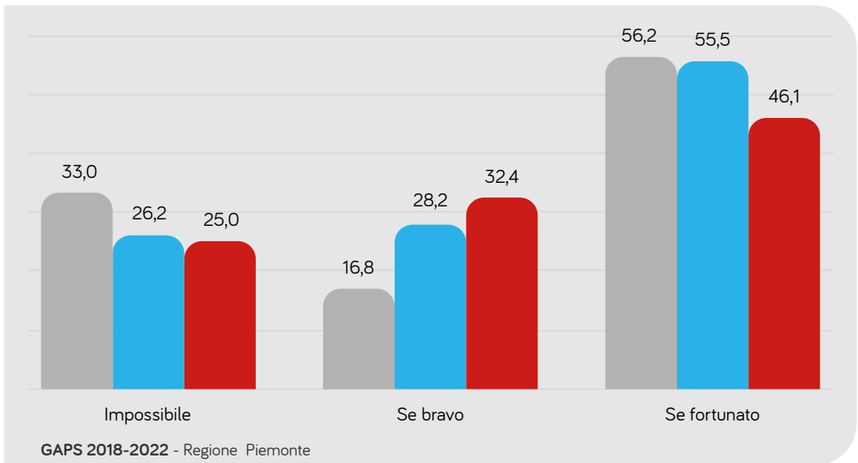
Nessun rischio
Rischio minimo
Rischio moderato/ severo

Rispettivamente l'83%, il 66,1% e il 67,5% dei giocatori non a rischio, a rischio minimo e a rischio moderato/severo dichiara di essere "molto d'accordo" con la collocazione degli apparecchi di gioco lontano dalle scuole. Inoltre, tutte le tipologie di giocatori riportano in maggioranza di essere anche abbastanza o molto favorevoli rispetto ad altre forme di limitazione come, ad esempio, l'imporre limitazioni temporali all'esercizio di gioco tramite gli apparecchi quali slot machine e videolottery, la collocazione degli apparecchi di gioco in denaro lontano dai Bancomat e il divieto delle pubblicità sul gioco d'azzardo. Tra le diverse tipologie di giocatore, sono soprattutto i giocatori con un profilo di rischio "moderato/severo" ad essere a conoscenza delle regolamentazioni regionali (39,9%; rischio minimo: 24,5%; nessun rischio: 27,1%) e comunali (29,1%; rischio minimo: 14,2%; nessun rischio:18,1%) in vigore per limitare il gioco d'azzardo.

Per tutti i profili di giocatore, i giochi d'azzardo nei quali si ritiene di più che l'abilità del giocatore abbia un ruolo rilevante sono il Poker Texano e gli altri giochi con le carte (nessun rischio: 48,6%; rischio minimo: 55,4%; rischio moderato/severo: 47,0%), e il Totocalcio, Totogol e le scommesse sportive (nessun rischio: 33,2%; rischio minimo: 52,6%; rischio moderato/severo: 49,6%). Mentre tra i giocatori non a rischio il 38,3% reputa che l'abilità del giocatore non influisca su alcun gioco, tale percentuale scende al 21,9% e al 26,9% rispettivamente tra i giocatori a rischio "minimo" e "moderato/severo".

A prescindere dal profilo di gioco, per la maggioranza dei giocatori è possibile diventare ricchi giocando se il giocatore è fortunato, soprattutto tra i giocatori non a rischio e a rischio "minimo". Inoltre, il 32,4% dei giocatori a rischio "moderato/severo" riferisce che il gioco d'azzardo potrebbe essere fonte di ricchezza se il giocatore è bravo, mentre tale opinione riscontra meno consenso tra le altre tipologie di giocatori. Infine, mentre un terzo di coloro che hanno un profilo di gioco non a rischio reputa che non sia possibile diventare ricchi giocando, solo circa un quarto degli altri giocatori è dello stesso avviso.

Figura 2.3.21: Possibilità di diventare ricchi giocando d'azzardo: distribuzione percentuale dei giocatori per profilo di rischio



GAPS 2018-2022 - Regione Piemonte

Per quanto riguarda l'analisi del gioco d'azzardo in relazione ad altri comportamenti a rischio, lo studio GAPS permette di osservare il consumo di sostanze psicoattive concomitante al gioco. Da questo emerge che sono soprattutto i giocatori con un profilo a rischio a fumare sigarette o bere alcolici, sia mentre giocano online sia in luoghi fisici. Rispetto a quanto osservato nell'ambito dello studio GAPS 2018, i cambiamenti principali riguardanti l'uso di sostanze psicotrope durante le sessioni di gioco concernono in particolare il gioco in luoghi fisici. Se nel 2018 un terzo dei giocatori a rischio moderato/severo riferiva di fumare tabacco e circa un quinto di bere alcol durante le sessioni di gioco onsite, nel 2022 tali percentuali sono scese rispettivamente al 4,0% e 5,6%. Riguardo invece al gioco online, se nel 2018 l'1,7% dei giocatori a basso rischio riferiva di fumare tabacco e bere alcol durante le proprie sessioni di gioco, nel 2022 tali percentuali sono salite rispettivamente a 11,2% e 5,7%.

In relazione alle variabili psicologiche emerge che all'aggravarsi del profilo di rischio dei giocatori, aumentano anche i livelli riferiti di disagio psicologico. Questi vengono rilevati dal questionario GAPS tramite l'inserimento del test di screening *Depression, Anxiety and Stress Scale* (DASS)[2], adatto a valutare i livelli di stress e la sintomatologia ansiosa e/o depressiva. Osservando queste informazioni in relazione al profilo di gioco d'azzardo emergono, fra i giocatori a rischio moderato/ o severo, percentuali più alte di soggetti a rischio di sviluppare sintomi gravi o molto gravi legati a depressione, ansia e stress: all'aumentare del livello di problematicità aumenta la quota di persone con sintomatologia più severa. In particolare, la percentuale di soggetti potenzialmente affetti da ansia grave/molto grave rilevata tra i giocatori a rischio moderato/severo (13,6%) è oltre il doppio di quella osservata tra i giocatori non a rischio (5,0%) e otto volte tanto quella osservata tra i giocatori a rischio minimo (1,7%).

Tabella 2.3.19: Depressione, ansia e stress: distribuzione percentuale dei giocatori per profilo di rischio

		Nessun rischio	Rischio minimo	Rischio moderato/ severo
Depressione	Normale	71,0	60,1	48,8
	Medio/moderato	22,3	34,7	42,9
	Grave/molto grave	6,7	5,2	8,2
Ansia	Normale	77,8	78,6	65,7
	Medio/moderato	17,2	19,7	20,7
	Grave/molto grave	5,0	1,7	13,6
Stress	Normale	83,3	74,1	65,2
	Medio/moderato	14,2	21,7	28,0
	Grave/molto grave	2,5	4,3	6,8

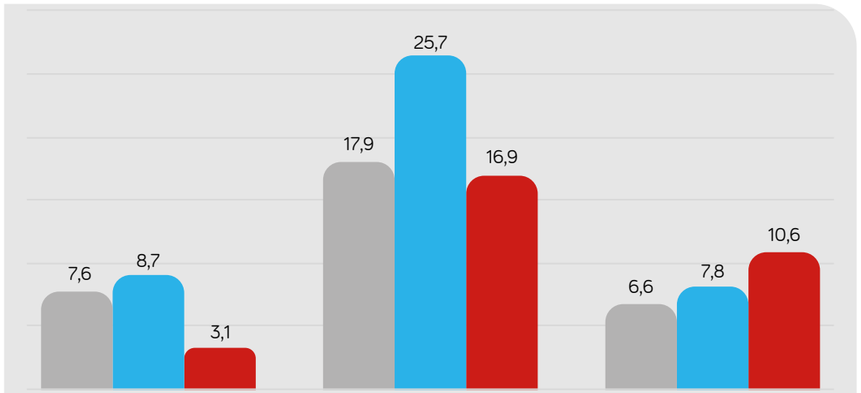
GAPS 2022 - Regione Piemonte

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

In relazione all'uso di psicofarmaci, i giocatori a rischio moderato o severo affermano in percentuale maggiore (10,6%) di aver utilizzato antidepressivi nel corso degli ultimi 12 mesi rispetto alle altre due categorie di giocatori, mentre i giocatori a rischio "minimo" tranquillanti o ansiolitici (25,7%).

Per quanto riguarda l'adozione di altri comportamenti a rischio, i giocatori con profilo di gioco a rischio moderato o severo riportano percentuali più elevate rispetto agli altri giocatori in relazione all'aver praticato *binge drinking* (consumo di 6 o più drink in una sola occasione) nell'ultimo anno (31,1%), all'avere un consumo problematico di alcol (23,2%) e all'utilizzo di cannabis nel corso dell'anno precedente all'intervista.

Figura 2.3.22: Uso di psicofarmaci negli ultimi dodici mesi: distribuzione percentuale dei giocatori per profilo di rischio



GAPS 2018-2022 - Regione Piemonte

2.3.6 Fattori associati

Al fine di approfondire la lettura del fenomeno tra i piemontesi che hanno giocato d'azzardo nell'ultimo anno sono stati applicati dei modelli statistici di regressione logistica. Questi ultimi stimano le misure di associazione Odds Ratio-OR (o "Rapporto tra Odds") tra il comportamento di gioco e altri comportamenti a rischio. Rispetto ai non giocatori, tra i giocatori, sono emerse associazioni positive e significative quali: l'aver praticato *binge drinking*, l'essersi ubriacato, ed aver utilizzato cannabis nel corso dell'ultimo anno, l'avere un uso problematico di alcol e infine, l'aver utilizzato tranquillanti/ansiolitici negli ultimi 12 mesi.

	Giocatori vs non giocatori OR* (IC 95%)
Comportamenti a rischio	
Aver praticato *binge drinking* nell'anno	***1,32****
Essersi ubriacato nell'anno	***1,94****
Aver utilizzato cannabis nell'anno	***1,46****
Avere un uso problematico di alcol (CAGE)	***1,48****
Avere un uso problematico di cannabis (CAST)	*0,76*
Utilizzo farmaci	
Aver utilizzato sonniferi nell'anno	*1,24*
Aver utilizzato tranquillanti/ansiolitici nell'anno	***1,76****
Aver utilizzato antidepressivi nell'anno	*1,39*

In grassetto i risultati statisticamente significativi (* p<0.05, **p<0.01, ***p<0.001)

GAPS 2022 - Regione Piemonte

Tabella 2.3.20: 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

Anche per quanto riguarda il gioco problematico, sono stati applicati dei modelli statistici di regressione logistica al fine di stimare le misure di associazione Odds Ratio-OR (o "Rapporto tra Odds") con specifiche variabili ascrivibili ad altri comportamenti a rischio. Nello specifico, l'analisi si è focalizzata sui giocatori con un profilo di rischio "minimo" e "moderato/severo". Rispetto ai giocatori con un profilo "non a rischio", l'analisi mette in evidenza un'associazione positiva e significativa tra l'avere un profilo di rischio "minimo" e l'aver un consumo problematico di alcol.

2.3.7 Le caratteristiche dei giocatori di apparecchi

L'analisi delle caratteristiche socioeconomiche culturali e comportamentali dei giocatori di apparecchi (AWP-New Slot Machine e VLT, sia onsite sia online), evidenzia come questa particolare tipologia di giocatori si distingua dall'insieme dei giocatori d'azzardo, soprattutto relativamente al reddito personale e alle caratteristiche del loro comportamento di gioco.

I piemontesi che hanno giocato d'azzardo su apparecchi Slot Machine e Videolottery nel 2021 sono prevalentemente di genere maschile (85,7%) e appartenenti alla fascia di età più giovane (18-44 anni: 80,0%).

In più della metà dei casi (52,8%) i giocatori di apparecchi hanno un reddito personale lordo inferiore ai 15.000 euro, mentre tale percentuale è nettamente minore tra i giocatori d'azzardo nel loro complesso (34,6%) che prevalentemente (46,9%) hanno un reddito compreso tra i 15.000 e i 36.000 euro. Solo l'8,3% dei giocatori di apparecchi ha un reddito personale lordo superiore alle 36.000 euro, mentre tale percentuale è più che doppia (18,5%) tra i giocatori d'azzardo nel complesso. Rispetto a quanto rilevato nell'ambito dello studio GAPS 2018, si conferma quindi la rilevante componente di svantaggio economico che caratterizza questa tipologia di giocatori. In linea con la precedente rilevazione, non si registrano invece sostanziali differenze per quanto riguarda il livello medio di istruzione, che rimane in prevalenza medio-basso (diploma di scuola media superiore o meno: 72,2%).

Sempre confermando i risultati del 2018, i giocatori di apparecchi si distinguono dagli altri anche per la più marcata propensione a compiere spostamenti per giocare d'azzardo. Interrogati su quanto tempo sarebbero disposti ad impiegare per raggiungere un luogo dove giocare, più di un quarto dei giocatori di apparecchi ha riferito di essere disposto ad impiegare più di 10 minuti: l'11,4% impiegherebbe al massimo 30 minuti, mentre il 17,1% sarebbe disposto a compiere tragitti da più di mezz'ora. Prendendo invece in considerazione anche i giocatori ad altre forme di gioco d'azzardo, la propensione allo spostamento è meno marcata: nella quasi totalità dei casi impiegherebbero al massimo 10 minuti, mentre solo un 10,3% sarebbe disposto ad impiegare più tempo.

I giocatori di apparecchi si distinguono anche per le abitudini di gioco. L'86,1% gioca a tre o più giochi e il 25,0% gioca più di due volte alla settimana. Tali percentuali sono nettamente inferiori se si considerano in giocatori d'azzardo nel loro insieme: solo il 18,0% è poligiocatore (tre o più giochi) e il 10,7% gioca frequentemente (più di due volte a settimana). Rispetto alla rilevazione del 2018, sembra essere aumentata la percentuale di giocatori di apparecchi che giocano a più di due giochi (2018: 80,2%) e allo stesso tempo sembra essere diminuita la percentuale di coloro che giocano frequentemente (2018: 39,8%).

L'ultimo dato, e forse il più rilevante, è che secondo quanto rilevato attraverso il test di screening *Canadian Problem Gambling Index* oltre un terzo (35,3%) dei giocatori di apparecchi ha un profilo di gioco definibile a rischio "moderato/severo". Tale valore è nettamente superiore a quanto registrato tra i giocatori d'azzardo nel loro complesso, dove la percentuale di giocatori a rischio scende al 4%. In questo caso, i valori rilevati nel 2021 sono perfettamente in linea con quelli del 2018 (35,4% tra i giocatori di apparecchi e 4,8% nell'insieme dei giocatori d'azzardo).

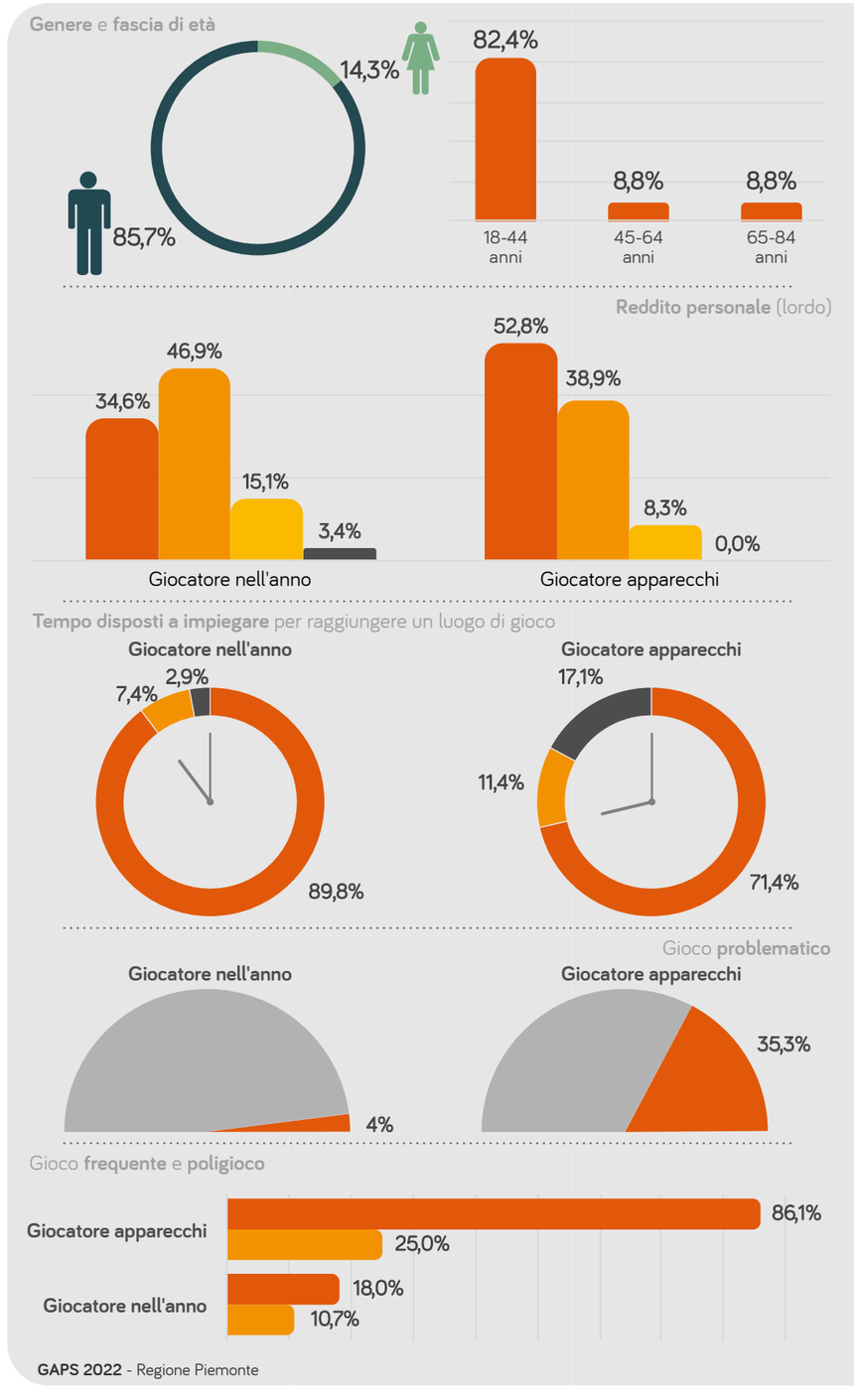


Figura 2.3.23: Infografica sulle caratteristiche dei giocatori di AWP/VLT in Piemonte

2.4 Gaming

Nel corso dell'ultimo anno, il 33,4% dei residenti piemontesi di età compresa fra i 18 e gli 84 anni ha giocato ai videogame e/o a giochi che si installano o praticano gratuitamente attraverso siti web, social network o attraverso un'applicazione, utilizzando il computer, il tablet o lo smartphone. Ad aver riferito questo comportamento sono soprattutto gli uomini e i più giovani: più della metà (52,1%) dei 18-44enni ha giocato ai videogame almeno una volta negli ultimi 12 mesi, percentuale che, tra i 45-64enni e gli over 60, si abbassa al 29,3% e 14,7% rispettivamente. Nel confronto con la rilevazione del 2018, i videogame sembrano aver avuto un'attrattiva leggermente maggiore (33,4% vs 32,3%), in particolare tra le donne, che passano dal 27,9% nel 2018 al 32,4% nel 2022. Tra gli uomini la popolarità dei videogame sembra essere diminuita, passando dal 36,8% al 34,6% del residenti di genere maschile.

Tabella 2.4.1: Prevalenze gioco ai videogame nell'anno per genere e fascia di età

	Totale	Genere		Fascia d'età		
		Maschi	Femmine	18-44	45-64	65-84
Piemonte (2018)	*32,3*	*36,8*	*27,9*	*52.4*	*26.7*	*12.0*
Piemonte (2022)	33,4	34,6	32,4	52,1	29,3	14,7

GAPS 2018-2022 - Regione Piemonte

A livello territoriale, la prevalenza maggiore è rilevata nella ASL di Novara (35,8%) e in generale, ad eccezione delle ASL di Torino5 e Cuneo1, le prevalenze maschili risultano superiori rispetto a quelle femminili. Proprio nella ASL di Torino5 e in quella della città di Torino si osserva una diminuzione delle prevalenze rispetto al 2018, attribuibile a una riduzione della percentuale di giocatori di genere maschile. Sempre rispetto al 2018, nelle altre ASL si rileva invece un aumento delle prevalenze, che sembra riguardare in particolar modo il genere femminile.

Tabella 2.4.2: Prevalenze gioco ai videogame nell'anno per genere secondo la ASL di residenza

	Piemonte(2018)			Piemonte (2022)		
	Totale	*Genere*		Totale	Genere	
		Maschi	*Femmine*		Maschi	Femmine
ASL Città DI Torino	*34,2*	*40,7*	*28,1*	33,5	33,7	33,4
ASL TO3	*31,7*	*35,3*	*28,4*	34,6	35,1	34,0
ASL TO4	*32,0*	*37,3*	*26,9*	32,8	34,4	31,2
ASL TO5	*32,6*	*36,3*	*29,0*	31,4	30,4	32,4
ASL VC	*31,6*	*36,4*	*27,1*	34,2	36,9	31,7
ASL NO	*32,1*	*35,6*	*28,7*	35,8	39,6	32,2
ASL CN1	*31,3*	*35,1*	*27,5*	32,1	31,0	33,1
ASL CN2	*32,4*	*35,4*	*29,4*	32,5	32,8	32,2
ASL AT	*31,5*	*35,6*	*27,6*	33,4	33,8	33,0
ASL AL	*32,3*	*37,6*	*27,1*	33,9	37,6	30,3
ASL BI	*31,6*	*36,4*	*27,0*	32,8	34,5	31,2
ASL VCO	*31,1*	*35,0*	*27,4*	33,3	36,2	30,5
PIEMONTE	***32,3***	***36,8***	***27,9***	**33,4**	**34,6**	**32,4**

GAPS 2018-2022 - Regione Piemonte

Rispetto alla rilevazione precedente, aumenta anche la percentuale di giocatori di videogame che nell'anno ha speso soldi per il gioco, che si attesta al 12% rispetto al 9,8% del 2018. Di questi, il 68,8% ha speso meno di 5 euro, il 18% tra 5 e 10 euro, mentre circa il 13% oltre 10 euro: in quest'ultimo caso sono maggiormente uomini e persone oltre i 45 anni di età. Rispetto al 2018, chi ha giocato ai videogame sembra aver speso meno soldi: mentre è aumentata la percentuale di chi mediamente ha speso meno di 5 euro al mese (68,8% vs 2018: 63,9%), è diminuita la quota di coloro che hanno investito in videogame più di 10 euro al mese (13,1% vs 2018: 18,7%).

Tra coloro che invece non hanno speso soldi per giocare ai videogame, circa il 24% ha giocato più volte durante la settimana, il 23,6% quasi ogni giorno, e il 19,8% tutti i giorni. Rispetto al giocare tutti i giorni o quasi, sono soprattutto le donne e la fascia di età tra i 45 e i 64 anni a dedicarsi a questa attività.

Tabella 2.4.3: Spesa media mensile per acquistare e/o aggiornare videogiochi o per continuare a giocare: distribuzione percentuale dei rispondenti per genere e fascia di età

	Totale	Genere		Fascia d'età		
		Maschi	Femmine	18-44	45-64	65-84
Meno di 5€	68,8	65,9	78,9	72,2	58,4	41,4
5 -10€	18,0	19,6	12,5	17,7	15,2	32,0
11-20€	4,9	5,2	4,0	4,0	8,2	11,2
Più di 20€	8,2	9,2	4,7	6,1	18,1	15,3

GAPS 2018-2022 - Regione Piemonte

Videogaming e Gambling

Per quanto riguarda l'associazione tra gaming e gioco d'azzardo, più di un terzo (38,4%) dei residenti piemontesi che ha giocato ai videogame nel corso dell'anno precedente la rilevazione ha riferito di aver anche giocato d'azzardo nello stesso lasso temporale. Tale percentuale è inferiore a quella osservata nell'ambito della precedete rilevazione GAPS condotta nel 2018, quando i giocatori di videogame che giocavano d'azzardo erano il 41,9% del totale.

Tabella 2.4.4: Percentuali gioco d'azzardo nell'anno tra i giocatori di videogiochi nell'anno per genere e fascia di età

	Piemonte (2018)	Totale	Genere		Fascia d'età		
			Maschi	Femmine	18-44	45-64	65-84
Gioco d'azzardo nell'anno	*41,9*	38,4	45,5	31,6	35,7	42,2	39,0

GAPS 2018-2022 - Regione Piemonte

Rispetto ai diversi profili di gioco d'azzardo, tra i giocatori di videogame le percentuali di chi ha un profilo a rischio sono più alte di quelle rilevate tra chi non ha giocato ai videogame. In particolare, il 6,5% dei giocatori di videogame che ha giocato d'azzardo ha un profilo a rischio moderato/severo, mentre il 12% a rischio minimo, contro rispettivamente il 3,7% e il 10,6% tra chi non ha giocato ai videogame. Nel 2018, il 7,4% dei giocatori ai videogame che giocavano anche d'azzardo aveva un profilo di gioco d'azzardo definibile a rischio moderato/severo, mentre l'11,6% a rischio minimo (contro rispettivamente il 2,8% e il 7,3% tra chi non aveva giocato ai videogame).

Tabella 2.4.5: Percentuali giocatori d'azzardo per profilo di rischio tra tra chi ha giocato ai videogame nell'anno e chi no

	Nessun rischio	Rischio minimo	Rischio moderato/severo
Giocatori ai videogiochi	81,6	12,0	6,5
Non giocatori ai videogiochi	85,5	10,6	3,7

GAPS 2022 - Regione Piemonte

I dati del paragrafo ***2.4 Gaming*** sono dettagliati in Appendice nelle tabelle numero 68 e 69

3

COME É CAMBIATO IL GIOCO D'AZZARDO NEI COMUNI PIEMONTESI

3.1. Cambiamenti degli indicatori economici

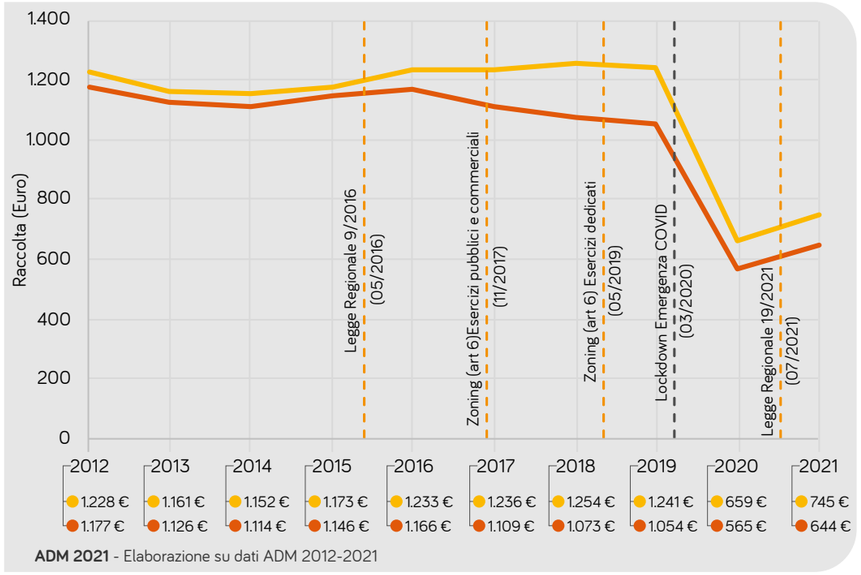
3.2. Cambiamenti degli indicatori epidemiologici

COME É CAMBIATO IL GIOCO D'AZZARDO NEL TERRITORIO PIEMONTESE

3.1. Cambiamenti degli indicatori economici

Osservando l'andamento della raccolta pro-capite per la sola rete fisica, è possibile notare che la differenza tra la raccolta per residente in Italia e la raccolta per residente in Piemonte che nel 2015, anno precedente l'approvazione della Legge Regionale 9/2016, era di 27 euro è aumentata progressivamente nel corso degli anni, fino a raggiungere la cifra massima di 187 euro nel 2019, anno in cui tutte le misure previste dalla Legge Regionale sono entrate in vigore (*timing* e *zoning*). A seguito delle misure di contenimento dovute alla pandemia da Covid-19 e la conseguente sospensione della maggior parte delle forme di gioco d'azzardo su rete fisica (bar, tabacchi ecc.), la raccolta pro-capite tanto a livello nazionale quanto regionale ha subito una sostanziale diminuzione, raggiungendo i 659 euro e 565 euro rispettivamente, con uno scarto di 94 euro nel 2020. Il 2021, anno dell'approvazione della nuova Legge Regionale 19/2021, ha segnato un nuovo aumento della raccolta su rete fisica, che è passata a un valore medio di 745 euro a livello nazionale e di 644 nella regione Piemonte, con una differenza di 101 euro, valore che potrebbe segnalare una tendenza al riallineamento dei due dati.

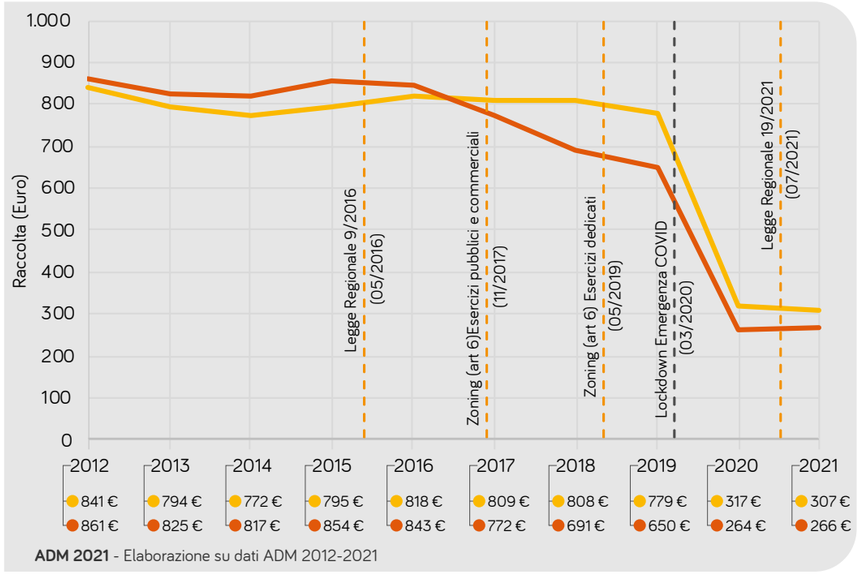
Figura 3.1.1: Raccolta da gioco su rete fisica per residente in Italia e in Piemonte



ADM 2021 - Elaborazione su dati ADM 2012-2021

L'analisi della sola raccolta su rete fisica attribuibile al gioco tramite apparecchi (AWP-Slot Machine e VLT-Videolottery) mostra un dato ancora più netto. Infatti, se fino all'entrata in vigore della Legge Regionale 9 nel 2016 l'ammontare medio pro-capite giocato in Piemonte era superiore al dato nazionale (843 euro vs 818 euro nel 2016), a partire dal 2017 risulta inferiore, fino a raggiungere la differenza massima osservata nel 2019 (129 euro). Nel 2021, ultimo anno disponibile, il giocato pro-capite su apparecchi in Piemonte era ancora inferiore al dato medio nazionale (266 euro vs 307 euro), con una differenza di 41 euro.

Figura 3.1.2: Raccolta da apparecchi (AWP e VLT) per residente in Italia e in Piemonte

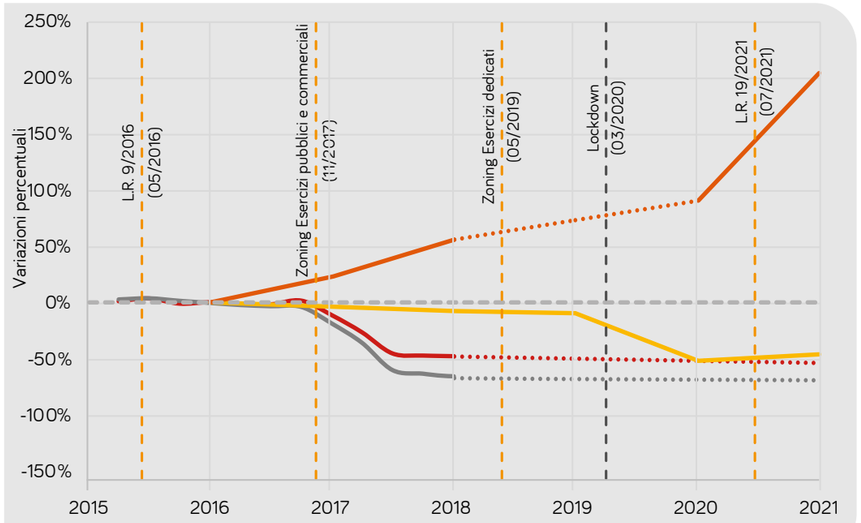


ADM 2021 - Elaborazione su dati ADM 2012-2021

Per quanto riguarda l'offerta di gioco, la Legge Regionale 9/2016 prevedeva che gli esercenti si adeguassero a quanto previsto dall'articolo 5 (*zoning*) entro 18 mesi successivi all'entrata in vigore della legge stessa. Dunque entro il 20 novembre 2017 gli esercizi pubblici e commerciali, circoli privati e locali pubblici o aperti al pubblico in prossimità dei luoghi individuati come sensibili avrebbero dovuto rimuovere gli apparecchi da gioco dai propri locali, mentre per gli esercizi dedicati tale misura avrebbe dovuto essere implementata negli anni successivi. Tale adeguamento sembra in effetti essersi tradotto in una riduzione degli apparecchi attivi. Infatti, se nel dicembre del 2016 gli apparecchi AWP-Slot Machine e VLT-Videolottery attivi sul territorio piemontese erano 32.694, già ad un anno di distanza, nel dicembre del 2017, si erano ridotti dell'11,4% per un totale di 28.953 apparecchi distribuiti in 5.283 esercizi commerciali, con una media di circa 5,5 apparecchi ogni esercizio. Il trend discendente è perdurato negli anni successivi: un anno dopo, nel dicembre 2018, il numero totale di apparecchi attivi si era quasi dimezzano (-47,1%), per un totale di 17.293 apparecchi distribuiti in 2.209 esercizi commerciali, con una media di 7,8 apparecchi per esercizio. Come suggerito da IRES (2018), sembra dunque che la riduzione dell'offerta si sia accompagnata ad una maggiore concentrazione del gioco presso alcuni esercizi collocati al di fuori delle zone coperte dal distanziometro (*zoning*). Purtroppo, la mancata disponibilità di dati riguardanti l'arco temporale 2019-2020 non rende possibile osservare quanto avvenuto all'offerta di gioco su apparecchi durante il periodo delle restrizioni alla mobilità dovute alla pandemia da Covid-19. Tuttavia, quello che è possibile osservare è che nel 2021, ultima annualità disponibile, il numero di apparecchi e di esercizi commerciali che li ospitano è ulteriormente diminuito, raggiungendo il numero minimo rilevato di 15.357 apparecchi distribuiti in 2.098, cifre che corrispondono a una riduzione del 53% e 67,7% rispettivamente comparate al dicembre 2016.

Ai cambiamenti normativi e sociali intervenuti nel periodo analizzato si è accompagnata una notevole riduzione dei volumi di gioco su rete fisica. Se nel 2016 in Piemonte erano stati giocati circa 5 miliardi di euro nei soli luoghi fisici, nel 2019 la raccolta era diminuita del 9,4%. Nel 2020, anno delle restrizioni alla mobilità dovute alla pandemia, la raccolta su rete fisica si è quasi dimezzata (-51,8% rispetto al 2016), passando a circa 2 miliardi e mezzo di euro, per aumentare nuovamente nel 2021 assestandosi a 2,7 miliardi di euro. Diversamente, nello stesso periodo si è assistito a un notevole aumento dei volumi di gioco online, con la raccolta su rete telematica che già nel 2017 ammontava a 1,6 miliardi di euro (+ 24% rispetto al 2016). Sebbene non sia possibile valutare quanto avvenuto nel 2019 a causa della mancanza di dati, gli ultimi anni hanno visto un aumento esponenziale del gioco online: nel 2021 in Piemonte la raccolta da gioco su rete telematica costituiva quasi il doppio della raccolta da gioco su rete fisica passando a circa 4 miliardi di euro, corrispondente a più del 200% di quanto giocato online nel 2016.

Figura 3.1.3: Variazioni percentuali del numero di Locali e Apparecchi (AWP + VLT) e Raccolta da gioco su rete Fisica e Telematica rispetto al 31/12/2016



ADM 2021 - Elaborazione su dati ADM 2015-2021

A livello territoriale, nel 2021, la ASL di Verbano-Cusio-Ossola ha fatto registrare il volume di gioco d'azzardo per residente su rete fisica più alto (940 euro), mentre la ASL Cuneo1 quello più basso (486 euro). Insieme a quella di Cuneo1, le altre ASL con una raccolta pro-capite inferiore alla media regionale (644 euro) sono quelle di Torino4, Torino3, Asti e Biella.

Per quanto riguarda il gioco online, la ASL di Città di Torino rileva il volume di gioco su canale telematico più elevato (1.238 euro per residente), seguita dalla ASL Torino4 (1.049 euro) e la ASL di Verbano-Cusio-Ossola (1.038 euro). Invece, le ASL con i volumi di gioco online minori sono le ASL di Cuneo1 (696 euro per residente) e Cuneo2 (713 euro).

La ASL di Verbano-Cusio-Ossola è anche il territorio con la maggiore offerta di gioco: sono infatti presenti sul suo territorio 3,62 apparecchi AWP e 1,60 apparecchi VLT ogni 1.000 residenti. La ASL che ospita il minor numero di AWP pro-capite sul suo territorio è quella di Torino3 (1,48 per 1.000 residenti), mentre quella con il minor numero di VLT è quella di Torino4 (0,74 per 1.000 residenti).

	Raccolta da gioco su Rete Fisica per residente (euro)	Raccolta da gioco su Rete Telematica per residente (euro)	VLT per 1.000 residenti	AWP per 1.000 residenti
ASL Città DI Torino	*687*	*1.238*	*0,76*	*1,91*
ASL TO3	*548*	*980*	*0,80*	*1,48*
ASL TO4	*546*	*1.049*	*0,74*	*2,01*
ASL TO5	*776*	*1.002*	*1,57*	*2,23*
ASL VC	*664*	*867*	*1,28*	*3,69*
ASL NO	*665*	*862*	*1,63*	*3,29*
ASL CN1	*486*	*696*	*1,35*	*2,63*
ASL CN2	*653*	*713*	*1,38*	*2,07*
ASL AT	*610*	*810*	*1,31*	*2,68*
ASL AL	*755*	*828*	*1,52*	*3,37*
ASL BI	*620*	*736*	*1,22*	*3,78*
ASL VCO	*940*	*1.038*	*1,60*	*3,62*
PIEMONTE	***644***	***958***	***1,14***	***2,46***

Tabella 3.1.1: Volume complessivo e offerta di gioco legale per Azienda sanitaria Locale (ASL) e regionale

ADM 2021 - Elaborazione su dati ADM 2021

Sempre a livello territoriale, rispetto al 2016 è possibile osservare una generale riduzione della raccolta da gioco d'azzardo in luoghi fisici. Nell'anno di approvazione della Legge Regionale 9, i territori con i più alti volumi medi di gioco pro-capite su canale fisico erano la ASL di Verbano-Cusio-Ossola (1.625 euro per residente), seguita da Alessandria (1.462 euro), Torino5 (1.339 euro) e Città di Torino (1.313 euro). In tutte le ASL da allora è stata osservata una sostanziale riduzione dei volumi di gioco che, rispetto al 2016, nel 2021 risultava ovunque superiore al 40%. A rilevare i maggiori cambiamenti sono state le ASL di Vercelli (-49%), e Città di Torino, Cuneo 2, Alessandria e Asti (-48%). Questo ha portato allo scenario attuale in cui le ASL con la raccolta più alta continuano ad essere Verbano-Cusio-Ossola (940 euro per residente), Torino5 (776 euro) e Alessandria (755 euro), ma in tutte è stata osservata una riduzione del giocato pro-capite tra i 300 e i 700 euro.

	2016	2017	2018	2019	2020	2020	Variazione %
ASL Città di Torino	*1.313*	*1.283*	*1.153*	*1.115*	*607*	*607*	*-48%*
ASL TO3	*992*	*866*	*892*	*858*	*476*	*476*	*-45%*
ASL TO4	*875*	*838*	*845*	*839*	*492*	*492*	*-38%*
ASL TO5	*1.339*	*1.312*	*1.377*	*1.420*	*719*	*719*	*-42%*
ASL VC	*1.291*	*1.275*	*1.185*	*1.142*	*592*	*592*	*-49%*
ASL NO	*1.118*	*1.094*	*1.060*	*1.048*	*572*	*572*	*-41%*
ASL CN1	*879*	*837*	*815*	*791*	*419*	*419*	*-45%*
ASL CN2	*1.248*	*1.203*	*1.210*	*1.217*	*585*	*585*	*-48%*
ASL AT	*1.155*	*1.062*	*1.035*	*1.020*	*530*	*530*	*-47%*
ASL AL	*1.462*	*1.354*	*1.271*	*1.222*	*646*	*646*	*-48%*
ASL BI	*1.030*	*985*	*974*	*902*	*546*	*546*	*-40%*
ASL VCO	*1.625*	*1.497*	*1.493*	*1.508*	*773*	*773*	*-42%*

Tabella 3.1.2: Raccolta da gioco su Rete Fisica per residente (euro) e variazioni percentuali rispetto al 31/12/2016

ADM 2021 - Elaborazione su dati ADM 2021

Riguardo invece al gioco online, come già osservato a livello aggregato nazionale e regionale, in tutte le ASL si rileva un aumento esponenziale dei volumi di gioco. Nel 2016 i territori con i più alti volumi medi di gioco pro-capite su canale telematico erano la ASL di Novara (406 euro per residente), Città di Torino (397 euro), Torino3 (335 euro) e Verbano-Cusio-Ossola (334 euro). L'incremento maggiore osservato nel 2021 rispetto al 2016 riguarda le ASL di Cuneo1 e Biella, in cui la raccolta pro-capite è più che quadruplicata. A seguito dell'aumento generalizzato, nel 2021 le ASL che si distinguono per avere volumi di gioco online pro-capite superiore ai 1.000 euro sono le ASL Città di Torino (1.238 euro per residente), Torino4 (1.049 euro), Verbano-Cusio-Ossola (1.038 euro) e Torino5 (1.002 euro).

Tabella 3.1.3: Raccolta da gioco su Rete Telematica per residente (euro) e variazioni percentuali rispetto al 31/12/2016

	2016	2017	2018	2019	2020	2021	Variazione %
ASL Città di Torino	397	478	-	-	817	1.238	212%
ASL TO3	335	405	-	-	628	980	193%
ASL TO4	304	407	-	-	613	1.049	245%
ASL TO5	304	396	-	-	610	1.002	230%
ASL VC	245	334	-	-	522	867	254%
ASL NO	406	443	-	-	526	862	112%
ASL CN1	161	227	-	-	426	696	332%
ASL CN2	265	294	-	-	465	713	169%
ASL AT	234	289	-	-	429	810	246%
ASL AL	253	314	-	-	545	828	227%
ASL BI	177	242	-	-	399	736	316%
ASL VCO	334	462	-	-	672	1.038	211%

ADM 2021 - Elaborazione su dati ADM 2021

Per quanto riguarda invece l'offerta di gioco, risulta utile distinguere tra AWP-Slot-Machine e VLT-Videolottery. Relativamente alle slot-machine, in tutte le ASL è possibile osservare una netta riduzione degli apparecchi attivi sul territorio ogni 1.000 residenti che oscilla tra un minimo del -47% rilevato nelle ASL di Biella e Cuneo1 ad un massimo del -74% rilevato nella ASL Città di Torino.

Tabella 3.1.4: Numero di AWP per 1.000 residenti e variazioni percentuali rispetto al 31/12/2016

	2016	2017	2018	2019	2020	2021	Variazione %
ASL Città di Torino	7,29	6,23	2,60	-	-	1,91	-74%
ASL TO3	4,48	3,78	1,91	-	-	1,48	-67%
ASL TO4	4,75	4,30	2,48	-	-	2,01	-58%
ASL TO5	5,05	4,40	2,65	-	-	2,23	-56%
ASL VC	9,39	7,41	3,80	-	-	3,69	-61%
ASL NO	7,41	6,70	3,58	-	-	3,29	-56%
ASL CN1	4,98	4,92	3,10	-	-	2,63	-47%
ASL CN2	4,63	4,23	2,11	-	-	2,07	-55%
ASL AT	7,04	5,69	2,83	-	-	2,68	-62%
ASL AL	9,00	7,48	4,11	-	-	3,37	-63%
ASL BI	7,06	7,21	4,14	-	-	3,78	-46%
ASL VCO	11,07	8,79	4,69	-	-	3,62	-67%

ADM 2021 - Elaborazione su dati ADM 2021

Relativamente alla Videolottery sembra invece osservarsi una tendenza diversa. Mentre negli anni 2017-2018 nelle ASL di Asti, Alessandria e Città di Torino si rilevava una riduzione del numero di Videolottery attive ogni 1.000 abitanti, nelle altre ASL gli apparecchi attivi sono aumentati. Nonostante non sia possibile osservare quanto avvenuto negli anni 2019-2020 a causa della non disponibilità dei dati ADM, rispetto al 2016 l'unica ASL in cui il numero di apparecchi è diminuito è Città di Torino, che da 1,03 è passata ad una media di 0,76 apparecchi ogni 1.000 abitanti.

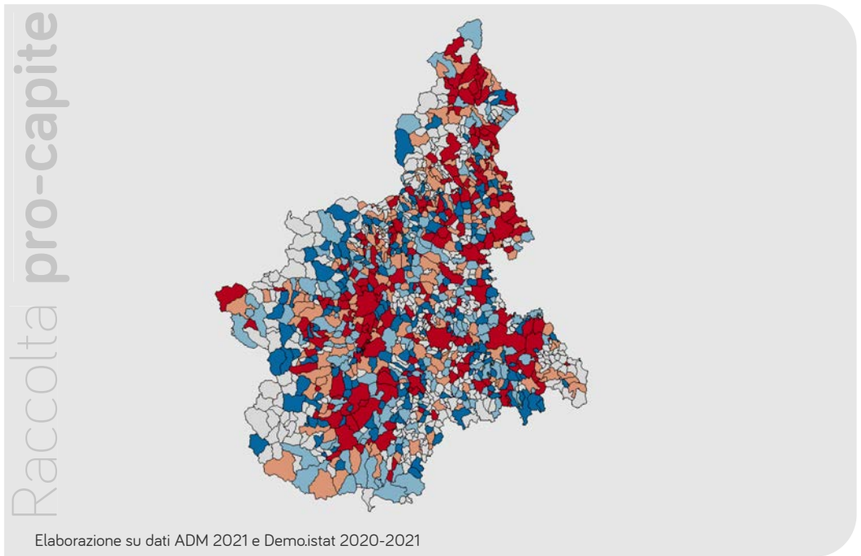
Tabella 3.1.5: Numero di VLT per 1.000 residenti e variazioni percentuali rispetto al 31/12/2016

	2016	2017	2018	2019	2020	2021	Variazione %
ASL Città di Torino	1,03	0,99	0,93	-	-	0,76	-26%
ASL TO3	0,71	0,72	0,79	-	-	0,80	13%
ASL TO4	0,51	0,55	0,62	-	-	0,74	45%
ASL TO5	0,97	1,22	1,33	-	-	1,57	62%
ASL VC	1,00	0,88	1,03	-	-	1,28	28%
ASL NO	0,80	0,97	1,20	-	-	1,63	104%
ASL CN1	0,76	0,86	1,02	-	-	1,35	78%
ASL CN2	0,86	0,86	1,25	-	-	1,38	60%
ASL AT	0,95	0,86	0,81	-	-	1,31	38%
ASL AL	1,42	1,33	1,25	-	-	1,52	7%
ASL BI	0,85	0,81	1,26	-	-	1,22	44%
ASL VCO	1,28	1,42	1,69	-	-	1,60	25%

ADM 2021 - Elaborazione su dati ADM 2021

A livello comunale, i dati forniti da ADM relativamente alla raccolta per residente su rete fisica e telematica nel 2021 mostra un quadro complessivo indicante una forte variabilità territoriale. In generale, la mappa indicante la distribuzione a livello comunale mostra una maggiore intensità di gioco sia in luoghi fisici che su canale telematico nella parte orientale e centrale della Regione.
Nel 2021 i dieci comuni con i volumi di gioco su canale fisico per residente più alti sono stati: Caresanablot (11.151 euro), Castagnito (10.168 euro), Dormelletto (7.599 euro), Gaglianico (5.273 euro), Castelnuovo Calcea (4.695 euro), Frossasco (4.628 euro), Carisio (3.708 euro), Bairo (3.141 euro), Casale Corte Cerro (2.646 euro) e Dusino San Michele (2.210 euro). Si tratta di piccoli comuni dove però sono presenti sale giochi e numerosi apparecchi da intrattenimento, che anche nel 2018 si posizionavano in testa alla classifica dei comuni con i volumi di gioco più alti.
408 comuni, corrispondenti al 34,6% di tutti i comuni della regione e nella maggior parte dei casi con una popolazione inferiore ai 1.000 abitanti, hanno avuto una raccolta su canale fisico pari a zero nel 2021, mentre i comuni con la raccolta da gioco fisico per residente più bassa sono stati Mezzomerico, Fontanile, Bobbio Pellice, Cavaglio d'Agogna, Vignolo, Penango, Piobesi d'Alba, Mappano, Roddi e Mercenasco. Si tratta di piccoli comuni con una raccolta per residente che oscilla tra valori minimi prossimi allo zero e valori massimi inferiori ai 4 euro.

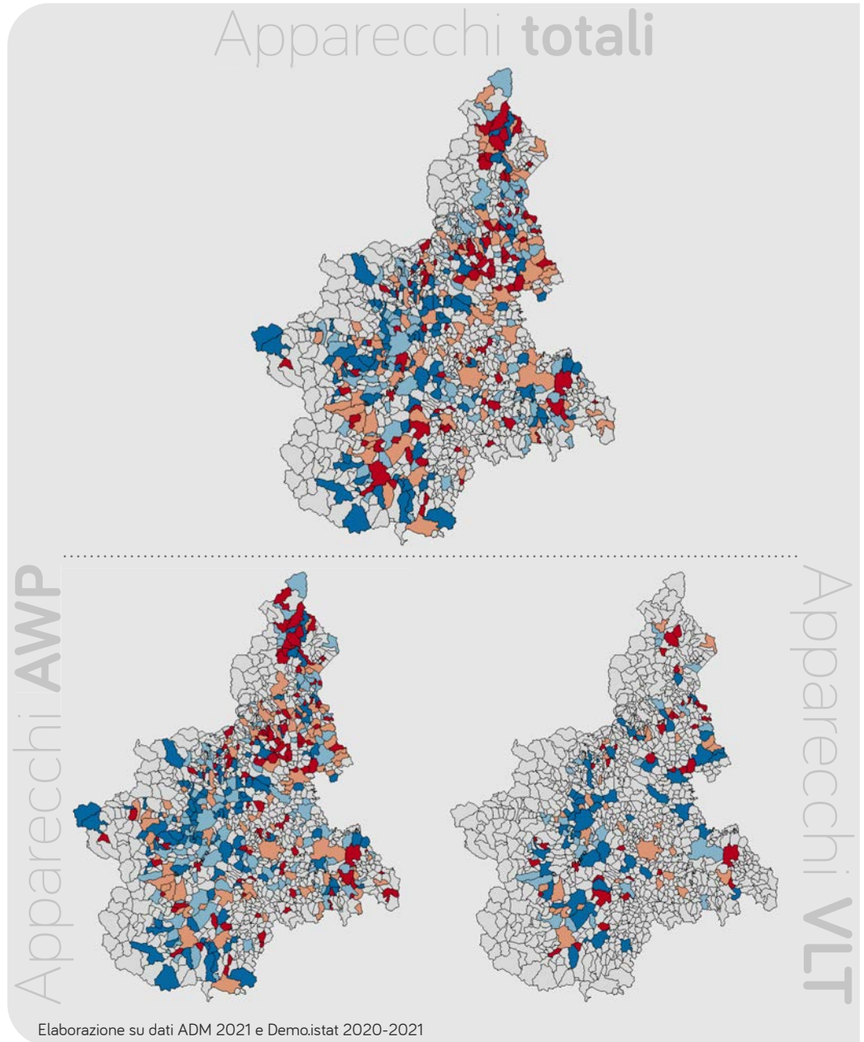
Figura 3.1.4: Raccolta pro capite su canale fisico a livello comunale



Dormelletto, Carisio, Caresanablot e Gaglianico sono anche i comuni con l'offerta di gioco tramite apparecchi più alta della regione con 53,8, 46,7, 34,7 e 32,5 Slot machine e 28,4, 32,4, 34,7 e 22 Videolottery ogni 1.000 residenti rispettivamente. La media piemontese è di 3,6 apparecchi ogni

1.000 abitanti (2,5 Slot Machine e 1,1 Videolottery), mentre la media nazionale è di 5,3 apparecchi per 1.000 residenti. È da notare invece che in 761 comuni piemontesi invece non sono presenti apparecchi funzionanti, né Slot Machine né Videolottery.

Figura 3.1.5: Apparecchi da intrattenimento (Slot Machine e Videolottery) a livello comunale



Entrando nel dettaglio delle tipologie di gioco che compongono la raccolta su canale fisico, per quanto riguarda i volumi di gioco tramite apparecchi i tre comuni con l'ammontare più alto per residente sono Caresanablot (10.987 euro pro capite), Castagnito (9.449 euro pro capite) e Dormelletto (6.142 euro pro capite). Nonostante Caresanablot e Castagnito fossero i due comuni con raccolta da apparecchi più alta anche nel 2018, i volumi di

gioco per residente nel 2021 sono nettamente più bassi (2018: 31,315 euro e 18,125 euro per residente rispettivamente).

Al contrario 756 dei 1180 comuni piemontesi hanno avuto una raccolta da apparecchi pari a zero nello stesso anno. È interessante notare che questo numero è diminuito del 36% rispetto al 2018, quando i comuni con raccolta da apparecchi pari a zero erano 556. Per i giochi a base sportiva invece, i tre comuni con la raccolta per residente più alta nel 2021 sono Gaglianico Dormelletto e Massino Visconti, che hanno raccolto rispettivamente 1.188, 328 e 297 euro. I comuni con raccolta a base sportiva pari a zero nel 2021 sono 1,030. I tre comuni con la raccolta da Bingo per residente più alta nel 2021 sono Borgaro Torinese, Serravalle Scrivia e Rivoli, in cui sono presenti grandi sale Bingo e che hanno raccolto rispettivamente 259, 210 e 194 euro. Nell'87,3% dei 1180 comuni piemontesi invece la raccolta da Bingo è stata pari a zero nel 2021, dato in netto aumento rispetto al 2018 quando erano solo 272. Per quanto riguarda le lotterie, i tre comuni con la raccolta per residente più alta nel 2021 sono Moncrivello, Villarboit e Belforte Monferrato, che fanno registrare rispettivamente 718, 704 e 699 euro investiti per residente in lotterie. Per 502 comuni piemontesi la raccolta da lotterie nel 2021 è stata pari a zero, dato in netto aumento rispetto al 2018 quando erano 201. Per i giochi a base ippica, la raccolta da gioco per residente più alta nel 2021 è stata rilevata nei comuni di Vinovo (53 euro), Dormelletto (34 euro) e Borgo Manero (16 euro), mentre in 1082 comuni non sono stati investiti soldi in questa tipologia di giochi in luoghi fisici. Villavernia (132 euro), Baldissero Canavese (113 euro) e Moncrivello (86 euro) sono i tre comuni con la raccolta per residente da giochi numerici a totalizzatore più alta nel 2021. In 150 comuni della regione la raccolta da giochi numerici a totalizzatore è stata pari a zero nello stesso anno, in leggero aumento rispetto al 2018 quando erano tali comuni erano 141. Infine, per quanto riguarda i giochi numerici a totalizzatore (Superenalotto, Winforlife, Eurojackpot) i volumi di gioco più elevati del 2021 sono osservati a Chiusano d'Asti (685 euro per residente), Crevoladossola (632 euro per residente) e Trontano (631 euro per residente), mentre in 526 comuni la raccolta nello stesso anno è stata pari a zero.

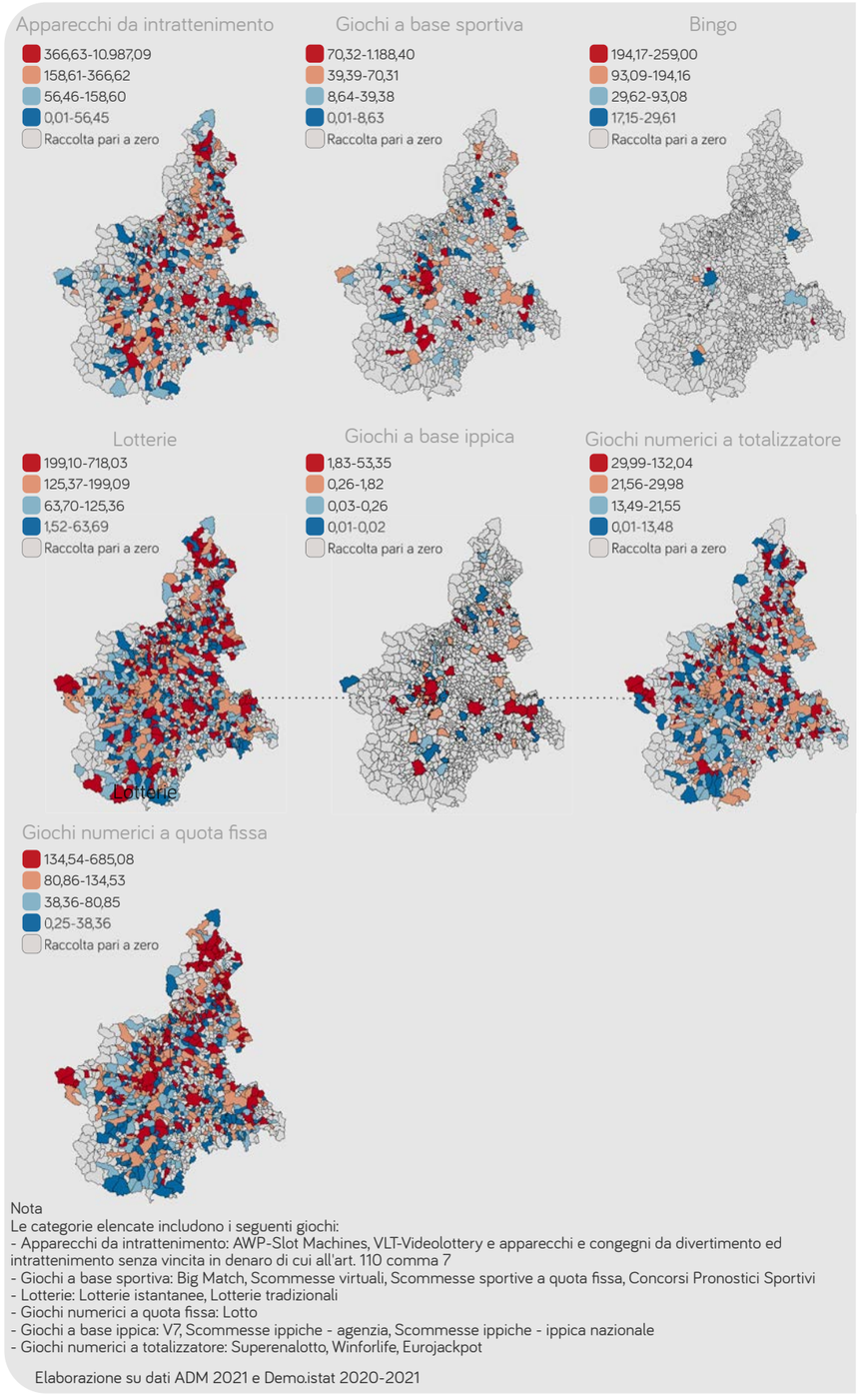


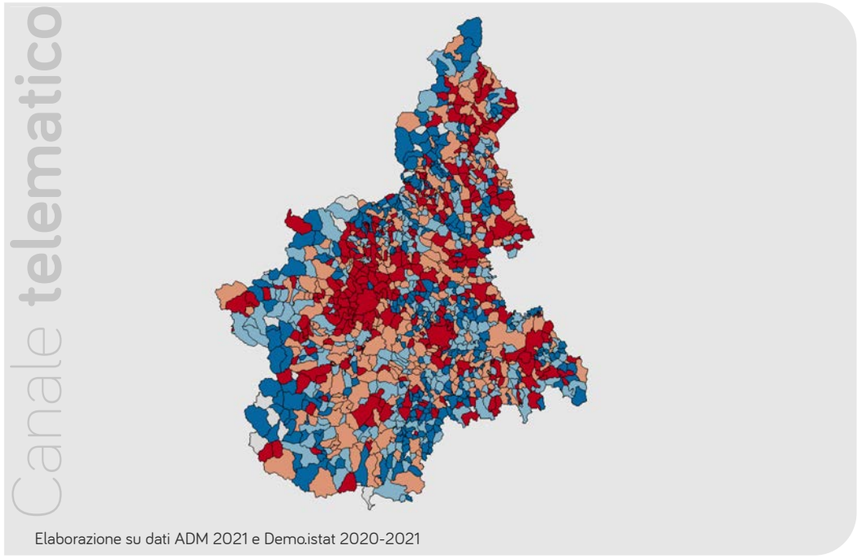
Figura 3.1.6: Raccolta pro capite su canale fisico a livello comunale per categorie di gioco

Nota
Le categorie elencate includono i seguenti giochi:
- Apparecchi da intrattenimento: AWP-Slot Machines, VLT-Videolottery e apparecchi e congegni da divertimento ed intrattenimento senza vincita in denaro di cui all'art. 110 comma 7
- Giochi a base sportiva: Big Match, Scommesse virtuali, Scommesse sportive a quota fissa, Concorsi Pronostici Sportivi
- Lotterie: Lotterie istantanee, Lotterie tradizionali
- Giochi numerici a quota fissa: Lotto
- Giochi a base ippica: V7, Scommesse ippiche - agenzia, Scommesse ippiche - ippica nazionale
- Giochi numerici a totalizzatore: Superenalotto, Winforlife, Eurojackpot

Elaborazione su dati ADM 2021 e Demo.istat 2020-2021

Per quanto riguarda invece il gioco praticato esclusivamente su canale telematico, i dieci comuni con i volumi di gioco su canale fisico per residente più alti nel 2021 sono stati: Cintano (17.485 euro), Pietraporzio (11.565 euro), Mandello Vitta (6.974 euro), Scopello (6.727 euro), Monforte d'Alba (6.152 euro), Landiona (6.009 euro), Oulx (5.093 euro), Chiomonte (4.979 euro), Buriasco (4.218 euro) e Valgioie (4.158 euro). Al contrario, nel 2021 18 comuni piemontesi hanno avuto una raccolta da gioco online pari a zero.

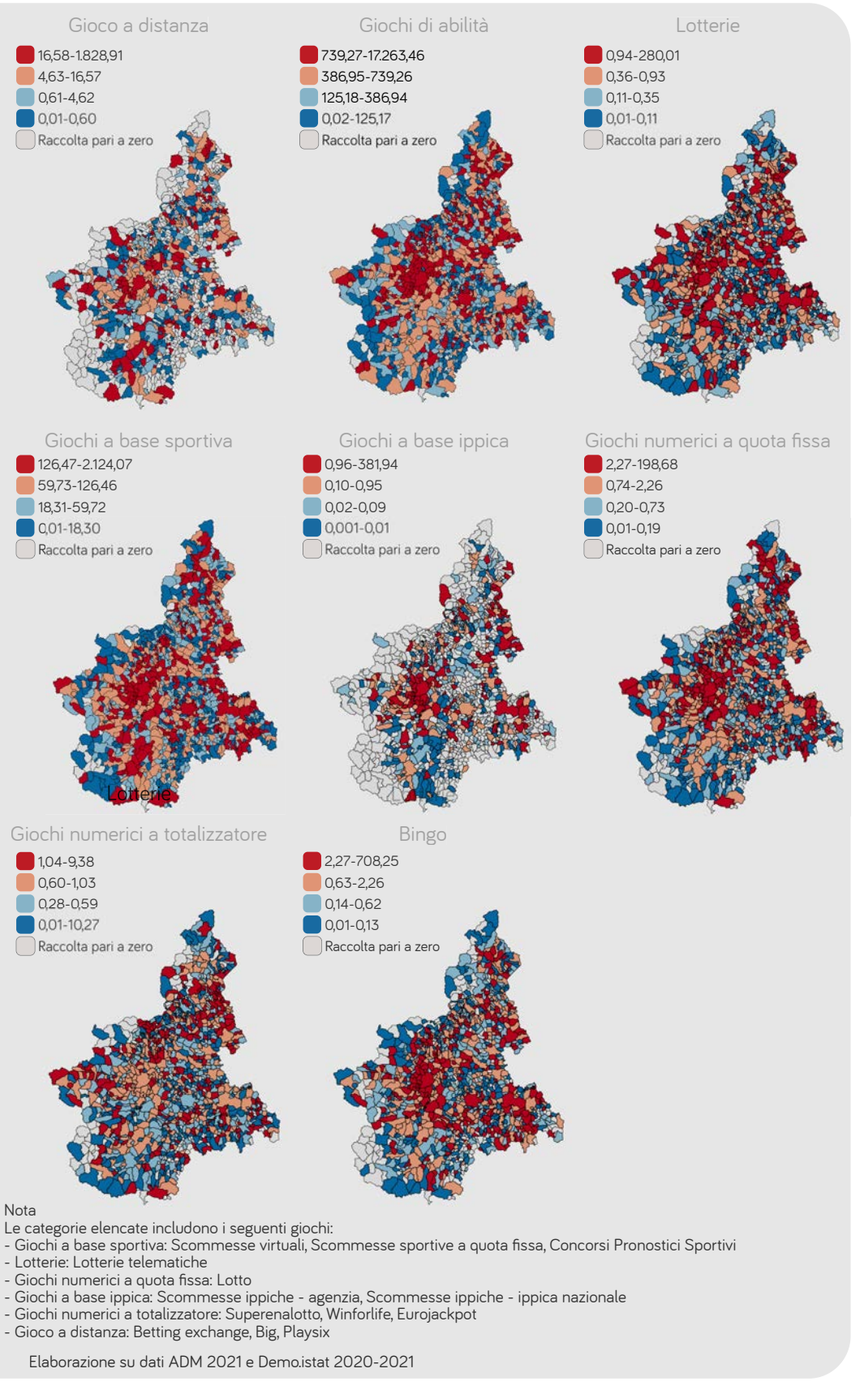
Figura 3.1.7: Raccolta pro capite su canale telematico a livello comunale



Elaborazione su dati ADM 2021 e Demo.istat 2020-2021

Nel dettaglio delle tipologie di gioco che compongono la raccolta su canale telematico, per quanto riguarda i volumi di gioco a distanza (che comprende Betting Exchange e Playsix), Cartosio (1.828 euro), Bene Vagienna (1.736 euro) e Traves (1.328 euro) sono i tre comuni con la raccolta per residente più alta nel 2021. In 505 comuni la raccolta da gioco a distanza è stata invece pari a zero, dato in diminuzione rispetto a quanto osservato nel 2018 quanto i comuni nei quali non si è giocato a queste tipologie di gioco online erano 752. Per quanto riguarda i giochi di abilità, invece, Cintano, (17.263 euro), Pietraporzio (10.589 euro) e Mandello Vitta (6.922 euro) sono i comuni con la raccolta per residente più alta nel 2021. Nello stesso anno in 31 comuni la raccolta su canale telematico per questa tipologia di giochi è stata pari a zero, dato tre volte inferiore a quello rilevato nel 2018 quando i comuni senza raccolta da giochi di abilità su canale telematico era 94. I tre comuni con la raccolta da Lotterie online per residente più alta nel 2021 sono Portacomaro, Odalengo Piccolo e Racconigi, che hanno raccolto rispettivamente 280, 98 e 44 euro. In 137 comuni della regione la raccolta da Lotterie online è stata invece pari a zero. Landiona (2.124 euro), Cossano Canavese (1.285) e Bergolo (1.171 euro) sono i tre comuni con la raccolta da giochi telematici a base sportiva più alta, mentre in soli 29 comuni non si è giocato a questa tipologia di giochi online. Per quanto riguarda invece i giochi telematici a base ippica, i tre comuni con la raccolta pro capite più alta sono stati Limone Piemonte, Olivola e Landiona, dove sono stati giocati rispettivamente 381, 268 e 87 euro per residente, mentre in 658 comuni la raccolta è stata pari a zero. Nel 2021, i volumi più grandi investiti nei giochi numerici online a quota fissa sono stati osservati Cintano (198 euro per residente), Issiglio (100 euro per residente) e Villarbasse (53 euro per residente), mentre in 161 comuni non si è giocato a queste tipologie di gioco. I tre comuni con la raccolta giochi numerici online a totalizzatore più alta sono stati invece Arola, Pila (9 euro per residente rispettivamente) e Ozegna (8 euro per residente), mentre sono 150 i comuni con la raccolta per questa tipologia di giochi pari a zero. Infine, come per i giochi numerici a totalizzatore anche per quanto riguarda il bingo online si osservano volumi medi di gioco più bassi rispetto alle altre tipologie di giochi e i comuni con la raccolta per residente più alta nel 2021 sono stati Venaria Reale (9,5 euro), Nichelino (7,8 euro) e Asti (7,1 euro), mentre in 189 comuni la raccolta è stata pari a zero.

Figura 3.1.8: Raccolta pro capite su canale telematico a livello comunale per categorie di gioco



Nota
Le categorie elencate includono i seguenti giochi:
- Giochi a base sportiva: Scommesse virtuali, Scommesse sportive a quota fissa, Concorsi Pronostici Sportivi
- Lotterie: Lotterie telematiche
- Giochi numerici a quota fissa: Lotto
- Giochi a base ippica: Scommesse ippiche - agenzia, Scommesse ippiche - ippica nazionale
- Giochi numerici a totalizzatore: Superenalotto, Winforlife, Eurojackpot
- Gioco a distanza: Betting exchange, Big, Playsix

Elaborazione su dati ADM 2021 e Demo.istat 2020-2021

3.2. Cambiamenti degli indicatori epidemiologici

Al fine di analizzare i cambiamenti epidemiologici riguardanti la diffusione del gioco d'azzardo legati alla riduzione dell'orario di funzionamento degli apparecchi da gioco operata nei comuni Piemontesi a seguito della Legge Regionale 9/2016, nell'ambito dello studio GAPS 2018 IFC-CNR aveva condotto in collaborazione con il Dipartimento delle dipendenze della ASL TO3 un'indagine presso i Comuni piemontesi con una popolazione superiore ai 1.000 residenti al fine di ottenere un quadro quanto più possibile esaustivo dell'applicazione delle disposizioni contenute nell'articolo 6 sul loro territorio. Il cosiddetto "*timing*" prevedeva infatti che i Comuni della Regione disponessero limitazioni temporali al gioco tramite apparecchi per una durata non inferiore a tre ore nell'arco della giornata. L'indagine, che ha permesso di ottenere informazioni sul 61,9% dei Comuni target, ha rilevato che mentre nel 37,3% dei Comuni analizzati non era stato adottato alcun provvedimento comunale di limitazione del gioco tramite apparecchi, il 52,2% dei Comuni che hanno adottato dei regolamenti ha fissato l'orario di funzionamento ad un massimo di 10 ore al giorno, mentre gli altri (47,8%) lo hanno esteso ad un intervallo compreso tra 10 e 21 ore. Le informazioni ottenute hanno offerto la base per operare un'analisi dei cambiamenti epidemiologici associati alla riduzione dell'orario di funzionamento degli apparecchi, condotta stratificando i Comuni della regione sulla base della popolazione residente e diversificandoli in base alla presenza o meno di limitazioni e alla loro tipologia, presentata all'interno del relativo rapporto di ricerca "GAPS: L'AZZARDO NELLA REGIONE PIEMONTE" edito nel 2020.

All'interno di questa sezione vengono presentati i risultati delle analisi di follow-up condotte secondo lo stesso disegno dello studio, di seguito brevemente descritto, al fine di rilevare i cambiamenti epidemiologici di medio periodo.

I comuni campionati nello studio GAPS 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 in base alla presenza di un provvedimento comunale.

GRANDI COMUNI (> 20.000 abitanti) – tutti formalmente adempienti	
Gruppo 1	*Comuni che hanno limitato l'orario di funzionamento a 10 ore o meno*
Gruppo 2	*Comuni che hanno limitato l'orario di funzionamento a più di 10 ore*
COMUNI MEDI (tra 5.000 e 20.000 abitanti) – parzialmente adempienti	
Gruppo 1	*Comuni che hanno limitato l'orario di funzionamento a 10 ore o meno*
Gruppo 2	*Comuni che hanno limitato l'orario di funzionamento a più di 10 ore*
	Comuni che non hanno approvato alcuna restrizione
PICCOLI COMUNI (tra 1.000 e 5.000 abitanti) – parzialmente adempienti	
Gruppo 1	*Comuni che hanno limitato l'orario di funzionamento a 10 ore o meno*
Gruppo 2	*Comuni che hanno limitato l'orario di funzionamento a più di 10 ore*
	Comuni che non hanno approvato alcuna restrizione

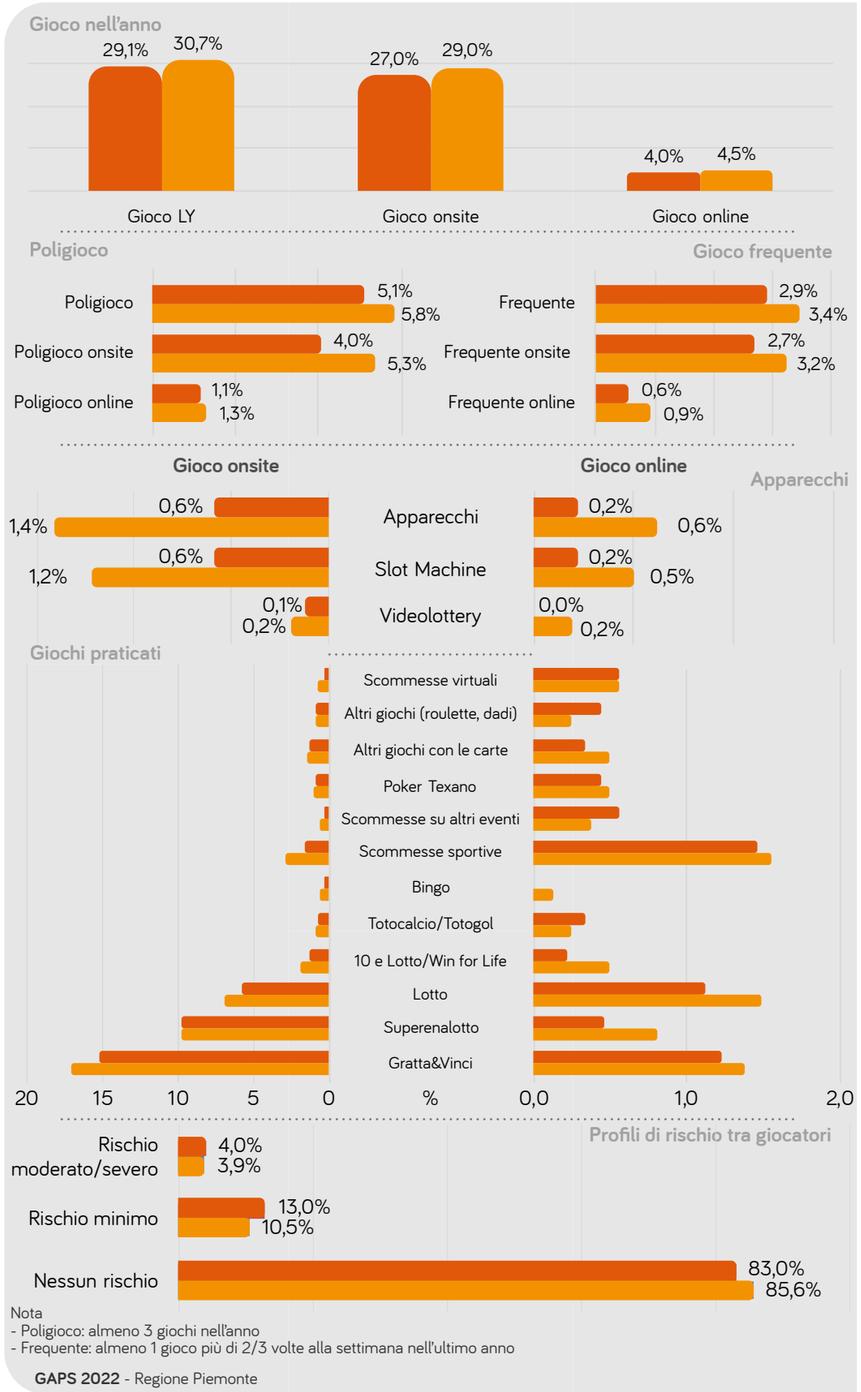
Tabella 3.2.1: Caratteristiche dei gruppi di Comuni dello studio GAPS Piemonte

Nota
tutti i grandi comuni hanno provveduto all'approvazione di un'ordinanza, e quindi si distinguono 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.

GAPS 2018-2022 - Regione Piemonte

Per le analisi, che riguardano sia il confronto tra i gruppi di comuni sopra descritti nel 2022 sia la comparazione dei cambiamenti rispetto a quanto rilevato nel 2018, sono stati utilizzati i seguenti indicatori: prevalenza di gioco recente (gioco nell'ultimo anno), sia onsite che online, poligioco (aver giocato almeno tre tipologie di giochi nell'ultimo anno), gioco frequente (aver giocato ad almeno un gioco più di 2/3 volte alla settimana nell'ultimo anno) e prevalenza nell'ultimo anno per tipologia di gioco, sia onsite che online. Al fine di offrire una prospettiva globale, la prima analisi di seguito presentata include tutti i comuni comparando le differenze tra i due gruppi (Gruppo 1: Comuni che hanno limitato l'orario di funzionamento a 10 ore o meno al giorno; Gruppo 2: Comuni che hanno limitato l'orario di funzionamento a più di 10 ore al giorno e Comuni che non hanno approvato alcuna restrizione) sia nel 2022 sia rispetto al 2018, prendendo in considerazione come indicatore anche la prevalenza di giocatori secondo i profili di rischio (identificati sulla base del test di screening *Problem Gambling Severity Index* (PGSI).

Per tutte le tipologie di gioco, a conferma di quanto rilevato nel 2018, all'interno dei Comuni del Gruppo 1 (con orario di funzionamento di 10 ore o meno) si osservano prevalenze più basse rispetto ai Comuni del Gruppo 2 (con orario di funzionamento sopra le 10 ore o senza ordinanza) anche nel 2021. Questa differenza riguarda sia il gioco onsite che online. In particolare, relativamente agli apparecchi da intrattenimento (AWP-New Slot Machine e VLT), nei Comuni del Gruppo 1 la prevalenza di chi ha giocato a questa tipologia di apparecchi in luoghi fisici è 0,6% contro 1,4% nel Gruppo 2, mentre la prevalenza di gioco su apparecchi online è 0,2% contro 0,6% nei Comuni del Gruppo 2. Inoltre le prevalenze rilevate all'interno dei due gruppi di Comuni sono in generale diminuite rispetto a quanto stimato nella precedente rilevazione GAPS del 2018. Proprio dal confronto con i risultati del 2018 emerge anche che all'interno del Gruppo 1, la percentuale di giocatori con profilo di rischio moderato/severo è diminuita dal 5,8% al 4,0%.



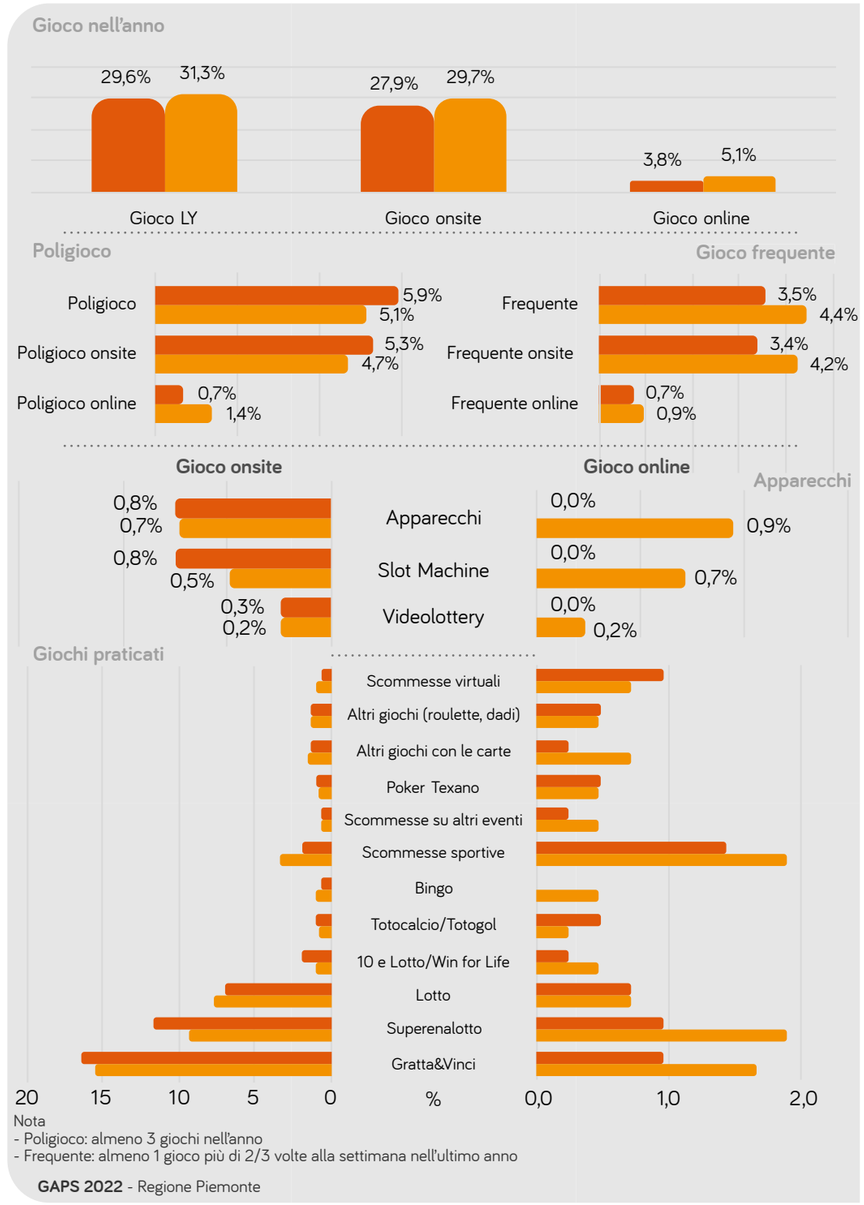
Nota
- Poligioco: almeno 3 giochi nell'anno
- Frequente: almeno 1 gioco più di 2/3 volte alla settimana nell'ultimo anno

GAPS 2022 - Regione Piemonte

Figura 3.1.9: Infografica di confronto tra il Gruppo 1 e il Gruppo 2 (tutti i comuni)

Al fine di approfondire l'analisi vengono di seguito presentati i risultati del confronto tra i due gruppi di Comuni differenziandoli sulla base della popolazione residenti in grandi, medi e piccoli. Focalizzando l'analisi sui Comuni con una popolazione superiore a 20.000 abitanti (grandi Comuni) si osservano prevalenze più basse all'interno del Gruppo 1 rispetto al Gruppo 2, fatta eccezione per il poligioco in generale e quello praticato in luoghi fisici nello specifico, che presentano valori di poco superiori nel Gruppo 1 (Gruppo 1: 5,9% e 5,3% vs Gruppo 2: 5,1 e 4,7%).

In generale, rispetto al 2018, si osservano differenze più marcate tra il Gruppo 1 e il Gruppo 2 per tutte le prevalenze eccetto che per il poligioco, poligioco onsite e gioco frequente online. Di particolare interesse sono i risultati che riguardano sia la prevalenza di gioco nell'ultimo anno (Gruppo 1: 29,6% vs Gruppo 2: 31,3%), tanto in luoghi fisici che online (Gruppo 1: 27,9% e 3,8% vs Gruppo 2: 29,7% e 3,4%), sia il gioco frequente, in particolare in luoghi fisici (Gruppo 1: 3,5% e 3,4% vs Gruppo 2: 4,4% e 4,2%). Se nel 2018 la prevalenza di gioco recente (nell'ultimo anno) era leggermente superiore nei comuni del Gruppo 2 (34,6% vs Gruppi 1: 33,9%) e non si osservavano differenze sostanziali considerando separatamente il gioco onsite e online, nel 2021 all'interno dei comuni in cui sono state applicate restrizioni più forti sull'orario di funzionamento (Gruppo 1), i valori riferiti a questi indicatori evidenziano prevalenze di gioco più basse rispetto ai Comuni dove sono state invece applicate normative più permissive o non ne sono state approvate. Il dato riguardante il gioco onsite tramite apparecchi conferma non solo una prevalenza di gioco leggermente minore nei Comuni più restrittivi appartenenti al Gruppo 1, ma soprattutto una generale riduzione di questo pattern di gioco d'azzardo in entrambi i gruppi di Comuni analizzati (2022: 0,8% nel Gruppo 1 e 0,7% nel Gruppo 2; 2018: 1,0% nel Gruppo 1 e 3,2% nel Gruppo 2).



Nota
- Poligioco: almeno 3 giochi nell'anno
- Frequente: almeno 1 gioco più di 2/3 volte alla settimana nell'ultimo anno

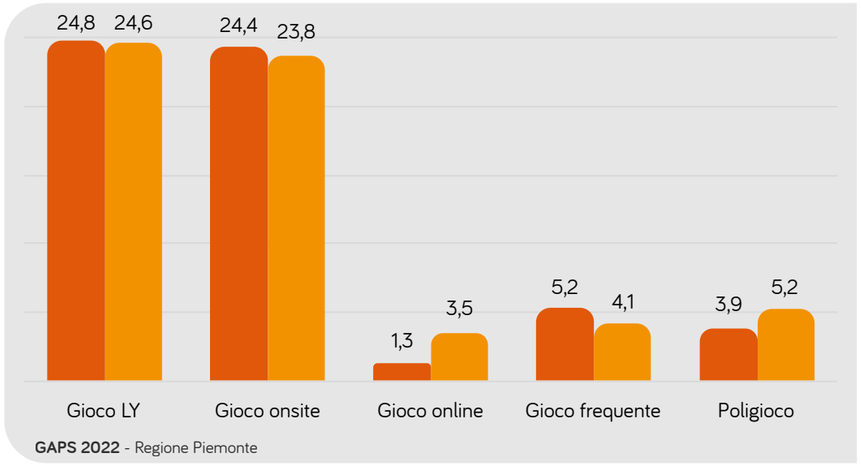
GAPS 2022 - Regione Piemonte

Figura 3.1.10: Infografica di confronto tra il Gruppo 1 e il Gruppo 2 (comuni grandi)

Il quadro che emerge dall'analisi dei dati riguardanti i Comuni di medie dimensioni (con una popolazione compresa tra i 5.000 e i 20.000 abitanti), è leggermente diverso ma conferma i risultati riguardanti i grandi Comuni, soprattutto per quanto riguarda la prevalenza di gioco in luoghi fisici nel corso dell'ultimo anno e il gioco tramite apparecchi onsite. Sebbene nel Gruppo 1 si osservino percentuali leggermente più alte riferite all'aver giocato d'azzardo nell'ultimo anno (Gruppo 1: 31,2% vs Gruppo 2: 30,6%), distinguendo il gioco in luoghi fisici da quello online emerge infatti che nei Comuni con regolamentazioni più restrittive la percentuale di residenti che ha riferito di aver giocato d'azzardo in luoghi fisici nel corso dell'ultimo anno è minore rispetto a quella rilevata nei Comuni del Gruppo 2 (Gruppo 1: 27,7% vs Gruppo 2: 29,2%). Anche per quanto riguarda il poligioco su canale fisico (Gruppo 1: 2,3%; Gruppo 2: 5,0%;) e il gioco onsite tramite apparecchi in generale (Gruppo 1: 0,4%; Gruppo 2: 1,6%;) e Slot Machine in particolare (Gruppo 1: 0,4%; Gruppo 2: 1,6%) nel Gruppo 2 si registrano valori percentuali più alti, in linea con il precedente studio GAPS (2018: poligioco onsite Gruppo 1: 4,2% vs Gruppo 2: 6,0%; apparecchi onsite Gruppo 1: 0,4% vs Gruppo 2: 1,9%). Come per i grandi Comuni, anche le prevalenze rilevate nei due gruppi di Comuni di medie dimensioni sembrano essere per vari indicatori più basse di quelle rilevate nel 2018. Rispetto invece al gioco online, all'interno del Gruppo 1, si osservano valori leggermente superiori al Gruppo 2 riferiti alla prevalenza di gioco nell'ultimo anno (4,6%; Gruppo 2: 4,0%), al poligioco (1,9%; Gruppo 2: 1,1%) e al gioco telematico tramite apparecchi (0,8%; Gruppo 2: 0,2%).

Infine, restringendo il focus sui Comuni di piccole dimensioni (trai 1.000 e i 5.000 abitanti), per tutti gli indicatori analizzati si osservano prevalenze più alte all'interno di quei Comuni dove sono state applicate regolamentazioni più permissive. Nello specifico, il Gruppo 2 si caratterizza per valori percentuali più elevati rispetto al Gruppo 1 riguardo alla prevalenza di gioco negli ultimi 12 mesi, al gioco frequente e al poligioco, sia onsite che online. Anche in relazione alle tipologie di gioco si registrano prevalenze più alte all'interno dei Comuni del Gruppo 2, incluso il gioco onsite tramite apparecchi in generale (1,7% vs Gruppo 1: 0,5%) e su Slot Machine (1,4% vs Gruppo 1: 0,5%) in particolare.

Come nell'ambito della precedente edizione dello studio GAPS, sulla base del disegno dello studio è stato strutturato un focus specifico sulla popolazione più adulta (65-84 anni) al fine di osservare i cambiamenti epidemiologici della riduzione dell'orario di funzionamento degli apparecchi sul comportamento di gioco in questa popolazione appartenente a una fascia di età particolarmente a rischio. A tal fine, sono state dunque ripetute le analisi di comparazione tra i due gruppi di Comuni prendendo unicamente in considerazione questa popolazione. Nei Comuni appartenenti al Gruppo 1 (orario di funzionamento 10 ore o meno) si osservano valori più bassi per quanto riguarda poligioco (3,9%; Gruppo 2: 5,2%) e il gioco online (1,3%; Gruppo 2: 3,5%). Il confronto tra le prevalenze rilevate nella fascia di popolazione più adulta evidenzia anche che i due gruppi di Comuni si caratterizzano per percentuali simili relativamente al gioco recente in luoghi fisici (Gruppo 1: 24,4%; Gruppo 2: 23,8%), mentre la prevalenza di gioco frequente è leggermente superiore nei Comuni del Gruppo 1 (5,2%; Gruppo 2: 4,1%). In generale, rispetto ai risultati del 2018 in entrambi i Gruppi di Comuni si osservano valori più bassi per quanto riguarda sia la prevalenza di gioco in generale sia la prevalenza di gioco in luoghi fisici e tramite apparecchi.



GAPS 2022 - Regione Piemonte

Figura 3.1.11: Confronto tra prevalenze di gioco negli ultimi 12 mesi: popolazione 65-84 anni (tutti i comuni)

Al fine di approfondire lo studio degli effetti della riduzione del funzionamento degli apparecchi da intrattenimento - AWP-New Slot machine e VLT – sulla probabilità e sui comportamenti di gioco è stato applicato un modello di regressione logistica. Il modello tiene conto sia della presenza o assenza di ordinanze comunali sia delle loro caratteristiche. Nel dettaglio, sono state prese in considerazione la data di entrata in vigore delle ordinanze comunali e il numero di ore di funzionamento degli apparecchi da esse consentito; ciò ha permesso di catturare anche la dimensione temporale. Inoltre, oltre ai fattori sopra elencati, il modello tiene in considerazione anche il numero di apparecchi presenti sul territorio comunale. Tale scelta trova supporto nella letteratura scientifica che mette in evidenza quanto l'offerta di gioco sia fortemente correlata alla diffusione e all'intensità dei comportamenti di gioco nella popolazione. Infine, all'interno del modello, sono stati considerati anche indicatori demografici quali il genere e l'età, fattori molto importanti nella conduzione di analisi riferite al gioco d'azzardo.

I risultati dell'analisi confermano l'esistenza di un'associazione significativa tra il numero di ore di funzionamento consentite dalle regolamentazioni comunali e la prevalenza di gioco d'azzardo tramite apparecchi AWP-New Slot machine e VLT. Già i risultati della analisi condotte nell'ambito dello studio GAPS 2018 avevano evidenziato come le restrizioni all'orario di funzionamento degli apparecchi fossero associate ad una diminuzione significativa in termini di prevalenza per quanto riguarda i giocatori di Slot Machine e Videolottery dopo 14 mesi e mezzo dall'inizio dell'applicazione degli interventi normativi comunali. I risultati basati sui dati GAPS del 2021 confermano l'esistenza un'associazione negativa tra i provvedimenti comunali e la prevalenza di gioco, mostrando come per ogni ora aggiuntiva di funzionamento consentita la probabilità di giocare agli apparecchi aumenti del 13%. Ulteriori importanti risultati, non mostrati in tabella per esigenze di sintesi, evidenziano invece l'assenza di aumenti significativi del gioco d'azzardo praticato con altre tipologie di gioco in luoghi fisici e del gioco online. certo

Questo suggerisce l'assenza di evidenze riguardante un possibile effetto sostituzione tra il gioco tramite apparecchi e altre forme di gioco d'azzardo, compreso quello online. Lo studio GAPS 2018 aveva preso in

considerazione anche il poligioco (pratica di almeno 3 giochi nel corso dell'anno), indicando una diminuzione significativa della prevalenza nella popolazione già dopo poco più di 9 mesi dall'entrata in vigore delle restrizioni. L'analisi dei dati GAPS 2022 conferma l'associazione significativa, evidenziando come per ogni ora di funzionamento consentita la probabilità di praticare almeno 4 giochi aumenta del 10,5%.

Tabella 3.2.2: : Analisi dell'associazione (Odds Ratio) fra interventi normativi comunali e prevalenza di gioco tramite apparecchi da intrattenimento AWP-New Slot machine/VLT e poligioco

	Caratteristiche	OR	Significatività	Intervallo di confidenza (95%)	
				Lower	*Upper*
Giocatori di AWP-New slot machine e VLT	Genere (riferimento: uomo)	0,203	0,014	0,057	0,725
	Età	0,915	0,000	0,877	0,955
	N. apparecchi	1,000	0,618	0,999	1,001
	Ore di funzionamento consentite	1,133	0,022	1,018	1,261
	Durata intervento normativo	0,721	0,495	0,281	1,845
Poligiocatori (almeno 4 giochi nell'anno)	Genere (riferimento: uomo)	0,096	0,000	0,030	0,307
	Età	0,967	0,001	0,947	0,987
	N. apparecchi	1,000	0,846	1,000	1,000
	Ore di funzionamento consentite	1,105	0,018	1,018	1,201
	Durata intervento normativo	0,875	0,670	0,473	1,618

Nota: L'Odds Ratio (OR) è un rapporto di probabilità che misura il grado di associazione tra due fattori.
Se statisticamente significativi, valori dell'OR maggiori di 1 indicano un'associazione positiva della caratteristica presa in esame, mentre valori dell'OR minori di 1 indicano un'associazione negativa.
Nel caso in oggetto viene stimata la probabilità di essere giocatore date alcune variabili esplicative. In particolare, nella prima analisi viene stimata la probabilità di essere giocatore di AWP-New Slot machine e VLT e nella seconda viene stimata la probabilità di essere poligiocatore (pratica di almeno 3 giochi nel corso dell'anno).
Le variabili esplicative (fattori) prese in esame sono sia dicotomiche (presentano solo due modalità, es. uomo/donna) sia continue (possono assumere un qualunque valore in un intervallo). Variabile dicotomica: genere. Variabili continue: età; numero di apparecchi da gioco presenti sul territorio del comune di residenza; ore di funzionamento degli apparecchi da gioco consentite dall'ordinanza vigente nel territorio comunale; durata in vigore dell'ordinanza comunale stessa.
Nel caso di variabili dicotomiche, l'OR si interpreta rispetto a una delle due modalità che la variabile può assumere. Nel nostro caso, la categoria di riferimento per il genere è quella maschile, quindi l'OR identificherà di quanto aumenta o diminuisce la probabilità di essere giocatore se si è di genere femminile, rispetto alle probabilità che lo stesso risultato si verifichi se si è di genere maschile. Secondo le stime effettuate, il genere femminile risulta essere un fattore protettivo: le donne avranno quindi minore probabilità di essere giocatrici d'azzardo.
Nel caso di variabili continue, l'OR si interpreta come l'aumento della probabilità di essere giocatore all'aumentare di una unità della variabile continua stessa, ad esempio all'avere un anno in più di età.
Nel caso in oggetto, l'OR stimato per la variabile continua che identifica le ore di funzionamento consentite indica che per ogni ora aggiuntiva di funzionamento la probabilità di giocare agli apparecchi AWP-New Slot machine e VLT e quella di essere poligiocatore aumentano significativamente.

GAPS 2018.2022 - Regione Piemonte

I dati del paragrafo ***3.2. Cambiamenti degli indicatori epidemiologici*** sono dettagliati in Appendice nelle tabelle dalla numero 70 alla numero 91

NOTE METODOLOGICHE GAPS

4.1 Il disegno dello studio

Lo studio GAPS Piemonte – *Gambling Adult Population Survey* - è stato finanziato dalla Regione Piemonte e condotto dal Laboratorio di Epidemiologia e Ricerca sui Servizi Sanitari dell'Istituto di Fisiologia Clinica del CNR (Consiglio Nazionale delle Ricerche).
La popolazione target è costituita dai residenti piemontesi di età compresa tra i 18 e gli 84 anni e lo studio è stato condotto mediante l'invio di un questionario auto-somministrato, strutturato e anonimo ricevuto a casa per mezzo postale. Le persone che hanno ricevuto il questionario sono state selezionate attraverso l'attuazione di una strategia di campionamento dettagliata oltre in questa sezione.

4.2 Lo strumento di rilevazione

Lo strumento di rilevazione utilizzato per la raccolta dei dati è stato appositamente progettato nell'ambito dello studio e garantisce il completo anonimato dei partecipanti.
Il questionario si articola in diverse sezioni riportate di seguito e, al suo interno, sono contenuti alcuni test di screening utili alla valutazione di specifiche caratteristiche personali e familiari e di eventuali comportamenti problematici correlati alla pratica del *gambling*:

Condizione socio-demografica

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

Occupazione

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

Famiglia e salute
- 8 item relativi alla composizione familiare, allo stato di benessere (rilevato tramite il test *Who-5 Well Being Index*)[1] e disturbi del sonno.

Videogiochi (*gaming*)
- 6 item riguardanti le abitudini all'uso di videogame e la spesa per giocare ai videogame.

Gioco d'Azzardo (*gambling*)
- 8 item riguardanti le abitudini al gioco d'azzardo e la contiguità con altri giocatori.

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

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

Gioco d'Azzardo onsite e online
- 28 item riguardanti il gioco d'azzardo in generale; la spesa sostenuta per giocare e il bilancio economico (attivo/passivo), il grado di problematicità del comportamento di gioco (rilevato tramite il test di screening *PGSI – Problem Gambling Severity Index* adattato e validato a livello nazionale)[2], percezione del rischio e credenze, conoscenza e rispetto della normativa sul gioco d'azzardo, opinioni sul gioco d'azzardo.

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

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

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

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

4.3 Piano di campionamento e reclutamento dei partecipanti

Come anticipato, la popolazione target dello studio è costituita dai soggetti di 18-84 anni residenti nei Comuni della regione Piemonte.

Trattandosi di uno studio di follow-up, i partecipanti sono stati scelti mediante campionamento casuale dalle liste anagrafiche degli 80 Comuni che avevano già precedentemente partecipato allo studio GAPS 2018. Non essendo stato possibile includere i Comuni di Cavour, Chieri, Carpignano

[1] WHO. (1998). *Wellbeing Measures in Primary Health Care/The Depcare Project*. WHO Regional Office for Europe: Copenhagen
2 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.
Colasante E, Gori M, Bastiani L, Siciliano V, Giordani P, Grassi M, Molinaro S. *An assessment of the psychometric properties of Italian version of CPGI*. J Gambl Stud. 2013 Dec;29(4):765-74. doi: 10.1007/s10899-012-9331-z. PMID: 22926579.

Sesia e Canale partecipanti alla precedente rilevazione, tali Comuni sono stati sostituiti con altri simili per caratteristiche socio-demografiche e tipo di regolamento comunale in vigore: Villafranca Piemonte, Moncalieri, Briga Novarese, Montà. Non essendo stato possibile sostituire il Comune di Omegna con un altro Comune comparabile per caratteristiche, i questionari diretti a tale Comune sono stati ridistribuiti tra i Comuni partecipanti.

I comuni estratti per il campione e partecipanti alla prima rilevazione dello studio GAPS condotta nel 2018 sono stati nuovamente contattati e invitati a inviare le proprie liste anagrafiche; all'interno delle liste anagrafiche dei comuni selezionati, i residenti sono stati stratificati per genere e fascia di età (i residenti sono stati stratificati per genere e fascia di età (18-20, 21-25, 26-30, 31-35, 36-40, 41-45, 46-50, 51-55, 56-60, 61- 65, 66-70, 71-75, 76-80, 81-84). Entro ogni strato così costituito i nominativi sono stati campionati a quota variabile in maniera casuale semplice.

4.4 Invio, somministrazione e raccolta questionari

Le procedure di spedizione e raccolta dei questionari seguono quelle standardizzate utilizzate per lo studio nazionale IPSAD®, in grado di garantire l'assoluto anonimato. Le persone selezionate nel campione ricevono per mezzo postale una busta nominativa. Al suo interno sono contenute: una lettera di presentazione dello studio, una busta piegata pre-affrancata con cui è possibile restituire il questionario compilato, il questionario anonimo da compilare e una cartolina postale nominativa preaffrancata.

Sia il questionario cartaceo che 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 segue invece una procedura di restituzione indipendente e svincolata dal questionario. Essa viene inviata al fine di raccogliere informazioni riguardo alla volontà della persona di aderire o meno allo studio e, in caso di rifiuto, le relative motivazioni (es. "non ho tempo", "non mi interessa"). In caso di un secondo invio del questionario, la cartolina permette inoltre di non selezionare nuovamente le persone che hanno espresso la volontà di non partecipare allo studio.

4.5 Acquisizione, verifica e analisi di affidabilità del database

Mediante l'utilizzo di una specifica strumentazione, la *Optical Character Recognition* – OCR, gli operatori del CNR acquisiscono le risposte dai questionari cartacei: questa tecnologia permette l'acquisizione automatica delle informazioni "scritte" (su documenti cartacei) mediante un'opportuna conversione dei dati basata sul riconoscimento ottico dei caratteri. In questo contesto, la fase di standardizzazione del questionario risulta fondamentale e prioritaria. Essa consiste nella progettazione di un Template Cartaceo le cui informazioni scritte, da acquisire come dati, sono state classificate in "aree di lettura" decifrabili dallo scanner e dal relativo programma OCR. Durante questa fase viene definito, per esempio, se un item è a scelta singola fra più opzioni o a scelta multipla e se prevede la scrittura di caratteri in stampatello o a mano libera. Durante la fase di progettazione, vengono definiti gli ancoraggi costituiti da elementi grafici solitamente posizionati ai margini della pagina cartacea che consentono al software OCR di riconoscere l'orientamento del testo (basso/alto).

Tutte le aree del questionario contenenti dati da leggere con OCR vengono tracciate e vengono definiti i valori singoli o multipli da acquisire. Nell'eventualità di risposte di tipo testuale, vengono utilizzate delle caselle singole (una casella per carattere) al fine di assicurare una corretta e

automatica lettura del testo. È stata inoltre fissata la percentuale di annerimento delle caselle, in casi risposte da barrare/cerchiare, affinché siano prese in considerazione solo le risposte valide (crocette, puntini e cerchi) e scartate le risposte segnate e poi annerite ulteriormente o segnate con "No".

Il processo di lavorazione con OCR prevede tre diverse fasi: *scan*, lo *scanning* delle informazioni presenti; *interpret*, l'interpretazione dei dati riconosciuti e *verify*, la verifica della bontà dei dati effettuata dagli operatori. Il processo di verifica della qualità dei dati prevede l'estrazione di un campione di questionari compilati da acquisire nuovamente allo scanner e da sottoporre alle fasi di lavorazione OCR. Il controllo si ritiene eseguito con successo quando i risultati dell'output della seconda acquisizione sono congruenti a quelli della prima acquisizione.

In alcuni casi, un eccessivo o insufficiente annerimento delle caselle presenti nel questionario cartaceo può portare a risposte "*not valid*" e a falsi *missing*. Al fine di ridurre questi fenomeni vengono verificati i valori di risposta acquisiti su set di variabili, risalendo dai valori dell'output dati elettronico alla corrispondente scannerizzazione del questionario.

Infine, l'output finale (transfer), viene esportato in formati elettronici standard, adatti all'importazione su database e alla elaborazione attraverso l'utilizzo degli applicativi di analisi statistica più diffusi (ad esempio SAS, SPSS, STATA).

4.6 Analisi dei dati

Una volta ottenuto il *dataset* preliminare, vengono verificate la consistenza e la completezza delle risposte fornite, la presenza di errori e/o incongruenze interne (ad esempio risposte sistematiche o risposte incompatibili tra due o più domande) e si procede alla pulizia del dato. Questa fase di correzione e/o imputazione delle variabili risulta estremamente contenuta e ispirata a un criterio di prudenza che non dà luogo ad alcuno stravolgimento dei dati di partenza. Il processo finora descritto precede le analisi statistiche che vengono successivamente condotte applicando una procedura di ponderazione basata su una poststratificazione per genere ed età, in accordo con la distribuzione della popolazione a livello regionale.

POSTFAZIONE

A cura di Paolo Jarre, già Direttore del Dipartimento “Patologia delle Dipendenze” ASL TO3

L’importanza dello studio GAPS 2022 si fonda su almeno tre aspetti; in primis fornisce un’approfondita analisi, unica nel suo genere, su diversi aspetti del fenomeno gioco d’azzardo in Piemonte; poi, fotografando nuovamente con gli stessi parametri e gli stessi strumenti, negli stessi posti, quanto già rilevato nel 2018 rispetto a opinioni e comportamenti in tema di gioco d’azzardo permette di operare un inedito studio di trend; infine, avendo alle spalle dell’indagine due anni di pandemia Covid, con tutto quello che essa ha comportato in termini di mutamento della vita quotidiana, di comportamenti di consumo di oggetti aleatori e di commercializzazione di prodotti di gioco in denaro consente di cogliere il contributo della pandemia al mutare del fenomeno analizzato.

In questa postfazione, tenendo conto che le principali evidenze che emergono dallo studio sono già riassunte nelle introduzione e sintesi, propongo da un lato un’analisi di quanto successo in Piemonte dal 2016 al 2021 in termini di spesa e perdite, in confronto a quanto successo nel resto del Paese, a valere sui dati ufficiali della Amministrazione Dogane e Monopoli contenuti negli annuali Libri Blu e su quelli trasmessi alla Regione Piemonte in seguito a specifiche richieste formali e dall’altro lato un’analisi delle variazioni nell’accesso al consumo di gioco in denaro dal 2017 al 2021 (gli anni effettivamente indagati come “last year” nei due studi GAPS) – in generale e con profilo di gioco “a rischio” - espresse in percentuali e proiettati come stime numeriche sulla effettiva popolazione analizzata.

Propongo poi un confronto tra le prevalenze stimate con GAPS 2022 e quelle pubblicizzate a marzo di quest’anno con i dati preliminari nazionali di IPSAD 2022.

Nota
La presente postfazione costituisce un’analisi del suo autore che non implica la responsabilità del IFC – CNR e degli autori del Report GAPS 2022 Piemonte.
Le fonti delle analisi esposte sono i dati ufficiali di ADM esposti negli annuali Libri Blu, i dati specifici richiesti ad ADM dalla Regione Piemonte sui consumi d’azzardo, le stime dei Report GAPS 2018 e 2022 Piemonte e un incrocio tra dati economici e le stime regionali di gioco LY generali e a rischio.

Espongo infine un'ipotesi di incrocio tra i dati reali di spesa dei Monopoli e le stime di prevalenza dello studio stesso, in particolare per ponderare la spesa pro capite non sull'universo della popolazione (ricomprendendo anche quel 70% di non giocatori) ma solo sulle persone che dichiarano di aver giocato almeno una volta nell'ultimo anno.

Il quadro economico dei volumi di gioco in Piemonte 2016 – 2021, anche in confronto al resto d'Italia

Il totale delle somme giocate su piattaforma fisica dai piemontesi è costantemente diminuito nel corso del tempo, di anno in anno a partire dai 5.127 milioni di € del 2016 sino al 2020 – 2419 milioni di € – per poi cominciare a risalire nel 2021.

A mio avviso, la decrescita dal 2016 al 2019, dato il notevole scostamento da quanto successo in tutto il resto del Paese, può essere interamente attribuita agli effetti dell'applicazione degli articoli 5 e 6 della Legge Regionale 9 del 2016 (secondo le tempistiche e gli ambiti di applicazione indicati norma transitoria all'art.13)[1]; il crollo del 2020 in tutto il Paese va attribuito alla notevole riduzione dell'offerta in tutta Italia (l'accesso agli apparecchi elettronici di gioco è stato inibito per oltre 6 mesi) e la risalita del 2021 all'allentarsi delle misure di interdizione di gran parte dei giochi offline.

Rispetto al giocato offline in Italia il dato piemontese che rappresentava il 6,9% del totale nel 2016 (il Piemonte aveva però nel 2016 e nel 2017 circa il 7,3 %, nel 2021 il 7,2% della popolazione nazionale) è sceso sino al 6,1 % nel 2018 e 2019 per poi risalire lievemente negli anni della pandemia.

Il gioco con apparecchi nel 2016 era in termini di fatturato in Piemonte leggermente superiore alla media nazionale (7,5%) ed è sceso al 6% nel 2019 e sotto tale valore negli anni pandemici.

Se relativamente al gioco fisico i piemontesi avessero continuato a giocare con lo stesso trend di variazione annuale del resto degli italiani avrebbero dal 2017 al 2021 giocato 2.041 milioni in più; 2.168 milioni in più con gli apparecchi elettronici di gioco e 127 milioni in meno con tutti gli altri giochi offline.

Si può quindi ipotizzare anche che la notevole stretta al gioco con apparecchi abbia comportato un modestissimo effetto "di rimbalzo" sugli altri giochi tangibili (si può affermare che meno del 6% del risparmiato sugli apparecchi sia stato "reinvestito" in altri giochi offline)

[1] Art. 5 (Collocazione degli apparecchi per il gioco lecito)
1. Per tutelare determinate categorie di soggetti maggiormente vulnerabili e per prevenire il disturbo da gioco, è vietata la collocazione di apparecchi per il gioco di cui all'articolo 110, commi 6 e 7 del r.d. 773/1931 in locali che si trovano ad una distanza, misurata in base al percorso pedonale più breve, non inferiore a trecento metri per i comuni con popolazione fino a cinquemila abitanti e non inferiore a cinquecento metri per i comuni con popolazione superiore a cinquemila abitanti da:
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 socio-sanitario; f)strutture ricettive per categorie protette, luoghi di aggregazione giovanile ed oratori; g)istituti di credito e sportelli bancomat; h)esercizi di compravendita di oggetti preziosi ed oro usati; i)movicentro e stazioni ferroviarie.
omissis
Art. 6.(Limitazioni all'esercizio del gioco)
I comuni, per esigenze di tutela della salute e della quiete pubblica, nonché di circolazione stradale, entro novanta giorni dall'entrata in vigore della presente legge, dispongono limitazioni temporali all'esercizio del gioco tramite gli apparecchi di cui all'articolo 110, commi 6 e 7 del r.d. 773/1931 , per una durata non inferiore a tre ore nell'arco dell'orario di apertura previsto, all'interno delle sale da gioco, delle sale scommesse, degli esercizi pubblici e commerciali, dei circoli privati e di tutti i locali pubblici od aperti al pubblico di cui all' articolo 2, comma 1, lettera d)

Considerando che il pay out[2] medio del gioco fisico nell'arco di tempo considerato è sceso (grazie ai progressivi incrementi del PREU[2] sugli apparecchi di gioco) dal 76,6 % del 2017 al 73,2 % del 2021, si può ipotizzare che il denaro "non perso" complessivamente con il gioco offline dai giocatori piemontesi tra il 2017 e il 2021 ammonti a circa 510 milioni di €; soldi rimasti nelle tasche dei giocatori di apparecchi elettronici, quelli con il giocato pro capite più alto (anche in considerazione della loro bassa prevalenza, scesa dal 7,4% del 2018 al 3,1% nel 2021 secondo GAPS 2022), con la maggior propensione al gioco problematico e con i maggiori indicatori di svantaggio sociale (cfr. le risultanze di GAPS 2018 e il paragrafo 2.3.7 del presente studio).

La mia opinione, senza tema di smentita, è quindi che quanto determinato dagli articoli 5 e 6 della Legge 9 del 2016 abbia rappresentato un forte intervento di policy making equitativo.

Tabella 1: Gioco offline

ANNO	Giocato totale in Piemonte mln € (% del dato nazionale totale)		Variazione sull'anno precedente (valore assoluto in mln € e %)		Giocato totale nel resto del Paese	Variazione sull'anno precedente (assoluta in mln € e %)		Se in Piemonte il gioco offline avesse seguito il trend del resto del Paese (valore assoluto e differenza assoluta in mln € rispetto all'accaduto reale)	
2016	*5.127*	*6,9%*			*69.610*				
2017	*4.855*	*6,5%*	*- 272*	*- 5,3%*	*69.880*	*+ 270*	*+ 0,4%*	*5.148*	*+ 293*
2018	*4.630*	*6,1%*	*- 225*	*- 4,6%*	*70.700*	*+ 820*	*+ 1,2%*	*5.210*	*+ 580*
2019	*4.553*	*6,1%*	*- 77*	*- 1,7%*	*69.584*	*- 1.116*	*- 1,6%*	*5.127*	*+ 574*
2020	*2.419*	*6,2%*	*- 2.134*	*- 46,9%*	*36.728*	*- 32.856*	*- 47%*	*2.717*	*+ 298*
2021	*2.755*	*6,3%*	*+ 336*	*+ 13,9%*	*41.247*	*+ 4.519*	*+ 12,3%*	*3.051*	*+ 296*
TOTALE NEI 5 ANNI DI VIGORE DELLA LEGGE REGIONALE 9 2016 (GIUGNO 16 – DICEMBRE 21)									**+ 2.041**

Tabella 2: Gioco con apparecchi elettronici

ANNO	Giocato totale in Piemonte mln € (% del dato nazionale totale)		Variazione sull'anno precedente (valore assoluto in mln € e %)		Giocato totale nel resto del Paese	Variazione sull'anno precedente (assoluta in mln € e %)		Se in Piemonte il gioco offline avesse seguito il trend del resto del Paese (valore assoluto e differenza assoluta in mln € rispetto all'accaduto reale)	
2016	*3.709*	*7,5%*			*45.879*				
2017	*3.389*	*6,9%*	*- 320*	*– 8,6%*	*45.620*	*- 259*	*– 0,6%*	*3.687*	*+298*
2018	*2.975*	*6,1%*	*- 414*	*– 12,2%*	*45.687*	*+ 67*	*+ 0,1%*	*3.691*	*+ 716*
2019	*2.815*	*6 %*	*- 160*	*– 5,4%*	*43.862*	*- 3.866*	*– 8,5%*	*3.377*	*+ 562*
2020	*1.134*	*5,6%*	*- 1.681*	*-59,7%*	*18.969*	*- 24.893*	*– 56,8%*	*1.459*	*+ 325*
2021	*1.150*	*5,9%*	*+ 16*	*+ 1,4%*	*18.216*	*- 753*	*– 4%*	*1.401*	*+ 267*
TOTALE NEI 5 ANNI DI VIGORE DELLA LEGGE REGIONALE 9 2016 (GIUGNO 16 – DICEMBRE 21)									**+ 2.168**

[2] Pay out = percentuale delle somme giocate che viene restituita al giocatore sottoforma di cosiddetta "vincita", dato che varia notevolmente da gioco a gioco
PREU = prelievo erariale unico sul giocato con gli apparecchi elettronici, istituito nel 2003, originariamente fissato nel 13,5% per le New Slot machine progressivamente cresciuto sino al valore attuale del 24 % per le Slot machine e l'8,6% per le VLT

Proseguendo con il ragionamento ipotizzato, complessivamente, se i piemontesi avessero fatto di anno in anno come i propri connazionali avrebbero giocato nei 5 anni dal 2017 al 2021 21 miliardi e 253 milioni invece dei 19 miliardi e 212 milioni effettivamente giocati offline; avrebbero sostanzialmente giocato il 10,6% in più.

Limitandosi agli apparecchi elettronici di gioco il conto complessivamente sarebbe ammontato a 13.615 milioni, il 18,9 % in più degli 11.447 giocati.

Una delle più frequenti preoccupazioni rispetto alla "stretta" sul gioco offline in vigore in Piemonte tra il 2016 e il 2021 era che essa avrebbe potuto determinare un effetto "di rimbalzo" sul gioco online.

Tabella 3: Gioco online

ANNO	Giocato totale in Piemonte mln € (% del dato nazionale totale)	Variazione sull'anno precedente (valore assoluto in mln € e %)		Giocato totale nel resto del Paese	Variazione sull'anno precedente (assoluta in mln € e %)		Se in Piemonte il gioco offline avesse seguito il trend del resto del Paese (valore assoluto e differenza assoluta in mln € rispetto all'accaduto reale)	
2016	*1.343 (6,30%)*			*19.988*				
2017	*1.666 (6,19%)*	*323*	*+24,1%*	*25.266*	*5.278*	*+ 26,4%*	*1.719*	*+ 53*
2018	*1.952 (6,21%)*	*286*	*+ 17,2%*	*29.479*	*4.213*	*+ 16,7%*	*2.006*	*+ 54*
2019	*2.323 (6,38%)*	*371*	*+ 19%*	*34.077*	*4.598*	*+ 15,6%*	*2.319*	*- 4*
2020	*2.572 (6,28%)*	*249*	*+ 10,7%*	*38.381*	*4.304*	*+12,6%*	*2.611*	*+ 39*
2021	*4.086 (6,08%)*	*1.514*	*+ 58,9%*	*63.093*	*25.522*	*+ 66,5%*	*4.347*	*+ 261*
TOTALE NEI 5 ANNI DI VIGORE DELLA LEGGE REGIONALE 9 2016 (GIUGNO 16 – DICEMBRE 21)								**+ 403**

Anche per il gioco online si può vedere come in Piemonte, in tutti gli anni esaminati, il dato sia stato costantemente inferiore alla media nazionale oscillando tra il 6,08 e il 6,30 % del totale nazionale. Solo nel 2019 il dato supera percentualmente, seppure di pochissimo, il dato di partenza del 2016.

Pur con i limiti dell'attribuzione territoriale del gioco online, nella tabella 3 si può vedere come nei primi 3 anni di applicazione della Legge regionale 9 del 2016 non ci sia stata alcuna superiore accelerazione del gioco tematico in Piemonte rispetto al resto d'Italia; anzi nella Regione si sono giocati 103 milioni in meno di quanto si sarebbe giocato se il giocato fosse cresciuto allo stesso ritmo del resto del Paese. Ancora leggermente inferiore è il trend di crescita piemontese nel primo anno della pandemia COVID – 19, mentre la differenza si amplifica in modo netto nel 2021 quando, nel quadro di una fortissima accelerata generale, il Piemonte presenta un dato di crescita inferiore.

Complessivamente il "minor giocato" online in Piemonte rispetto al valore che ci si sarebbe aspettati se il "ritmo di crescita" fosse stato quello del resto d'Italia nei 5 anni assomma a 403 milioni €.

Nei 5 anni di vigore della Legge 9 del 2016 i piemontesi hanno giocato online 12.599 milioni, il 3,1 % in meno rispetto ai 13.002 milioni che avrebbero giocato se avessero continuato a giocare online come il resto dei compatrioti.

Complessivamente mettendo insieme le 2 piattaforme di gioco, fisica e online, in Piemonte tra il 2017 e il 2021 si sono giocati 31 miliardi e 811 milioni; ma ne **sarebbero stati giocati** 34 miliardi e 255 milioni, **quasi 2 miliardi e mezzo in più (2.444 milioni) e ne sarebbero stati persi circa 580 milioni in più**, in massima parte dai giocatori di Slot machine, **se le cose fossero continuate in modo perfettamente parallelo alle altre 19 Regioni prese nel loro insieme**.

Il mutare del quadro epidemiologico; ipotesi di studio

Premetto che anche **quanto segue non pretende di rappresentare uno studio scientifico, quanto una base di ragionamento per porre delle ipotesi sui trend di sviluppo dei comportamenti di gioco** ed eventualmente falsificare con appropriati studi ad hoc; sono indicati nelle tabelle **valori assoluti certi**, come quelli della popolazione residente interessata dallo studio (18-84 anni), le **prevalenze** degli studi GAPS 2018 e 2022 espresse in %, **la loro ipotetica traduzione** in valori assoluti e le differenze tra queste percentuali e tra i valori assoluti che ne deriverebbero, differenze espresse in punti percentuali e in percentuali.

Tabella 4: Ipotesi sull'andamento delle prevalenze del gioco d'azzardo in Piemonte (Last Year) GAPS 2018 GAPS 2022[3]

ANNO[3]	Popolazione residente 18-84 aa (migliaia)	% Giocatori LY	Valore assoluto giocatori LY (migliaia)	% Giocatori LY no rischio	Valore assoluto giocatori LY no rischio	% Giocatori LY a rischio > 0	Valore assoluto giocatori LY rischio > 0	% Giocatori LY rischio minimo	Valore assoluto giocatori LY rischio minimo	% Giocatori LY rischio > minimo	Valore assoluto giocatori LY rischio > minimo
2018	*3.535*	*32,6*	*1.152*	*28,1*	*993*	*4,6*	*163*	*3*	*106*	*1,6*	*57*
2022	*3.495*	*28,9*	*1.010*	*24,4*	*853*	*4,5*	*157*	*3,3*	*115*	*1,2*	*42*
Differenza valore assoluto (migliaia)	*-40*		*-142*		*-140*		*-6*		*+9*		*-15*
Differenza punti %		*-3,7*		*-3,4*		*-0,1*		*+0,3*		*-0,4*	
DIFFERENZA %			- 12,3%		- 14,1 %		-3,7%		+8,5 %		-26,3%

Nel lasso di tempo tra il 2018 e il 2022 riscontriamo, esaminando i dati di GAPS 2022 rispetto a quelli di GAPS 2018, una riduzione della prevalenza complessiva di gioco Last Year di 3,7 punti percentuali equivalenti ad una riduzione dell'12,3 %; tale riduzione sarebbe particolarmente significativa tra i giocatori che dichiarano pattern di gioco "misto" (offine + online), - 23 %, anche se complessivamente si riducono in modo simile i valori relativi ai giocatori offline e online. Esclusivamente tra i giocatori che dichiarano di aver giocato solo online assistiamo ad un incremento (trasformando le % in valori assoluti si potrebbe ipotizzare una crescita di circa 7.000 unità, da 56.000 a 63.000 soggetti).

Complessivamente si può stimare – sempre derivando i valori assoluti dalle percentuali, che i giocatori LY siano diminuiti di circa 140.000 unità, 130.000 quelli offline; i giocatori online LY stimabili con GAPS 2022 sarebbero stati circa 150.000 rispetto ai 170.000 stimabili con GAPS 2018.

[3] L'anno è quello dello studio; nel caso del GAPS 2018 il rilevamento è stato effettuato nella tarda primavera del 2018 (LY da maggio 2017 ad aprile 2018); nel caso del GAPS 2022 alla fine dell'inverno 2022 (LY da marzo 2021 a febbraio 2022)

Tabella 5: Ipotesi sull'andamento delle prevalenze del gioco d'azzardo a rischio in Piemonte (Last Year) GAPS 2018 GAPS 2022[4]

ANNO[4]	Popolazione residente 18-84 aa (migliaia)	% Giocatori LY	Valore assoluto giocatori LY (migliaia)	% Giocatori LY no rischio	Valore assoluto giocatori LY no rischio	% Giocatori LY a rischio > 0	Valore assoluto giocatori LY rischio > 0	% Giocatori LY rischio minimo	Valore assoluto giocatori LY rischio minimo	% Giocatori LY rischio > minimo	Valore assoluto giocatori LY rischio > minimo
2018	*3.535*	*32,6*	*1.152*	*28,1*	*993*	*4,6*	*163*	*3*	*106*	*1,6*	*57*
2022	*3.495*	*28,9*	*1.010*	*24,4*	*853*	*4,5*	*157*	*3,3*	*115*	*1,2*	*42*
Differenza valore assoluto (migliaia)	*-40*		*-142*		*-140*		*-6*		*+9*		*-15*
Differenza punti %		*-3,7*		*-3,4*		*-0,1*		*+0,3*		*-0,4*	
DIFFERENZA %			- 12,3%		- 14,1 %		-3,7%		+8,5 %		-26,3%

Relativamente al "gioco a rischio" si può affermare che la % stimata da GAPS dei giocatori "a rischio > 0" (rischio minimo + rischio moderato/severo) rimane sostanzialmente costante tra il 2018 e il 2022 (da 4,6 a 4,5% sulla popolazione residente), con una ipotetica riduzione però del valore assoluto (- 6.000 unità) determinata dalla diminuzione dei giocatori LY; nell'ambito del gioco "a rischio" nel suo complesso però vi sarebbe un parziale spostamento dal rischio maggiore ("moderato/severo") che scenderebbe del 26,3 %, corrispondente a 15.000 unità, al rischio minimo che salirebbe del 8,5 % corrispondente a 9.000 unità; come se una piccola parte (equivalente a circa il 10% dei giocatori "a rischio > 0"), dei giocatori più costanti nel gioco avesse acquisito con la pandemia comportamenti a minor rischio.

Resterebbero comunque rilevati con GAPS 2022 oltre 40.000 piemontesi con pattern di gioco "a rischio > minimo", all'interno dei quali si potrebbero stimare, rifacendosi alle proporzioni degli studi precedenti (sino allo studio IPSAD 2017 venivano presentati separati i dati dei profili di rischio moderato e severo), circa 10.000 giocatori "a rischio severo".

Recentemente, nell'ambito di un Convegno Nazionale sul gioco d'azzardo a Castelfranco Veneto, IFC CNR di Pisa ha esposto i dati preliminari dello studio IPSAD 2022, per il quale i questionari sono stati inviati in tutta Italia a breve distanza da quelli di GAPS 2022, ciò comportando una buona sovrapposizione rispetto "last year" indagato. Propongo un confronto sulle prevalenze di gioco LY nei giocatori suddivisi per piattaforma di gioco prescelta.

Tabella 6: Confronto delle prevalenze del gioco d'azzardo in Piemonte LY GAPS 2022 versus IPSAD 2022 (popolazione 18-84 anni)

ANNO[4]	% Giocatori LY	% Giocatori LY offline	% Giocatori LY online	% Giocatori LY misti	% Giocatori LY solo offline	% Giocatori LY solo online
IPSAD 2022	*4,3*	*41,9*	*7,3*	*6,2*	*35,7*	*1*
GAPS Piemonte 2022	*28,9*	*27,1*	*4,3*	*2,5*	*24,6*	*1,8*
Differenza punti %	*-14,1*	*-14,8*	*-3*	*-3,7*	*-11,1*	*+0,8*
Differenza %	*-32,8%*	*-35,3%*	*-41,1%*	*-59,7%*	*-31,1%*	*+80%*

[4] L'anno è quello dello studio; nel caso del GAPS 2018 il rilevamento è stato effettuato nella tarda primavera del 2018 (LY da maggio 2017 ad aprile 2018); nel caso del GAPS 2022 alla fine dell'inverno 2022 (LY da marzo 2021 a febbraio 2022)

In Piemonte, a cavallo tra il 2021 e il 2022, il consumo di prodotti di gioco d'azzardo avrebbe coinvolto una frazione della popolazione tra i 18 e gli 84 anni di quasi 1/3 inferiore a quella dell'intera Nazione, con un dato di minor prevalenza del gioco online che supera di oltre il 40% il dato dell'Italia nel suo complesso; la maggiore differenza si verifica tra i giocatori che consumano sia su piattaforma fisica che online, che in Piemonte sarebbero stati in proporzione meno della metà (2,5 versus 6,2%) di quelli italiani. Solo per il gioco online "puro" il dato piemontese supera in percentuale il dato nazionale (1,8 versus 1%).

Facendo riferimento ai dati ufficiali di ADM dal 2017 al 2021 la somma complessiva giocata in Piemonte è aumentata di 319 milioni con un ritmo di crescita nettamente inferiore a quello nazionale (4,89 % versus 9,36%). Il giocato medio pro-capite, riferito alla sola platea dei giocatori dell'ultimo anno stimati con gli studi GAPS 2018 e 2022, sarebbe passato da 5.661 € annui (472 euro al mese) a 6.787 € (566 € al mese), con una netta riduzione però delle perdite (dovuta all'inversione del rapporto tra il giocato offline e online che hanno un regime di pay out nettamente diverso) da 130 € al mese a 79 € al mese.

Quasi dimezzato è il volume giocato offline (- 1.916 milioni; - 43,3 %).

Il volume giocato online in Piemonte cresce di quasi 2,5 volte (+ 145,26%) ed essendo che la platea dei giocatori online sarebbe stando agli studi GAPS 2018 e 2022 nella Regione addirittura diminuita (da 170.000 a 150.000 come detto sopra) ciò si rifletterebbe in un consistentissimo aumento (+17.440 €) del giocato medio annuo pro-capite da parte dei giocatori online (sia "puri" che misti) e delle perdite annue pro-capite che passerebbero da 520 a 1.716 € (143 € medi al mese).

La pandemia avrebbe in particolare fatto perdere il controllo ai già giocatori online più che incentivato il reclutamento di nuovi giocatori online.

Tabella 7: Ipotesi sull'andamento delle giocate gioco d'azzardo pubblico in Piemonte 2017 2021 (dati ottenuti incrociando i dati reali ADM con le stime di prevalenza di gioco Last Year totale e sulle diverse piattaforme)

ANNO	GIOCATO TOTALE	GIOCATO PRO CAPITE[5]	GIOCATO OFFLINE	GIOCATO OFFLINE PRO CAPITE[5]	GIOCATO ONLINE	GIOCATO ONLINE PRO CAPITE[5]
2017	*6.521 mln*	*5.661 €*	*4.855 mln*	*4.430 €*	*1.666 mln*	*9.800 €*
Perdita annua	*1.221 mln*	*1.557 €*	*1.136 mln*	*1.037 €*	*85 mln*	*520 €*
2021	*6.840 mln*	*6.787 €*	*2.755 mln*	*2.514 €*	*4.086 mln*	*27.240 €*
Perdita annua	*931 mln*	*944 €*	*738 mln*	*674 €*	*257 mln*	*1.716 €*
Variazione valore assoluto giocato (migliaia)	*+320*	*+1.126*	*-2100*	*- 1916*	*+ 2.420*	*+ 17.440*
VARIAZIONE GIOCATO IN %	+ 4,9 %	+ 19, 9%	- 43,3 %	- 43,2 %	+ 145,3 %	+ 178 %

[5] Sui giocatori LY stimati

Nel rapporto IRES Piemonte "*Contrasto al gioco d'azzardo patologico in Piemonte: l'evoluzione del fenomeno, l'attuazione della Legge regionale n. 9/2016 e le attività del piano triennale*" Gennaio 2021, è infine proposto un interessante confronto tra l'andamento dei soggetti trattati per disturbo da gioco d'azzardo in Piemonte rispetto alle Regioni limitrofe; in Piemonte nei primi 3 anni di applicazione della Legge 9 del 2016 i soggetti trattati per Disturbo da Gioco d'Azzardo sono diminuiti di oltre il 10% a fronte di un aumento superiore al 20% nelle 3 principali Regioni confinanti.

È suggestivo il parallelismo tra lo scostamento "a scendere" dal dato nazionale dei dati piemontesi sul versante economico e quello sul versante clinico, quasi a significare come minor spesa, in particolare con apparecchi elettronici, si tradurrebbe in qualche misura in minor domanda di cura.

Tabella 8: Pazienti in carico nelle ASL del Piemonte e delle Regioni limitrofe. Variazioni percentuali

PAZIENTI IN CARICO	DIFF. % 2016-2019
Piemonte	*- 20,6%*
Lombardia	*+ 10,5%*
Liguria	*+ 29,1%*
Emilia Romagna	*+ 24,7%*

Bibliografia/Sitografia

ADM Libro Blu 2017, 2018, 2019, 2020 e 2021 https://www.adm.gov.it/portale/-/libro-blu

GAPS 2018 https://www.epid.ifc.cnr.it/wp-content/uploads/2020/10/GAPS-Piemonte_Report_ISBN-low.pdf

IRES Piemonte "Contrasto al gioco d'azzardo patologico in Piemonte: l'evoluzione del fenomeno, l'attuazione della Legge regionale n. 9/2016 e le attività del piano triennale" Gennaio 2021 https://it.readkong.com/page/le-politiche-di-prevenzione-e-contrasto-al-gioco-d-azzardo-2543712

ISTAT https://www.istat.it/it/popolazione-e-famiglie

Laboratorio di Epidemiologia e ricerca sui servizi sanitari - Istituto di Fisiologia Clinica - Consiglio Nazionale delle Ricerche, Molinaro S., relazione "Consumi d'azzardo: lettura di un fenomeno in ascesa", Castelfranco Veneto (Tv), 9 marzo 2023, Convegno Nazionale "La dipendenza da gioco: evidenza scientifica, pratica clinica e rete di Servizi per la cura"

TABELLE IN ALLEGATO

Le caratteristiche del campione GAPS 2022 – Regione Piemonte 114

Tabella 1. Distribuzione percentuale dei rispondenti per genere e fascia di età 114

Tabella 2. Lingua parlata in famiglia: distribuzione percentuale per genere e fascia di età 114

Tabella 3. Stato civile: distribuzione percentuale per genere e fascia di età 114

Tabella 4. Caratteristiche familiari: distribuzione percentuale per genere e fascia di età 115

Tabella 5. Caratteristiche personali: distribuzione percentuale per genere e fascia di età 115

Tabella 6. Titolo si studio conseguito: distribuzione percentuale per genere e fascia di età 115

Tabella 7. Stato occupazione: distribuzione percentuale per genere e fascia di età 116

Tabella 8. Reddito familiare (netto) mensile: distribuzione percentuale per genere e fascia di età 116

Tabella 9. Reddito personale (lordo) annuo: distribuzione percentuale per genere e fascia di età 116

La percezione sui servizi sanitari territoriali 117

Tabella 10. Livello di informazione sulle modalità di accesso ai Servizi Sanitari territoriali generali: distribuzione percentuale per genere e fascia di età 117

Tabella 11. Livello di informazione sulle modalità di accesso ai Servizi Sanitari territoriali specifici per le Dipendenze patologiche (SerD): distribuzione percentuale per genere e fascia di età 117

Tabella 12. Livello di informazione sulle modalità di accesso ai Servizi Sanitari territoriali generali: distribuzione percentuale per genere e fascia di età a livello provinciale 118

Tabella 13. Livello di informazione sulle modalità di accesso ai Servizi Sanitari territoriali specifici per le Dipendenze patologiche (SerD): distribuzione percentuale per genere e fascia di età a livello provinciale 119

Gioco d'azzardo 120

Tabella 14. Distanza da un luogo di gioco da casa e dal luogo di lavoro/di studio; tempo disposti a impiegare per raggiungere un logo di gioco: distribuzione percentuale per genere e fascia di età 120

Tabella 15. Tipologie di gioco disponibili nel luogo di gioco più vicino: distribuzione percentuale dei rispondenti per genere e fascia di età 120

Tabella 16. Conoscenza delle regole Regionali e Comunali relative al gioco d'azzardo: distribuzione percentuale dei rispondenti per genere e fascia di età 121

Tabella 17. Regolamentazioni comunali riportate tra coloro che hanno detto di esserne a conoscenza: distribuzione percentuale dei rispondenti per genere e fascia di età 121

Tabella 18. Conoscenza dei limiti di età per giocare d'azzardo: distribuzione percentuale, per genere e fascia di età 121

Tabella 19. Livello di propensione verso le normative applicabili al gioco d'azzardo: distribuzione percentuale, per genere e fascia di età 122

Tabella 20. Rischio attribuito al giocare d'azzardo (più o meno di una volta a settimana): distribuzione percentuale, per genere e fascia di età 123

Tabella 21. Atteggiamento espresso verso il gioco d'azzardo: distribuzione percentuale, per genere e fascia di età 123

Tabella 22. Possibilità di diventare ricchi giocando d'azzardo: distribuzione percentuale, per genere e fascia di età 123

Tabella 23. Esposizione alla pubblicità sul gioco d'azzardo secondo il canale pubblicitario: distribuzione percentuale, per genere e fascia di età 124

Tabella 24. Presenza di familiari/parenti/conoscenti che giocano/hanno giocato d'azzardo: distribuzione percentuale, per genere e fascia di età 124

Tabella 25. Presenza di familiari/parenti/conoscenti che giocano/hanno giocato d'azzardo un po' troppo: distribuzione percentuale 125

Tabella 26. Dettaglio di familiari/parenti/conoscenti che giocano/hanno giocato d'azzardo un po' troppo: distribuzione percentuale, per genere e fascia di età 125

Tabella 27. Tipologie di gioco d'azzardo praticate durante l'anno: distribuzione percentuale per genere e fascia di età 125

Tabella 28. Spesa sostenuta per il gioco d'azzardo negli ultimi 30 giorni: distribuzione percentuale per genere e fascia di età 126

Tabella 29. Spesa sostenuta per il gioco d'azzardo negli ultimi 30 giorni dai giocatori nell'anno: distribuzione percentuale per genere e fascia di età 126

Tabella 30. Bilancio derivante dal gioco d'azzardo: distribuzione percentuale per genere e fascia di età 126

Tabella 31. Bilancio derivante dal gioco d'azzardo praticato tra chi ha giocato: distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno, per genere e fascia di età 126

Tabella 32. Somme perse dai giocatori che hanno perso somme di denaro al gioco ("In rosso"): distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno, per genere e fascia di età 127

Tabella 33. Metodo di pagamento per il gioco d'azzardo: distribuzione percentuale dei giocatori, per genere e fascia di età 127

Tabella 34. Impatto percepito del metodo di pagamento 'carta di credito' sul proprio gioco d'azzardo: distribuzione percentuale dei giocatori, per genere e fascia di età 127

Gioco d'azzardo onsite 128

Tabella 35. Luoghi di gioco onsite frequentati negli ultimi 12 mesi: distribuzione percentuale dei giocatori, per genere e fascia di età 128

Tabella 36. Tipologie di gioco praticate onsite durante l'anno: distribuzione percentuale dei giocatori, per genere e fascia di età 128

Tabella 37. Tempo medio giornaliero trascorso a giocare d'azzardo onsite: distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno, per genere e fascia di età 128

Tabella 38. Tempo disposto ad impiegare per raggiungere un luogo dove giocare d'azzardo onsite: distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno, per genere e fascia di età 129

Gioco d'azzardo online 129

Tabella 39. Tipologie di gioco praticate online: distribuzione percentuale dei giocatori nell'ultimo anno, per genere e fascia di età 129

Tabella 40. Frequenza di sessioni di gioco online di oltre 2 ore consecutive: distribuzione percentuale dei giocatori nell'ultimo anno, per genere e fascia di età 130

Tabella 41. Luoghi di gioco online: distribuzione percentuale dei giocatori nell'ultimo anno, per genere e fascia di età 130

Gioco d'azzardo profili di rischio 131

Tabella 42. Tipologie di gioco praticate: distribuzione percentuale per profili di rischio* 131

Tabella 43. Luoghi frequentati per giocare d'azzardo onsite: distribuzione percentuale per profili di rischio* 131

Tabella 44. Numero di giochi giocati: distribuzione percentuale per profili di rischio* 132

Tabella 45. Frequenza di gioco: distribuzione percentuale per profili di rischio* 132

Tabella 46. Tempo in media in un giorno a giocare d'azzardo onsite: distribuzione percentuale per profili di rischio* 132

Tabella 47. Tempo disposti a impiegare per raggiungere un luogo dove giocare d 'azzardo onsite: distribuzione percentuale per profili di rischio* 133

Tabella 48. Numero di volte in cui hanno giocato online per più di 2 ore consecutive in una sola occasione: distribuzione percentuale per profili di rischio* 133

Tabella 49. Metodo di pagamento per il gioco d'azzardo: distribuzione percentuale per profili di rischio* 133

Tabella 50. Impatto percepito del metodo di pagamento "carta di credito" o "bonifico" sul proprio gioco d'azzardo: distribuzione percentuale per profili di rischio* 133

Tabella 51. Bilancio derivante dal gioco d'azzardo praticato: distribuzione percentuale per profili di rischio* 134

Tabella 52. Rischio attribuito al gioco d'azzardo, meno o più di 1 volta a settimana: distribuzione percentuale per profili di rischio* 134

Tabella 53 Atteggiamento verso il gioco d'azzardo: distribuzione percentuale dei giocatori per profilo di rischio*1 134

Tabella 54. Conoscenza dei limiti di età per giocare d'azzardo online e onsite: distribuzione percentuale per profili di rischio* 135

Tabella 55. Livello di propensione verso le normative applicabili al gioco d'azzardo: distribuzione percentuale per profili di rischio 136

Tabella 56. Conoscenza delle regolamentazioni regionali e comunali approvate per limitare il gioco d'azzardo: distribuzione percentuale per profili di rischio* 137

Tabella 57: Abilità attribuita al giocatore per tipologie di gioco: distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio* 137

Tabella 58: Possibilità di diventare ricchi giocando d'azzardo: distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio* 137

Tabella 59: Contiguità con persone che giocano d'azzardo illegalmente: distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio 138

Tabella 60: Contiguità con persone che giocano d'azzardo: distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio* 138

Tabella 61: Alcune esperienze che possono essere capitate in conseguenza al gioco d'azzardo: distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio*....138

Tabella 62: Stato civile: distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio 139

Tabella 63: Titolo di studio conseguito: distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio*....139

Tabella 64: Stato occupazionale: distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio*....140

Tabella 65: Frequenza di problemi a casa, al lavoro, finanziari: distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio* 140

Tabella 66: Livello di depressione, ansia e stress: distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio* 141

Tabella 67: Consumo di sostanze nei 12 mesi precedenti all'intervista: distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio....141

Gaming 142

Tabella 68. Soldi spesi per i videogiochi: distribuzione percentuale dei giocatori di videogame negli ultimi 12 mesi, per genere e fascia di età....142

Tabella 69. Frequenza di gioco ai videogame (senza spendere soldi): distribuzione percentuale dei giocatori negli ultimi 12 mesi per genere e fascia di età 142

Cambiamenti degli indicatori epidemiologici 143

Tabella 70 Prevalenze di gioco negli ultimi 12 mesi: confronto fra i comuni del Gruppo 1* e del Gruppo 2** per anno di rilevazione....143

Tabella 71 Apparecchi da intrattenimento onsite: confronto fra i comuni del Gruppo 1* e del Gruppo 2** per anno di rilevazione....143

Tabella 72 Apparecchi da intrattenimento online: confronto fra i comuni del Gruppo 1* e del Gruppo 2** per anno di rilevazione....143

Tabella 73 Tipologia di giochi giocati onsite confronto fra i comuni del Gruppo 1* e del Gruppo 2** per anno di rilevazione 144

Tabella 74 Tipologia di giochi giocati online confronto fra i comuni del Gruppo 1* e del Gruppo 2** per anno di rilevazione 144

Tabella 75 Profili di gioco: confronto fra i comuni del Gruppo 1* e del Gruppo 2** per anno di rilevazione 145

Tabella 76 Prevalenze di gioco negli ultimi 12 mesi: confronto fra i grandi comuni (sopra i 20.000 abitanti) del Gruppo 1* e del Gruppo 2** per anno di rilevazione....145

Tabella 77 Apparecchi da intrattenimento onsite: confronto fra i grandi comuni (sopra i 20.000 abitanti) del Gruppo 1* e del Gruppo 2** per anno di rilevazione....145

Tabella 78 Apparecchi da intrattenimento online: confronto fra i grandi comuni (sopra i 20.000 abitanti) del Gruppo 1* e del Gruppo 2** per anno di rilevazione....146

Tabella 79 Tipologia di giochi giocati onsite: confronto fra i grandi comuni (sopra i 20.000 abitanti) del Gruppo 1* e del Gruppo 2** per anno di rilevazione....146

Tabella 80 Tipologia di giochi giocati online: confronto fra i grandi comuni (sopra i 20.000 abitanti) del Gruppo 1* e del Gruppo 2** per anno di rilevazione....147

Tabella 81 Prevalenze di gioco negli ultimi 12 mesi: confronto fra i comuni medi (tra i 5.000 e i 20.000 abitanti) del Gruppo 1* e del Gruppo 2** per anno di rilevazione....147

Tabella 82 Apparecchi da intrattenimento onsite: confronto fra i comuni medi (tra i 5.000 e i 20.000 abitanti) del Gruppo 1* e del Gruppo 2** per anno di rilevazione....148

Tabella 83 Apparecchi da intrattenimento online: confronto fra i comuni medi (tra i 5.000 e i 20.000 abitanti) del Gruppo 1* e del Gruppo 2** per anno di rilevazione....148

Tabella 84 Tipologia di giochi giocati onsite: confronto fra i comuni medi (tra i 5.000 e i 20.000 abitanti) del Gruppo 1* e del Gruppo 2** per anno di rilevazione....148

Tabella 85 Tipologia di giochi giocati online: confronto fra i comuni medi (tra i 5.000 e i 20.000 abitanti) del Gruppo 1* e del Gruppo 2** per anno di rilevazione....149

Tabella 86 Prevalenze di gioco negli ultimi 12 mesi: confronto fra i piccoli comuni (tra i 1.000 e i 5.000 abitanti) del Gruppo 1* e del Gruppo 2** per anno di rilevazione....149

Tabella 87 Apparecchi da intrattenimento onsite: confronto fra i piccoli comuni (tra i 1.000 e i 5.000 abitanti) del Gruppo 1* e del Gruppo 2** per anno di rilevazione....150

Tabella 88 Apparecchi da intrattenimento online: confronto fra i piccoli comuni (tra i 1.000 e i 5.000 abitanti) del Gruppo 1* e del Gruppo 2** per anno di rilevazione....150

Tabella 89 Tipologia di giochi giocati onsite: confronto fra i piccoli comuni (tra i 1.000 e i 5.000 abitanti) del Gruppo 1* e del Gruppo 2** per anno di rilevazione....150

Tabella 90 Tipologia di giochi giocati online: confronto fra i piccoli comuni (tra i 1.000 e i 5.000 abitanti) del Gruppo 1* e del Gruppo 2** per anno di rilevazione....151

Tabella 91 Prevalenze di gioco negli ultimi 12 mesi nella popolazione 65-84 anni: confronto fra i comuni del Gruppo 1* e del Gruppo 2** per anno di rilevazione....151

Le caratteristiche del campione GAPS 2022 – Regione Piemonte

Tabella 1. Distribuzione percentuale dei rispondenti per genere e fascia di età

		Totale	Genere	
			Maschi	Femmine
Fascia di età	18-44	36,0	33,9	38,0
	45-64	39,6	38,0	41,2
	65-84	24,3	28,1	20,8

GAPS 2022 - Regione Piemonte

Tabella 2. Lingua parlata in famiglia: distribuzione percentuale per genere e fascia di età

	Totale	Genere		Fascia di età		
		Maschi	Femmine	18-44	45-64	65-84
Italiana	99,5	99,9	99,1	99,8	99,1	99,5
Spagnola/Portoghese	1,5	1,1	1,9	1,8	1,0	1,5
Inglese/Tedesca	3,2	3,2	3,2	4,4	2,1	2,8
Francese	3,5	3,0	4,0	2,9	2,4	5,5
Slava	0,4	0,1	0,6	0,6	0,1	0,5
Rumena	0,2	0,3	0,1	0,5	0,2	0,0
Araba	0,0	0,0	0,1	0,0	0,0	0,1
Albanese	0,1	0,1	0,0	0,0	0,1	0,0
Altra lingua	1,0	1,2	0,8	0,8	1,3	1,0

GAPS 2022 - Regione Piemonte

Tabella 3. Stato civile: distribuzione percentuale per genere e fascia di età

	Totale	Genere		Fascia di età		
		Maschi	Femmine	18-44	45-64	65-84
Celibe/Nubile	34,2	37,8	30,7	72,0	19,0	7,2
Unito/a civilmente	2,9	3,0	2,9	4,2	2,6	1,7
Coniugato/a	51,5	49,9	53,2	22,9	63,0	71,8
Separato/a	2,8	3,1	2,4	0,3	5,8	1,7
Divorziato/a	4,6	4,1	5,1	0,7	8,1	5,0
Vedovo/a	4,0	2,2	5,7	0,0	1,5	12,7

GAPS 2022 - Regione Piemonte

Tabella 4. Caratteristiche familiari: distribuzione percentuale per genere e fascia di età

		Totale	Genere		Fascia d'età		
			Maschi	Femmine	18-44	45-64	65-84
Stato civile	Single	17,3	16,2	18,4	13,9	18,0	21,0
	Con coniuge/ convivente	64,8	63,0	66,5	45,5	74,1	76,2
	Con genitori e/o parenti	17,0	20,1	13,9	38,5	7,8	2,2
	Con amici/ conoscenti	0,7	0,5	0,9	1,8	0,1	0,1
	Struttura pubblica/privata	0,2	0,2	0,2	0,3	0,0	0,4
Figli	No	40,6	45,8	35,5	74,2	28,0	15,0
	Si	59,4	54,2	64,5	25,8	72,0	85,0

GAPS 2022 - Regione Piemonte

Tabella 5. Caratteristiche personali: distribuzione percentuale per genere e fascia di età

		Totale	Genere		Fascia d'età		
			Maschi	Femmine	18-44	45-64	65-84
Difficoltà a dormire	No	61,6	64,1	59,2	58,0	61,0	67,4
	Si	38,4	35,9	40,8	42,0	39,0	32,6
Ore dormite a notte in media	Meno di 5 ore	4,3	3,4	5,3	2,5	4,8	6,1
	5-6 ore	24,6	24,9	24,4	21,1	26,3	26,6
	6-7 ore	38,3	39,6	37,0	39,8	38,5	36,2
	7-8 ore	30,0	29,5	30,5	32,7	28,9	28,1
	Più di 8 ore	2,8	2,7	2,9	3,9	1,6	3,1

GAPS 2022 - Regione Piemonte

Tabella 6. Titolo si studio conseguito: distribuzione percentuale per genere e fascia di età

	Totale	Genere		Fascia di età		
		Maschi	Femmine	18-44	45-64	65-84
Nessuno - Licenza elementare	3,3	2,3	4,4	0,1	0,1	11,9
Medie inferiori/qualifica superiore	20,3	19,8	20,7	7,6	23,4	31,3
Diploma/Maturità	40,7	43,9	37,7	41,2	46,4	32,7
Laure triennale - Laurea magistrale	31,2	29,3	33,0	43,8	25,6	23,2
Post laurea	4,5	4,8	4,2	7,3	4,4	0,9

GAPS 2022 - Regione Piemonte

Tabella 7. Stato occupazione: distribuzione percentuale per genere e fascia di età

	Totale	Genere		Fascia di età		
		Maschi	Femmine	18-44	45-64	65-84
Dirigente	6,7	9,2	4,1	2,7	9,5	30,1
Quadro	12,4	14,4	10,2	7,7	16,7	15,4
Impiegato	57,4	47,1	68,2	62,3	53,7	37,8
Operaio	17,1	21,7	12,3	16,4	17,9	14,9
Apprendista	3,3	3,8	2,7	6,8	0,0	0,0
Lavoratore presso proprio domicilio o impresa	3,1	3,8	2,4	4,0	2,3	1,8

GAPS 2022 - Regione Piemonte

Tabella 8. Reddito familiare (netto) mensile: distribuzione percentuale per genere e fascia di età

	Totale	Genere		Fascia di età		
		Maschi	Femmine	18-44	45-64	65-84
Meno di 600 euro	1,5	1,4	1,5	0,1	1,9	2,6
Fino a 1.000 euro	6,1	4,5	7,7	4,3	6,0	8,5
Fino a 1.400 euro	10,5	8,2	12,8	9,2	10,4	12,4
Fino a 1.800 euro	15,3	14,3	16,3	15,6	14,2	16,6
Fino a 2.500 euro	27,9	28,6	27,2	29,1	28,9	24,5
Fino a 5.000 euro	32,0	35,2	28,7	33,9	31,4	30,3
Più di 5.000 euro	6,8	7,9	5,8	7,7	7,3	5,1

GAPS 2022 - Regione Piemonte

Tabella 9. Reddito personale (lordo) annuo: distribuzione percentuale per genere e fascia di età

	Totale	Genere		Fascia di età		
		Maschi	Femmine	18-44	45-64	65-84
0 euro	11,1	9,5	12,7	21,1	6,1	5,1
Fino a 15.000 euro	25,7	19,7	31,7	27,7	21,2	29,0
Fino a 36.000 euro	45,7	44,2	47,2	41,1	46,4	51,2
Fino a 70.000 euro	13,3	19,4	7,3	9,2	19,0	10,7
Fino a 100.000 euro	2,3	3,9	0,7	0,6	3,2	3,3
Oltre 100.000 euro	1,9	3,3	0,5	0,3	4,1	0,7

GAPS 2022 - Regione Piemonte

La percezione sui servizi sanitari territoriali

Tabella 10. Livello di informazione sulle modalità di accesso ai Servizi Sanitari territoriali generali: distribuzione percentuale per genere e fascia di età

	Totale	Genere		Fascia di età		
		Maschi	Femmine	18-44	45-64	65-84
Per nulla	9,1	10,6	7,6	10,9	7,1	9,6
Poco	34,8	38,6	31,1	39,8	34,3	28,6
Abbastanza	47,2	42,9	51,4	41,2	49,3	52,3
Molto	8,9	7,9	9,9	8,1	9,3	9,5

GAPS 2022 - Regione Piemonte

Tabella 11. Livello di informazione sulle modalità di accesso ai Servizi Sanitari territoriali specifici per le Dipendenze patologiche (SerD): distribuzione percentuale per genere e fascia di età

	Totale	Genere		Fascia di età		
		Maschi	Femmine	18-44	45-64	65-84
Per nulla	31,5	30,6	32,3	33,0	31,1	30,3
Poco	44,0	45,5	42,6	47,9	44,7	37,8
Abbastanza	21,0	20,3	21,8	16,5	20,4	27,8
Molto	3,5	3,6	3,3	2,6	3,8	4,2

GAPS 2022 - Regione Piemonte

Tabella 12. Livello di informazione sulle modalità di accesso ai Servizi Sanitari territoriali generali: distribuzione percentuale per genere e fascia di età a livello provinciale

		Totale	Genere		Fascia d'età		
			Maschi	Femmine	18-44	45-64	65-84
Torino	Per nulla	8,8	10,1	7,6	11,3	7,8	7,2
	Poco	37,0	42,3	31,9	41,1	37,3	30,6
	Abbastanza	44,2	39,7	48,4	38,9	44,0	51,4
	Molto	10,1	8,0	12,1	8,7	10,9	10,7
Vercelli	Per nulla	11,7	14,4	8,8	18,1	11,4	4,2
	Poco	36,2	36,4	36,1	38,8	38,4	30,0
	Abbastanza	45,5	44,9	46,2	38,1	42,7	58,6
	Molto	6,6	4,4	8,9	4,9	7,6	7,2
Novara	Per nulla	12,1	15,0	9,3	13,5	6,1	17,3
	Poco	33,1	32,6	33,5	38,8	31,8	27,5
	Abbastanza	50,4	47,1	53,5	40,1	60,0	51,6
	Molto	4,5	5,4	3,6	7,6	2,1	3,7
Cuneo	Per nulla	7,7	9,2	6,3	8,7	3,8	12,3
	Poco	28,6	34,3	23,0	36,6	31,5	13,0
	Abbastanza	54,4	47,1	61,7	48,1	54,9	62,4
	Molto	9,3	9,5	9,1	6,7	9,8	12,3
Asti	Per nulla	9,9	11,9	7,8	10,0	7,8	14,0
	Poco	30,1	27,4	33,1	34,1	28,1	27,0
	Abbastanza	49,3	48,9	49,7	46,0	53,5	45,8
	Molto	10,7	11,8	9,4	9,8	10,6	13,1
Alessandria	Per nulla	10,9	12,4	9,4	10,6	8,4	14,7
	Poco	36,2	41,0	31,6	45,7	30,7	32,7
	Abbastanza	47,1	41,6	52,4	37,3	57,0	45,0
	Molto	5,8	5,0	6,6	6,4	3,9	7,7
Biella	Per nulla	7,4	6,9	8,0	12,8	2,6	8,1
	Poco	30,0	33,5	26,8	26,7	30,5	33,0
	Abbastanza	53,7	51,7	55,5	51,9	53,7	55,8
	Molto	8,8	7,9	9,7	8,6	13,2	3,1
Verbano-Cusio-Ossola	Per nulla	5,0	6,6	3,4	2,9	8,9	2,0
	Poco	37,9	38,6	37,2	43,2	29,6	40,8
	Abbastanza	47,4	44,2	50,5	43,6	48,9	51,4
	Molto	9,8	10,7	8,9	10,4	12,6	5,9

Tabella 13. Livello di informazione sulle modalità di accesso ai Servizi Sanitari territoriali specifici per le Dipendenze patologiche (SerD): distribuzione percentuale per genere e fascia di età a livello provinciale

		Totale	Genere		Fascia d'età		
			Maschi	Femmine	18-44	45-64	65-84
Torino	Per nulla	31,8	31,5	32,1	33,6	31,8	29,8
	Poco	45,3	46,7	43,9	47,0	46,6	41,0
	Abbastanza	19,0	17,9	20,0	16,8	16,6	25,0
	Molto	3,9	3,9	4,0	2,6	5,1	4,3
Vercelli	Per nulla	29,1	36,4	21,3	41,9	26,9	16,6
	Poco	45,9	37,4	54,9	40,0	53,1	42,9
	Abbastanza	21,7	23,4	19,9	16,4	17,0	34,8
	Molto	3,3	2,7	4,0	1,7	3,0	5,8
Novara	Per nulla	33,5	32,4	34,5	38,0	32,5	27,5
	Poco	43,4	48,8	38,3	47,1	44,5	37,1
	Abbastanza	21,3	15,7	26,5	11,6	23,0	32,9
	Molto	1,8	3,0	0,7	3,3	0,0	2,5
Cuneo	Per nulla	27,7	26,7	28,6	29,4	24,7	30,2
	Poco	44,5	43,7	45,3	53,0	44,9	30,3
	Abbastanza	23,4	25,3	21,4	15,1	26,7	31,0
	Molto	4,5	4,2	4,7	2,5	3,8	8,5
Asti	Per nulla	29,5	32,6	26,0	29,2	30,2	30,3
	Poco	40,7	37,8	43,8	44,8	40,0	37,7
	Abbastanza	27,0	25,2	28,9	24,3	25,4	29,5
	Molto	2,9	4,3	1,3	1,6	4,3	2,5
Alessandria	Per nulla	37,3	29,4	45,1	32,4	38,5	41,7
	Poco	40,4	49,0	32,0	50,9	41,4	26,1
	Abbastanza	20,5	20,7	20,3	14,3	18,8	30,4
	Molto	1,8	1,0	2,6	2,4	1,3	1,8
Biella	Per nulla	28,9	24,0	33,4	38,7	21,4	28,0
	Poco	42,5	41,5	43,3	39,9	44,8	42,2
	Abbastanza	26,5	30,0	23,3	17,7	31,6	29,8
	Molto	2,1	4,4	0,0	3,7	2,3	0,0
Verbano-Cusio-Ossola	Per nulla	28,5	29,7	27,3	19,9	36,5	26,2
	Poco	41,3	42,3	40,4	55,6	29,5	42,7
	Abbastanza	26,0	23,7	28,1	20,3	29,2	27,2
	Molto	4,2	4,3	4,2	4,2	4,8	3,9

Gioco d'azzardo

Tabella 14. Distanza da un luogo di gioco da casa e dal luogo di lavoro/di studio; tempo disposti a impiegare per raggiungere un logo di gioco: distribuzione percentuale per genere e fascia di età

		Totale	Genere		Fascia d'età		
			Maschi	Femmine	18-44	45-64	65-84
Da casa	< 5 minuti	50,2	50,7	49,7	56,5	48,8	43,9
	5-10 minuti	27,9	29,1	26,7	26,0	28,6	28,8
	> 10 minuti	21,9	20,2	23,6	17,5	22,6	27,3
Dal luogo di lavoro/studio	< 5 minuti	45,9	45,0	46,8	48,9	42,4	46,7
	5-10 minuti	29,1	29,6	28,5	29,5	28,9	26,3
	> 10 minuti	25,0	25,3	24,7	21,6	28,7	27,0
Tempo disposti a impiegare	< 10 minuti	90,6	88,5	92,8	91,8	89,7	89,7
	10-30 minuti	6,4	8,2	4,5	4,8	6,5	9,9
	>30 minuti	3,0	3,3	2,8	3,4	3,8	0,4

GAPS 2022 - Regione Piemonte

Tabella 15. Tipologie di gioco disponibili nel luogo di gioco più vicino: distribuzione percentuale dei rispondenti per genere e fascia di età

	Totale	Genere		Fascia di età		
		Maschi	Femmine	18-44	45-64	65-84
Gratta&Vinci	94,9	93,4	96,2	95,3	95,5	93,2
10 e Lotto/Win for life	65,3	67,7	63,0	76,2	64,7	50,6
Lotto/Superenalotto	89,0	89,0	89,0	89,7	89,6	87,1
Totocalcio/Totogol	67,3	69,8	64,9	63,7	70,4	67,5
Scommesse sportive o su altri eventi	32,6	39,3	26,2	41,8	33,0	18,7
Slot machine	41,8	44,6	39,0	51,8	39,3	30,8
Videolottery	14,3	17,6	11,2	20,8	12,7	7,4
Poker texano/altri giochi con le carte	3,3	4,5	2,2	4,3	3,6	1,0
Bingo	6,9	7,3	6,4	6,6	8,0	5,7
Altri giochi (es. roulette, dadi)	2,9	3,8	1,9	3,9	3,1	0,7

GAPS 2022 - Regione Piemonte

Tabella 16. Conoscenza delle regole Regionali e Comunali relative al gioco d'azzardo: distribuzione percentuale dei rispondenti per genere e fascia di età

	Totale	Genere		Fascia di età		
		Maschi	Femmine	18-44	45-64	65-84
Regionali	23,7	28,3	19,4	20,5	25,6	25,0
Comunali	13,9	15,3	12,5	9,9	15,2	16,3

GAPS 2022 - Regione Piemonte

Tabella 17. Regolamentazioni comunali riportate tra coloro che hanno detto di esserne a conoscenza: distribuzione percentuale dei rispondenti per genere e fascia di età

	Totale	Genere		Fascia di età		
		Maschi	Femmine	18-44	45-64	65-84
Limitazione degli orari di accesso alle Slot machine/Videolottery	51,1	49,2	53,4	49,7	55,2	49,9
Controllo della distanza dei luoghi in cui si gioca d'azzardo dai luoghi sensibili	77,1	78,0	76,0	74,3	75,8	79,3
Incentivi per i commercianti che rinuncino a offrire giochi d'azzardo	15,0	15,5	14,4	24,6	8,8	14,4
Penalizzazioni per i commercianti che Offrono giochi d'azzardo	8,9	5,2	13,3	7,8	8,1	9,5

GAPS 2022 - Regione Piemonte

Tabella 18. Conoscenza dei limiti di età per giocare d'azzardo: distribuzione percentuale, per genere e fascia di età

		Totale	Genere		Fascia d'età		
			Maschi	Femmine	18-44	45-64	65-84
Divieto ai minori gioco online	Minori di 14 anni	7,7	5,6	9,8	5,0	8,1	11,0
	Minori di 16 anni	4,3	3,3	5,4	5,1	4,2	3,0
	Minori di 18 anni	59,0	65,6	52,6	73,9	59,9	36,8
	Non è vietato	3,4	2,8	4,0	4,2	2,4	3,7
	Non so	25,6	22,8	28,2	11,8	25,4	45,5
Divieto ai minori gioco onsite	Minori di 14 anni	7,7	6,0	9,3	6,0	7,8	10,1
	Minori di 16 anni	3,8	4,4	3,3	4,5	3,4	3,4
	Minori di 18 anni	65,5	69,2	61,9	79,0	65,7	46,2
	Non è vietato	3,2	2,9	3,5	1,3	2,9	6,2
	Non so	19,8	17,5	22,0	9,2	20,2	34,1

GAPS 2022 - Regione Piemonte

Tabella 19. Livello di propensione verso le normative applicabili al gioco d'azzardo: distribuzione percentuale, per genere e fascia di età

		Totale	Genere		Fascia d'età		
			Maschi	Femmine	18-44	45-64	65-84
Collocare gli apparecchi di gioco in denaro lontano da scuole e luoghi di aggregazione giovanile	Per nulla	1,4	1,8	1,1	1,2	0,9	2,5
	Poco	2,0	3,2	0,8	3,2	1,7	0,9
	Abbastanza	9,3	10,5	8,2	15,3	6,0	6,3
	Molto	87,2	84,5	89,8	80,2	91,3	90,3
Collocare gli apparecchi di gioco in denaro lontano da istituti di credito e Bancomat	Per nulla	2,2	2,9	1,6	2,3	2,0	2,5
	Poco	6,2	8,7	3,8	7,2	6,9	3,9
	Abbastanza	14,5	17,5	11,8	18,5	11,3	13,9
	Molto	77,1	70,9	82,8	72,0	79,8	79,7
Collocare gli apparecchi di gioco in denaro lontano dalle Stazioni	Per nulla	2,8	3,7	2,0	3,2	2,3	3,1
	Poco	11,1	14,5	7,9	17,0	9,4	6,0
	Abbastanza	21,6	21,8	21,4	25,8	19,5	18,7
	Molto	64,5	60,0	68,7	54,0	68,8	72,2
Collocare gli apparecchi di gioco in denaro lontano da ospedali e strutture socio-sanitarie	Per nulla	2,5	3,5	1,6	2,9	1,8	3,0
	Poco	11,4	13,9	9,0	15,9	10,7	6,2
	Abbastanza	17,6	16,9	18,3	21,1	16,1	14,9
	Molto	68,5	65,6	71,2	60,1	71,3	75,9
Collocare gli apparecchi di gioco in denaro lontano da esercizi di compravendita di oggetti preziosi ed oro usati	Per nulla	2,3	3,2	1,5	2,9	1,7	2,5
	Poco	10,5	14,1	7,1	14,2	9,4	7,3
	Abbastanza	16,5	17,4	15,6	21,1	13,9	14,2
	Molto	70,7	65,2	75,7	61,7	75,0	76,1
Imporre limitazioni temporali all'esercizio del gioco tramite gli apparecchi Slot Machine/ Videolottery	Per nulla	2,1	3,1	1,2	2,7	1,5	2,4
	Poco	3,2	5,2	1,4	3,8	3,0	2,8
	Abbastanza	14,6	17,8	11,6	16,6	13,7	13,0
	Molto	80,0	73,9	85,9	76,9	81,8	81,8
Obbligare gli esercenti del gioco a percorsi di formazione specifici sui rischi correlati al gioco d'azzardo	Per nulla	2,6	3,5	1,8	1,9	3,4	2,3
	Poco	8,4	9,7	7,1	11,3	7,6	5,6
	Abbastanza	15,6	18,8	12,6	19,2	15,6	10,9
	Molto	73,5	68,1	78,5	67,5	73,4	81,3
Vietare le pubblicità del gioco d'azzardo	Per nulla	1,9	2,7	1,2	3,5	1,0	1,3
	Poco	8,4	11,4	5,6	14,7	5,7	4,0
	Abbastanza	15,5	16,5	14,5	21,2	14,3	9,7
	Molto	74,2	69,4	78,7	60,5	79,0	85,0

GAPS 2022 - Regione Piemonte

Tabella 20. Rischio attribuito al giocare d'azzardo (più o meno di una volta a settimana): distribuzione percentuale, per genere e fascia di età

		Totale	Genere		Fascia d'età		
			Maschi	Femmine	18-44	45-64	65-84
Giocare meno di una volta a settimana	Nessun rischio	9,3	11,6	7,0	9,0	10,5	7,8
	Rischio minimo	28,7	31,8	25,7	42,0	25,0	15,3
	Rischio moderato	31,5	29,3	33,6	33,0	31,1	30,0
	Rischio elevato	21,1	18,0	24,0	11,7	24,9	28,5
	Non so	9,5	9,2	9,7	4,2	8,5	18,4
Giocare più di una volta a settimana	Nessun rischio	1,0	1,7	0,3	0,8	1,3	0,8
	Rischio minimo	3,8	4,5	3,1	4,0	5,0	1,6
	Rischio moderato	15,2	17,2	13,3	22,6	12,0	9,3
	Rischio elevato	72,4	68,3	76,4	68,8	76,1	71,9
	Non so	7,6	8,4	6,9	3,8	5,7	16,4

GAPS 2022 - Regione Piemonte

Tabella 21. Atteggiamento espresso verso il gioco d'azzardo: distribuzione percentuale, per genere e fascia di età

	Totale	Genere		Fascia di età		
		Maschi	Femmine	18-44	45-64	65-84
Sfavorevole	93,6	91,7	95,5	91,7	94,1	95,6
Neutrale	2,6	2,7	2,6	3,0	2,1	3,0
Favorevole	3,7	5,6	1,8	5,3	3,8	1,4

GAPS 2022 - Regione Piemonte

Tabella 22. Possibilità di diventare ricchi giocando d'azzardo: distribuzione percentuale, per genere e fascia di età

	Totale	Genere		Fascia di età		
		Maschi	Femmine	18-44	45-64	65-84
Impossibile	44,8	37,5	51,8	32,2	47,9	57,6
Si se bravo	16,3	20,5	12,2	27,2	12,5	7,0
Si se fortunato	43,9	48,3	39,6	50,3	42,4	37,1

GAPS 2022 - Regione Piemonte

Tabella 23. Esposizione alla pubblicità sul gioco d'azzardo secondo il canale pubblicitario: distribuzione percentuale, per genere e fascia di età

		Totale	Genere		Fascia d'età		
			Maschi	Femmine	18-44	45-64	65-84
Pubblicità sul gioco in TV	Mai	30,2	27,5	32,9	22,1	26,2	48,5
	Meno di 1 volta al mese	21,3	18,4	24,2	18,7	23,1	22,5
	Più di 1 volta al mese	48,5	54,1	43,0	59,2	50,7	29,0
Pubblicità sul gioco in radio	Mai	63,6	60,8	66,3	56,5	60,8	79,4
	Meno di 1 volta al mese	18,4	17,8	19,0	22,0	18,7	12,2
	Più di 1 volta al mese	18,0	21,3	14,7	21,5	20,5	8,4
Pubblicità sul gioco su Internet	Mai	20,7	16,6	24,7	8,3	20,2	41,1
	Meno di 1 volta al mese	14,4	12,6	16,3	10,1	17,5	16,2
	Più di 1 volta al mese	64,9	70,8	59,0	81,6	62,3	42,7
Pubblicità sul gioco su manifesti/ cartelloni	Mai	52,1	48,4	55,8	47,3	48,6	65,5
	Meno di 1 volta al mese	24,4	24,6	24,1	26,2	25,5	19,5
	Più di 1 volta al mese	23,5	26,9	20,1	26,5	26,0	15,0
Pubblicità sul gioco su giornali/ quotidiani/riviste	Mai	46,3	42,6	49,9	47,9	40,2	53,7
	Meno di 1 volta al mese	23,7	23,4	24,0	24,9	24,9	19,9
	Più di 1 volta al mese	30,0	34,0	26,1	27,2	34,9	26,4
Pubblicità sul gioco su social media	Mai	34,5	31,6	37,3	23,2	34,5	52,6
	Meno di 1 volta al mese	14,9	13,9	16,0	14,2	15,7	15,4
	Più di 1 volta al mese	50,6	54,5	46,8	62,6	49,8	32,0

GAPS 2022 - Regione Piemonte

Tabella 24. Presenza di familiari/parenti/conoscenti che giocano/hanno giocato d'azzardo: distribuzione percentuale, per genere e fascia di età

	Totale	Genere		Fascia di età		
		Maschi	Femmine	18-44	45-64	65-84
Nessuno	68,7	67,2	70,2	55,0	71,7	82,5
Partner	5,9	3,9	7,9	6,9	6,4	3,8
Madre/padre	9,4	9,6	9,2	18,6	6,6	1,2
Amici	8,4	11,1	5,8	15,3	5,5	3,1
Figli	1,5	1,2	1,9	0,0	2,6	2,1
Parenti	10,3	10,7	9,9	17,8	7,4	4,6
Conoscenti	11,1	12,2	10,1	14,4	11,2	6,4

GAPS 2022 - Regione Piemonte

Tabella 25. Presenza di familiari/parenti/conoscenti che giocano/hanno giocato d'azzardo un po' troppo: distribuzione percentuale

	Totale
No	48,2
Si	32,7
Non so	19,1

GAPS 2022 - Regione Piemonte

Tabella 26. Dettaglio di familiari/parenti/conoscenti che giocano/hanno giocato d'azzardo un po' troppo: distribuzione percentuale, per genere e fascia di età

	Totale	Genere		Fascia di età		
		Maschi	Femmine	18-44	45-64	65-84
Partner	5,9	2,9	8,8	5,9	5,5	4,9
Madre/padre	14,8	15,7	13,9	18,3	12,9	8,2
Amici	21,7	32,2	11,4	21,8	21,6	18,2
Figli	2,0	1,1	2,9	0,0	1,8	7,2
Parenti	33,6	32,7	34,4	38,5	25,8	33,9
Conoscenti	37,5	34,9	40,1	37,8	40,2	33,0

GAPS 2022 - Regione Piemonte

Tabella 27. Tipologie di gioco d'azzardo praticate durante l'anno: distribuzione percentuale per genere e fascia di età

	Totale	Genere		Fascia di età		
		Maschi	Femmine	18-44	45-64	65-84
Gratta&Vinci	55,0	51,2	60,2	58,7	52,4	53,6
Lotto	21,0	19,9	22,5	13,4	22,9	31,2
Superenalotto	33,4	35,4	30,7	21,9	36,8	47,8
10 e lotto / Win for Life	5,2	4,4	6,4	4,5	3,8	9,0
Totocalcio/Totogol	2,8	4,3	0,9	3,6	2,3	1,7
Bingo	2,1	2,6	1,3	4,6	0,0	0,8
Slot machine	3,1	4,6	1,1	6,0	0,8	1,7
Videolottery	0,8	1,4	0,0	1,7	0,0	0,0
Scommesse sportive	10,1	17,3	0,4	18,9	6,7	0,0
Scommesse su altri eventi	2,5	4,4	0,0	5,2	1,1	0,0
Poker texano	3,9	6,6	0,3	7,0	2,3	0,6
Altri giochi con le carte	4,9	7,1	1,7	8,0	1,4	4,6
Altri giochi (es. roulette, dadi)	4,0	5,8	1,6	8,3	0,9	1,5
Scommesse virtuali	2,8	4,7	0,3	6,3	1,0	0,0

GAPS 2022 - Regione Piemonte

Tabella 28. Spesa sostenuta per il gioco d'azzardo negli ultimi 30 giorni: distribuzione percentuale per genere e fascia di età

	Totale	Genere		Fascia di età		
		Maschi	Femmine	18-44	45-64	65-84
0 euro	86,4	81,2	91,5	88,9	84,9	85,4
1-10 euro	9,4	11,7	7,2	8,2	10,5	9,4
11-50 euro	3,2	5,6	0,9	2,4	3,5	4,1
Più di 51 euro	0,9	1,5	0,3	0,5	1,1	1,1

GAPS 2022 - Regione Piemonte

Tabella 29. Spesa sostenuta per il gioco d'azzardo negli ultimi 30 giorni dai giocatori nell'anno: distribuzione percentuale per genere e fascia di età

	Totale	Genere		Fascia di età		
		Maschi	Femmine	18-44	45-64	65-84
0 euro	54,8	47,0	65,5	65,0	53,7	37,3
1-10 euro	31,3	32,8	29,3	25,9	32,3	40,0
11-50 euro	10,8	15,9	3,8	7,4	10,7	17,9
Più di 51 euro	3,1	4,3	1,4	1,7	3,3	4,8

GAPS 2022 - Regione Piemonte

Tabella 30. Bilancio derivante dal gioco d'azzardo: distribuzione percentuale per genere e fascia di età

	Totale	Genere		Fascia di età		
		Maschi	Femmine	18-44	45-64	65-84
Non ho giocato	78,8	73,2	84,3	77,9	77,8	81,6
In pari	7,5	7,3	7,6	9,1	7,1	5,8
In rosso	12,1	17,0	7,3	10,3	14,1	11,6
In attivo	1,6	2,4	0,8	2,7	1,0	1,0

GAPS 2022 - Regione Piemonte

Tabella 31. Bilancio derivante dal gioco d'azzardo praticato tra chi ha giocato: distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno, per genere e fascia di età

	Totale	Genere		Fascia di età		
		Maschi	Femmine	18-44	45-64	65-84
In pari	35,3	27,0	49,1	41,3	32,1	30,8
In rosso	56,9	63,7	45,7	46,4	63,4	63,3
In attivo	7,8	9,3	5,2	12,3	4,5	5,8

GAPS 2022 - Regione Piemonte

Tabella 32. Somme perse dai giocatori che hanno perso somme di denaro al gioco ("In rosso"): distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno, per genere e fascia di età

	Totale	Genere		Fascia di età		
		Maschi	Femmine	18-44	45-64	65-84
Meno di 50 euro	84,7	81,8	91,3	87,8	85,9	79,4
Tra 50-100 euro	8,0	9,9	3,7	5,4	8,8	10,3
Tra 100-200 euro	3,2	3,8	1,8	3,6	2,3	2,8
Tra 200-500 euro	2,2	3,0	0,5	1,4	1,8	4,0
Oltre 500 euro	1,9	1,5	2,7	1,8	1,2	3,4

GAPS 2022 - Regione Piemonte

Tabella 33. Metodo di pagamento per il gioco d'azzardo: distribuzione percentuale dei giocatori, per genere e fascia di età

	Totale	Genere		Fascia di età		
		Maschi	Femmine	18-44	45-64	65-84
Carta di credito	13,2	18,0	4,4	20,7	9,5	3,8
Bonifico	1,4	2,1	0,0	1,9	0,7	1,6
Contanti	90,8	86,9	97,7	86,5	91,6	98,9

GAPS 2022 - Regione Piemonte

Tabella 34. Impatto percepito del metodo di pagamento 'carta di credito' sul proprio gioco d'azzardo: distribuzione percentuale dei giocatori, per genere e fascia di età

	Totale	Genere		Fascia di età		
		Maschi	Femmine	18-44	45-64	65-84
Non ha alcun impatto sulla mia spesa	84,7	82,4	88,8	86,2	79,8	94,0
Fa aumentare la cifra spesa	10,5	13,1	5,8	7,8	15,8	4,5
Fa diminuire la cifra spesa	4,8	4,4	5,4	6,1	4,4	1,5

GAPS 2022 - Regione Piemonte

Gioco d'azzardo onsite

Tabella 35. Luoghi di gioco onsite frequentati negli ultimi 12 mesi: distribuzione percentuale dei giocatori, per genere e fascia di età

	Totale	Genere		Fascia di età		
		Maschi	Femmine	18-44	45-64	65-84
Sale scommessa	4,6	8,0	0,1	10,2	1,4	0,0
Sale bingo	1,2	1,5	0,8	2,7	0,0	0,0
Casinò	2,5	3,0	1,9	5,5	0,4	0,2
Circoli ricreativi	0,2	0,4	0,0	0,5	0,0	0,0
Bar/Tabacchi/Pub	59,2	57,1	61,9	54,3	59,0	69,0
Sale giochi	0,6	1,1	0,0	0,6	0,3	0,5
A casa propria o di amici	10,2	12,4	7,4	16,2	7,2	5,2

GAPS 2022 - Regione Piemonte

Tabella 36. Tipologie di gioco praticate onsite durante l'anno: distribuzione percentuale dei giocatori, per genere e fascia di età

	Totale	Genere		Fascia di età		
		Maschi	Femmine	18-44	45-64	65-84
Gratta&Vinci	58,9	55,7	63,0	60,9	56,9	59,7
Lotto	22,7	21,3	24,6	13,0	25,7	37,1
Superenalotto	35,3	37,2	32,8	21,2	39,5	55,3
10 e lotto / Win for Life	5,3	4,4	6,5	3,4	4,7	10,5
Totocalcio/Totogol	2,8	4,4	0,7	3,6	1,9	1,9
Bingo	2,3	2,9	1,5	4,5	0,0	1,1
Slot machine	2,8	4,3	0,8	4,6	0,5	2,4
Videolottery	0,6	1,1	0,0	1,0	0,0	0,0
Scommesse sportive	8,9	15,6	0,3	15,1	5,9	0,0
Scommesse su altri eventi	1,8	3,1	0,0	3,2	0,6	0,0
Poker texano	4,1	7,2	0,0	6,7	2,3	0,8
Altri giochi con le carte	5,1	7,4	2,0	7,3	1,3	6,5
Altri giochi (es. roulette, dadi)	3,8	5,7	1,5	6,7	1,2	2,2
Scommesse virtuali	2,4	4,3	0,0	5,1	0,6	0,0

GAPS 2022 - Regione Piemonte

Tabella 37. Tempo medio giornaliero trascorso a giocare d'azzardo onsite: distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno, per genere e fascia di età

	Totale	Genere		Fascia di età		
		Maschi	Femmine	18-44	45-64	65-84
Meno di 30 minuti	92,9	91,7	94,7	88,7	96,1	97,0
Fino a 1 ora	3,5	5,0	1,4	5,8	1,8	2,2
Fino a 2 ore	1,6	1,4	1,8	2,9	0,5	0,8
Fino a 3 ore	1,4	0,9	2,1	2,7	0,7	0,0
Più di 3 ore	0,6	1,0	0,0	0,0	0,8	0,0

GAPS 2022 - Regione Piemonte

Tabella 38. Tempo disposto ad impiegare per raggiungere un luogo dove giocare d'azzardo onsite: distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno, per genere e fascia di età

	Totale	Genere		Fascia di età		
		Maschi	Femmine	18-44	45-64	65-84
Meno di 10 minuti	89,4	85,7	94,4	89,4	90,7	87,7
10-30 minuti	7,1	10,4	2,7	6,3	5,7	11,5
Più di 30 minuti	3,5	4,0	2,8	4,3	3,7	0,9

GAPS 2022 - Regione Piemonte

Gioco d'azzardo online

Tabella 39. Tipologie di gioco praticate online: distribuzione percentuale dei giocatori nell'ultimo anno, per genere e fascia di età

	Totale	Genere		Fascia di età		
		Maschi	Femmine	18-44	45-64	65-84
Gratta&Vinci	31,0	25,5	53,5	19,8	32,5	65,7
Lotto	16,5	16,5	16,3	10,7	20,8	25,3
Superenalotto	31,6	34,1	20,2	25,0	36,0	42,6
10 e lotto / Win for Life	8,5	7,6	12,3	9,4	3,1	18,8
Totocalcio/Totogol	8,0	8,7	4,7	7,5	9,7	4,1
Bingo	2,2	2,7	0,0	4,2	0,0	0,0
Slot machine	7,6	7,9	5,9	11,1	3,0	5,6
Videolottery	2,8	3,4	0,0	5,3	0,0	0,0
Scommesse sportive	38,4	46,4	2,2	52,6	30,5	0,0
Scommesse su altri eventi	11,7	14,3	0,0	16,3	8,8	0,0
Poker texano	12,7	14,6	4,7	16,3	10,4	4,0
Altri giochi con le carte	10,9	13,3	0,0	14,7	6,1	7,9
Altri giochi (es. roulette, dadi)	8,6	9,2	5,9	16,5	0,0	0,0
Scommesse virtuali	15,3	17,5	5,4	23,5	8,0	0,0

GAPS 2022 - Regione Piemonte

Tabella 40. Frequenza di sessioni di gioco online di oltre 2 ore consecutive: distribuzione percentuale dei giocatori nell'ultimo anno, per genere e fascia di età

	Totale	Genere		Fascia di età		
		Maschi	Femmine	18-44	45-64	65-84
Mai	80,7	77,4	97,5	74,8	85,7	95,1
1-5 volte	12,2	14,1	2,5	20,1	3,3	0,0
6 o più volte	7,1	8,5	0,0	5,0	11,0	4,9

GAPS 2022 - Regione Piemonte

Tabella 41. Luoghi di gioco online: distribuzione percentuale dei giocatori nell'ultimo anno, per genere e fascia di età

	Totale	Genere		Fascia di età		
		Maschi	Femmine	18-44	45-64	65-84
A casa propria	60,7	65,6	39,1	75,6	50,0	32,7
A casa di amici	12,7	15,6	0,0	25,9	0,0	0,0
A scuola, a lavoro	5,1	6,3	0,0	10,4	0,0	0,0
In luoghi pubblici chiusi (es. sale giochi, Internet point, bar)	5,9	7,3	0,0	10,0	2,7	0,0
In luoghi pubblici aperti (es. piazza, parco)	5,3	5,3	5,0	10,8	0,0	0,0
Sui mezzi di trasporto (tram, autobus, metropolitana, treno, auto)	2,9	3,5	0,0	5,9	0,0	0,0

GAPS 2022 - Regione Piemonte

Gioco d'azzardo profili di rischio

Tabella 42. Tipologie di gioco praticate: distribuzione percentuale per profili di rischio*

	Profili di rischio		
	Nessun rischio	Rischio minimo	Rischio moderato/severo
Gratta&Vinci	53,0	52,7	81,2
Lotto	20,2	19,2	40,6
Superenalotto	32,2	28,2	68,0
10 e lotto / Win for Life	3,7	6,7	38,9
Totocalcio/Totogol	1,7	7,7	16,6
Bingo	1,1	7,0	6,1
Slot machine	1,3	7,7	29,0
Videolottery	0,6	0,0	9,7
Scommesse sportive	6,1	26,2	51,0
Scommesse su altri eventi	0,7	7,7	26,5
Poker texano	2,3	13,9	9,5
Altri giochi con le carte	3,1	13,5	18,0
Altri giochi (es. roulette, dadi)	2,4	12,0	12,0
Scommesse virtuali	1,9	3,9	15,7

*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

GAPS 2022 - Regione Piemonte

Tabella 43. Luoghi frequentati per giocare d'azzardo onsite: distribuzione percentuale per profili di rischio*

	Profili di rischio		
	Nessun rischio	Rischio minimo	Rischio moderato/severo
Sale scommessa	3,2	18,8	32,5
Sale bingo	1,2	2,4	4,0
Casinò	2,4	10,1	8,0
Circoli ricreativi	0,0	2,4	0,0
Bar/Tabacchi/Pub	85,3	78,0	81,6
Sale giochi	0,3	1,2	8,5
A casa propria o di amici	14,0	21,8	22,1

*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

GAPS 2022 - Regione Piemonte

Tabella 44. Numero di giochi giocati: distribuzione percentuale per profili di rischio*

	Profili di rischio		
	Nessun rischio	Rischio minimo	Rischio moderato/severo
1 gioco	53,8	36,2	12,1
2 giochi	27,6	23,2	21,2
3 giochi	11,6	20,3	18,2
4 giochi	4,9	7,2	21,2
5 giochi	1,3	4,3	6,1
Più di 5 giochi	0,9	8,7	21,2

*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

GAPS 2022 - Regione Piemonte

Tabella 45. Frequenza di gioco: distribuzione percentuale per profili di rischio*

	Profili di rischio		
	Nessun rischio	Rischio minimo	Rischio moderato/severo
1-5 volte	69,6	57,2	21,0
6-19 volte	15,0	22,6	23,6
20 o più volte	15,3	20,2	55,5

*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

GAPS 2022 - Regione Piemonte

Tabella 46. Tempo in media in un giorno a giocare d'azzardo onsite: distribuzione percentuale per profili di rischio*

	Profili di rischio		
	Nessun rischio	Rischio minimo	Rischio moderato/severo
Meno di 30 minuti	96,5	91,8	59,4
Fino a 1 ora	1,5	8,2	13,1
Fino a 2 ore	1,2	0,0	9,8
Fino 3 o più ore	0,8	0,0	17,7

*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

GAPS 2022 - Regione Piemonte

Tabella 47. Tempo disposti a impiegare per raggiungere un luogo dove giocare d'azzardo onsite: distribuzione percentuale per profili di rischio*

	Profili di rischio		
	Nessun rischio	Rischio minimo	Rischio moderato/severo
Meno di 10 minuti	93,0	74,9	71,6
10-30 minuti	5,0	16,6	17,3
Più di 30 minuti	2,0	8,5	11,1

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

GAPS 2022 - Regione Piemonte

Tabella 48. Numero di volte in cui hanno giocato online per più di 2 ore consecutive in una sola occasione: distribuzione percentuale per profili di rischio*

	Profili di rischio		
	Nessun rischio	Rischio minimo	Rischio moderato/severo
Mai	95,7	88,5	45,3
1-5 volte	3,1	6,5	28,0
6-19 volte	0,0	0,0	0,0
20 o più volte	1,2	5,0	26,8

*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

GAPS 2022 - Regione Piemonte

Tabella 49. Metodo di pagamento per il gioco d'azzardo: distribuzione percentuale per profili di rischio*

	Profili di rischio		
	Nessun rischio	Rischio minimo	Rischio moderato/severo
Carta di credito	9,7	23,8	23,4
Bonifico	0,6	4,4	4,9
Contanti	92,9	84,3	86,7

*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

GAPS 2022 - Regione Piemonte

Tabella 50. Impatto percepito del metodo di pagamento "carta di credito" o "bonifico" sul proprio gioco d'azzardo: distribuzione percentuale per profili di rischio*

	Profili di rischio		
	Nessun rischio	Rischio minimo	Rischio moderato/severo
Non ha alcun impatto sulla mia spesa	83,7	92,9	65,1
Fa aumentare la cifra che spendo	11,6	3,0	30,1
Fa diminuire la cifra che spendo	4,7	4,1	4,8

*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

GAPS 2022 - Regione Piemonte

Tabella 51. Bilancio derivante dal gioco d'azzardo praticato: distribuzione percentuale per profili di rischio*

	Profili di rischio		
	Nessun rischio	Rischio minimo	Rischio moderato/severo
In pari	37,0	27,2	23,9
In rosso	55,6	64,3	63,7
In attivo	7,4	8,5	12,4

*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

GAPS 2022 - Regione Piemonte

Tabella 52. Rischio attribuito al gioco d'azzardo, meno o più di 1 volta a settimana: distribuzione percentuale per profili di rischio*

		Profili di rischio		
		Nessun rischio	Rischio minimo	Rischio moderato/severo
Giocare meno di 1 volta a settimana	**Nessun rischio**	19,1	29,3	11,7
	Rischio minimo	41,8	42,5	46,3
	Rischio moderato	23,2	18,6	17,1
	Rischio elevato	9,6	5,4	20,7
	Non so	6,2	4,2	4,2
Giocare più di 1 volta a settimana	**Nessun rischio**	1,4	2,3	4,3
	Rischio minimo	8,2	8,3	11,1
	Rischio moderato	22,7	42,8	24,1
	Rischio elevato	61,5	45,6	60,6
	Non so	6,2	1,0	0,0

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

GAPS 2022 - Regione Piemonte

Tabella 53 Atteggiamento verso il gioco d'azzardo: distribuzione percentuale dei giocatori per profilo di rischio*1

	Profili di rischio		
	Nessun rischio	Rischio minimo	Rischio moderato/severo
Sfavorevole	91,6	86,0	87,2
Neutrale	2,9	3,2	2,0
Favorevole	5,5	10,8	10,8

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

GAPS 2022 - Regione Piemonte

Tabella 54. Conoscenza dei limiti di età per giocare d'azzardo online e onsite: distribuzione percentuale per profili di rischio*

		Profili di rischio		
		Nessun rischio	Rischio minimo	Rischio moderato/severo
Divieto ai minori gioco online	**Minori di 14 anni**	8,4	11,5	9,2
	Minori di 16 anni	4,5	4,9	3,1
	Minori di 18 anni	65,8	54,5	79,5
	Non è vietato	2,3	11,7	0,0
	Non so	19,1	17,4	8,2
Divieto ai minori gioco onsite	**Minori di 14 anni**	7,7	15,8	9,2
	Minori di 16 anni	6,1	4,3	9,6
	Minori di 18 anni	70,9	61,1	79,1
	Non è vietato	1,8	4,3	0,0
	Non so	13,5	14,5	2,0

*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

GAPS 2022 - Regione Piemonte

Tabella 55. Livello di propensione verso le normative applicabili al gioco d'azzardo: distribuzione percentuale per profili di rischio

		Profili di rischio		
		Nessun rischio	Rischio minimo	Rischio moderato/severo
Collocare gli apparecchi di gioco in denaro lontano da scuole e luoghi di aggregazione giovanile	Per nulla	1,2	0,9	2,5
	Poco	3,2	1,7	0,9
	Abbastanza	15,3	6,0	6,3
	Molto	80,2	91,3	90,3
Collocare gli apparecchi di gioco in denaro lontano da istituti di credito e Bancomat	Per nulla	2,3	2,0	2,5
	Poco	7,2	6,9	3,9
	Abbastanza	18,5	11,3	13,9
	Molto	72,0	79,8	79,7
Collocare gli apparecchi di gioco in denaro lontano dalle Stazioni	Per nulla	3,2	2,3	3,1
	Poco	17,0	9,4	6,0
	Abbastanza	25,8	19,5	18,7
	Molto	54,0	68,8	72,2
Collocare gli apparecchi di gioco in denaro lontano da ospedali e strutture socio-sanitarie	Per nulla	2,9	1,8	3,0
	Poco	15,9	10,7	6,2
	Abbastanza	21,1	16,1	14,9
	Molto	60,1	71,3	75,9
Collocare gli apparecchi di gioco in denaro lontano da esercizi di compravendita di oggetti preziosi ed oro usati	Per nulla	2,9	1,7	2,5
	Poco	14,2	9,4	7,3
	Abbastanza	21,1	13,9	14,2
	Molto	61,7	75,0	76,1
Imporre limitazioni temporali all'esercizio del gioco tramite gli apparecchi Slot Machine/ Videolottery	Per nulla	2,7	1,5	2,4
	Poco	3,8	3,0	2,8
	Abbastanza	16,6	13,7	13,0
	Molto	76,9	81,8	81,8
Obbligare gli esercenti del gioco a percorsi di formazione specifici sui rischi correlati al gioco d'azzardo	Per nulla	1,9	3,4	2,3
	Poco	11,3	7,6	5,6
	Abbastanza	19,2	15,6	10,9
	Molto	67,5	73,4	81,3
Vietare le pubblicità del gioco d'azzardo	Per nulla	3,5	1,0	1,3
	Poco	14,7	5,7	4,0
	Abbastanza	21,2	14,3	9,7
	Molto	60,5	79,0	85,0

*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

GAPS 2022 - Regione Piemonte

Tabella 56. Conoscenza delle regolamentazioni regionali e comunali approvate per limitare il gioco d'azzardo: distribuzione percentuale per profili di rischio*

	Profili di rischio		
	Nessun rischio	Rischio minimo	Rischio moderato/severo
Regole per limitare il gioco approvate dalla Regione in cui si vive	27,1	24,5	39,9
Regole per limitare il gioco approvate dal Comune in cui si vive	18,1	14,2	29,1

*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

GAPS 2022 - Regione Piemonte

Tabella 57: Abilità attribuita al giocatore per tipologie di gioco: distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio*

	Profili di rischio		
	Nessun rischio	Rischio minimo	Rischio moderato/severo
Nessuno	38,3	21,9	26,9
Gratta&Vinci/10 e Lotto/Win for Life	1,0	0,0	0,0
Lotto/Superenalotto	1,9	4,1	9,1
Totocalcio/Totogol/Scommesse sportive	33,2	52,6	49,6
Scommesse su altri eventi	20,0	30,5	14,7
Bingo	2,5	1,3	0,0
Slot Machine	1,7	0,7	0,0
Videolottery	0,0	4,4	0,0
Poker texano/Altri giochi con le carte	48,6	55,4	47,0
Altri giochi	4,0	5,4	5,1
Scommesse virtuali	6,8	7,7	12,6

*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

GAPS 2022 - Regione Piemonte

Tabella 58: Possibilità di diventare ricchi giocando d'azzardo: distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio*

	Profili di rischio		
	Nessun rischio	Rischio minimo	Rischio moderato/severo
Impossibile	33,0	26,2	25,0
Sì se bravo	16,8	28,2	32,4
Sì se fortunato	56,2	55,5	46,1

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

GAPS 2022 - Regione Piemonte

Tabella 59: Contiguità con persone che giocano d'azzardo illegalmente: distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio

	Profili di rischio		
	Nessun rischio	Rischio minimo	Rischio moderato/severo
Conosci una o più persone che praticano giochi illegali	5,6	7,8	9,9
Hai mai praticato giochi illegali	4,4	6,0	10,2

*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

GAPS 2022 - Regione Piemonte

Tabella 60: Contiguità con persone che giocano d'azzardo: distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio*

	Profili di rischio		
	Nessun rischio	Rischio minimo	Rischio moderato/severo
Nessuno	55,1	40,0	31,7
Partner	10,5	6,9	10,4
Madre/padre	14,2	22,3	28,8
Amici	12,1	22,4	49,3
Figli	2,3	5,6	1,4
Parenti	14,7	16,9	32,0
Conoscenti	17,2	32,0	40,9

*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

GAPS 2022 - Regione Piemonte

Tabella 61: Alcune esperienze che possono essere capitate in conseguenza al gioco d'azzardo: distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio*

	Profili di rischio		
	Nessun rischio	Rischio minimo	Rischio moderato/severo
Non mi è successo	99,9	98,2	78,4
Aver preso illegalmente un prestito in denaro	-	-	1,4
Essere stato vittima di usura e/o racket	-	-	1,4
Aver causato danni fisici ad altre persone	-	-	1,4
Aver causato danni economici ad altre persone	-	-	8,8
Aver avuto problemi con la Giustizia	-	-	-
Aver effettuato un furto di denaro o oggetti di valori	-	-	-
Essere stato vittima di violenze	-	-	11,3
Essere stato vittima di danni economici	0,1	1,8	18,1

*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

GAPS 2022 - Regione Piemonte

Tabella 62: Stato civile: distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio

	Profili di rischio		
	Nessun rischio	Rischio minimo	Rischio moderato/severo
Celibe/Nubile	34,9	49,1	48,7
Unito/a civilmente	3,3	2,4	3,7
Coniugato/a	50,4	35,8	36,8
Separato/a	4,0	5,1	2,8
Divorziato/a	3,9	6,8	8,1
Vedovo/a	3,5	0,8	0,0

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

GAPS 2022 - Regione Piemonte

Tabella 63: Titolo di studio conseguito: distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio*

	Profili di rischio		
	Nessun rischio	Rischio minimo	Rischio moderato/severo
Nessuno	0,0	0,0	0,0
Elementari	2,2	1,5	5,1
Medie inferiori	13,6	11,2	9,7
Qualifica superiore (3 anni)	8,7	10,0	20,9
Diploma/Maturità	48,1	36,4	52,2
Laurea breve (3 anni	7,0	8,5	2,1
Laurea	16,5	30,0	10,0
Post laurea	3,9	2,5	0,0

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

GAPS 2022 - Regione Piemonte

Tabella 64: Stato occupazionale: distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio*

	Profili di rischio		
	Nessun rischio	Rischio minimo	Rischio moderato/severo
Occupato	63,7	64,5	62,2
In cerca di nuova occupazione	5,4	1,7	3,3
In cerca di prima occupazione	0,5	0,0	0,0
Casalingo/a	4,5	3,4	3,1
Studente	4,8	9,9	15,9
Inabile al lavoro	0,7	0,0	0,0
Ritirato dal lavoro	23,3	22,4	17,0

*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

GAPS 2022 - Regione Piemonte

Tabella 65: Frequenza di problemi a casa, al lavoro, finanziari: distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio*

		Profili di rischio		
		Nessun rischio	Rischio minimo	Rischio moderato/severo
Problemi a casa	Mai	20,5	24,9	14,4
	A volte	55,2	58,6	34,7
	Spesso	17,4	14,3	47,8
	Quasi sempre	7,0	2,2	3,2
Problemi a lavoro	Mai	28,7	24,7	22,5
	A volte	38,7	44,0	36,6
	Spesso	27,7	26,3	22,8
	Quasi sempre	4,8	5,0	18,1
Problemi finanziari	Mai	46,7	53,2	33,1
	A volte	36,9	39,0	30,5
	Spesso	11,0	5,5	27,0
	Quasi sempre	5,5	2,3	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

GAPS 2022 - Regione Piemonte

Tabella 66: Livello di depressione, ansia e stress: distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio*

		Profili di rischio		
		Nessun rischio	Rischio minimo	Rischio moderato/severo
Depressione	Normale	71,0	60,1	48,8
	Medio/moderato	22,3	34,7	42,9
	Grave/Molto grave	6,7	5,2	8,2
Ansia	Normale	77,8	78,6	65,7
	Medio/moderato	17,2	19,7	20,7
	Grave/Molto grave	5,0	1,7	13,6
Stress	Normale	83,3	74,1	65,2
	Medio/moderato	14,2	21,7	28,0
	Grave/Molto grave	2,5	4,3	6,8

*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

GAPS 2022 - Regione Piemonte

Tabella 67: Consumo di sostanze nei 12 mesi precedenti all'intervista: distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio

	Profili di rischio		
	Nessun rischio	Rischio minimo	Rischio moderato/severo
Aver praticato *binge drinking* negli ultimi 12 mesi	22,5	32,9	31,1
Essersi ubriacato negli ultimi 12 mesi	20,0	30,6	29,8
Consumo problematico di alcol (CAGE)	6,4	20,5	23,2
Aver utilizzato cannabis negli ultimi 12 mesi	7,0	13,2	16,0
Consumo problematico di cannabis (CAST)	53,3	0,0	25,0
Uso di sonniferi	7,6	8,7	3,1
Uso di tranquillanti	17,9	25,7	16,9
Uso di antidepressivi	6,6	7,8	10,6

*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
** 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.

GAPS 2022 - Regione Piemonte

Gaming

Tabella 68. Soldi spesi per i videogiochi: distribuzione percentuale dei giocatori di videogame negli ultimi 12 mesi, per genere e fascia di età

	Totale	Genere		Fascia di età		
		Maschi	Femmine	18-44	45-64	65-84
No	88,4	82,3	94,6	82,9	94,8	95,3
Si	11,6	17,7	5,4	17,1	5,2	4,7

GAPS 2022 - Regione Piemonte

Tabella 69. Frequenza di gioco ai videogame (senza spendere soldi): distribuzione percentuale dei giocatori negli ultimi 12 mesi per genere e fascia di età

	Totale	Genere		Fascia di età		
		Maschi	Femmine	18-44	45-64	65-84
Tutti i giorni	19,8	17,3	22,3	19,2	23,8	12,1
Quasi ogni giorno	23,6	22,7	24,5	21,2	25,4	30,1
Più volte alla settimana	23,8	24,0	23,6	25,9	17,1	31,4
Una volta alla settimana	6,6	7,9	5,2	7,3	6,3	4,0
Alcune volte al mese	13,7	14,8	12,7	14,4	12,4	14,7
Una volta al mese	2,9	2,9	3,0	3,8	2,1	1,5
Un paio di volte all'anno	6,3	7,5	5,2	6,4	7,2	3,7
Non so	3,2	2,9	3,5	1,8	5,8	2,6

GAPS 2022 - Regione Piemonte

Cambiamenti degli indicatori epidemiologici

Tabella 70 Prevalenze di gioco negli ultimi 12 mesi: confronto fra i comuni del Gruppo 1* e del Gruppo 2** per anno di rilevazione

	Gruppo 1		Gruppo 2	
	2018	2022	2018	2022
Gioco LY	32,0	29,1	33,5	30,7
Gioco onsite LY	30,6	27,0	31,7	29,0
Gioco online LY	4,8	4,0	5,1	4,5
Poligioco	5,2	5,1	5,8	5,8
Poligioco onsite	5,1	4,0	5,8	5,3
Poligioco online	1,2	1,1	0,8	1,3
Gioco frequente	3,5	2,9	3,4	3,4
Gioco frequente onsite	2,9	2,7	3,1	3,2
Gioco frequente online	1,1	0,6	0,7	0,9

* Gruppo 1: Comuni che hanno limitato l'orario di funzionamento a 10 ore o meno
** Gruppo 2: Comuni che hanno limitato l'orario di funzionamento a più di 10 ore e Comuni che non hanno approvato alcuna restrizione

GAPS 2018-2022 - Regione Piemonte

Tabella 71 Apparecchi da intrattenimento onsite: confronto fra i comuni del Gruppo 1* e del Gruppo 2** per anno di rilevazione

	Gruppo 1		Gruppo 2	
	2018	2022	2018	2022
Videolottery	0,5	0,1	0,4	0,2
Slot Machine	0,8	0,6	2,0	1,2
Apparecchi	0,9	0,6	2,1	1,4

* Gruppo 1: Comuni che hanno limitato l'orario di funzionamento a 10 ore o meno
** Gruppo 2: Comuni che hanno limitato l'orario di funzionamento a più di 10 ore e Comuni che non hanno approvato alcuna restrizione

GAPS 2018-2022 - Regione Piemonte

Tabella 72 Apparecchi da intrattenimento online: confronto fra i comuni del Gruppo 1* e del Gruppo 2** per anno di rilevazione

	Gruppo 1		Gruppo 2	
	2018	2022	2018	2022
Videolottery	0,4	0,1	0,2	0,2
Slot Machine	0,7	0,2	0,5	0,5
Apparecchi	0,7	0,2	0,5	0,6

* Gruppo 1: Comuni che hanno limitato l'orario di funzionamento a 10 ore o meno
** Gruppo 2: Comuni che hanno limitato l'orario di funzionamento a più di 10 ore e Comuni che non hanno approvato alcuna restrizione

GAPS 2018-2022 - Regione Piemonte

Tabella 73 Tipologia di giochi giocati onsite confronto fra i comuni del Gruppo 1* e del Gruppo 2** per anno di rilevazione

	Gruppo 1		Gruppo 2	
	2018	2022	2018	2022
Gratta&Vinci	18,3	15,2	18,9	17,1
Lotto	6,2	5,8	6,1	6,9
Superenalotto	9,8	9,8	10,7	9,8
10 e Lotto/Win for Life	2,0	1,3	2,2	1,9
Totocalcio/Totogol	1,2	0,7	1,1	0,9
Bingo	1,1	0,3	1,5	0,6
Scommesse sportive	3,3	1,6	4,1	2,8
Scommesse su altri eventi	0,5	0,2	0,6	0,5
Poker Texano	0,8	0,9	1,3	1,0
Altri giochi con le carte	1,2	1,3	1,5	1,5
Altri giochi (roulette, dadi)	1,1	0,8	1,1	0,9
Scommesse virtuali	0.5	0,3	0,9	0,8

* Gruppo 1: Comuni che hanno limitato l'orario di funzionamento a 10 ore o meno
** Gruppo 2: Comuni che hanno limitato l'orario di funzionamento a più di 10 ore e Comuni che non hanno approvato alcuna restrizione

GAPS 2018-2022 - Regione Piemonte

Tabella 74 Tipologia di giochi giocati online confronto fra i comuni del Gruppo 1* e del Gruppo 2** per anno di rilevazione

	Gruppo 1		Gruppo 2	
	2018	2022	2018	2022
Gratta&Vinci	1,5	1,1	1,7	1,4
Lotto	0,7	0,4	1,1	0,8
Superenalotto	1,3	1,1	0,7	1,5
10 e Lotto/Win for Life	0,4	0,2	0,4	0,5
Totocalcio/Totogol	0,2	0,3	0,2	0,2
Bingo	0,7	0,1	0,3	0,1
Scommesse sportive	1,9	1,5	1,9	1,6
Scommesse su altri eventi	0,3	0,6	0,3	0,4
Poker Texano	0,9	0,4	0,8	0,5
Altri giochi con le carte	0,3	0,3	0,3	0,5
Altri giochi (roulette, dadi)	0,5	0,4	0,4	0,2
Scommesse virtuali	0,4	0,6	0,4	0,6

* Gruppo 1: Comuni che hanno limitato l'orario di funzionamento a 10 ore o meno
** Gruppo 2: Comuni che hanno limitato l'orario di funzionamento a più di 10 ore e Comuni che non hanno approvato alcuna restrizione

GAPS 2018-2022 - Regione Piemonte

Tabella 75 Profili di gioco: confronto fra i comuni del Gruppo 1* e del Gruppo 2** per anno di rilevazione

	Gruppo 1		Gruppo 2	
	2018	2022	2018	2022
Nessun rischio	86.0	83.0	86.4	85.6
Rischio minimo	8.2	13.0	9.7	10.5
Rischio moderato/severo	5.8	4.0	3.9	3.9

Distribuzione percentuale dei giocatori nell'ultimo anno secondo i profili di rischio. 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

* Gruppo 1: Comuni che hanno limitato l'orario di funzionamento a 10 ore o meno
** Gruppo 2: Comuni che hanno limitato l'orario di funzionamento a più di 10 ore e Comuni che non hanno approvato alcuna restrizione

GAPS 2018-2022 - Regione Piemonte

Tabella 76 Prevalenze di gioco negli ultimi 12 mesi: confronto fra i grandi comuni (sopra i 20.000 abitanti) del Gruppo 1* e del Gruppo 2** per anno di rilevazione

	Gruppo 1		Gruppo 2	
	2018	2022	2018	2022
Gioco LY	33,9	29,6	34,6	31,3
Gioco onsite LY	33,0	27,9	33,0	29,7
Gioco online LY	5,0	3,8	5,1	5,1
Poligioco	6,0	5,9	6,9	5,1
Poligioco onsite	5,8	5,3	7,2	4,7
Poligioco online	1,6	0,7	0,8	1,4
Gioco frequente	3,6	3,5	4,5	4,4
Gioco frequente onsite	3,4	3,4	4,3	4,2
Gioco frequente online	0,9	0,7	0,7	0,9

* Gruppo 1: Comuni che hanno limitato l'orario di funzionamento a 10 ore o meno
** Gruppo 2: Comuni che hanno limitato l'orario di funzionamento a più di 10 ore e Comuni che non hanno approvato alcuna restrizione

GAPS 2018-2022 - Regione Piemonte

Tabella 77 Apparecchi da intrattenimento onsite: confronto fra i grandi comuni (sopra i 20.000 abitanti) del Gruppo 1* e del Gruppo 2** per anno di rilevazione

	Gruppo 1		Gruppo 2	
	2018	2022	2018	2022
Videolottery	0,3	0,3	0,4	0,2
Slot Machine	0,9	0,8	3,2	0,5
Apparecchi	1,0	0,8	3,2	0,7

* Gruppo 1: Comuni che hanno limitato l'orario di funzionamento a 10 ore o meno
** Gruppo 2: Comuni che hanno limitato l'orario di funzionamento a più di 10 ore e Comuni che non hanno approvato alcuna restrizione

GAPS 2018-2022 - Regione Piemonte

Tabella 78 Apparecchi da intrattenimento online: confronto fra i grandi comuni (sopra i 20.000 abitanti) del Gruppo 1* e del Gruppo 2** per anno di rilevazione

	Gruppo 1		Gruppo 2	
	2018	2022	2018	2022
Videolottery	0,3	0,1	0,0	0,2
Slot Machine	0,8	0,2	0,4	0,7
Apparecchi	0,9	0,3	0,4	0,9

* Gruppo 1: Comuni che hanno limitato l'orario di funzionamento a 10 ore o meno
** Gruppo 2: Comuni che hanno limitato l'orario di funzionamento a più di 10 ore e Comuni che non hanno approvato alcuna restrizione

GAPS 2018-2022 - Regione Piemonte

Tabella 79 Tipologia di giochi giocati onsite: confronto fra i grandi comuni (sopra i 20.000 abitanti) del Gruppo 1* e del Gruppo 2** per anno di rilevazione

	Gruppo 1		Gruppo 2	
	2018	2022	2018	2022
Gratta&Vinci	20,0	16,4	21,4	15,6
Lotto	7,8	6,9	7,1	7,7
Superenalotto	9,2	11,7	11,3	9,3
10 e Lotto/Win for Life	1,8	1,8	2,2	1,0
Totocalcio/Totogol	1,5	1,0	1,4	0,7
Bingo	1,6	0,5	2,4	1,0
Scommesse sportive	4,4	1,8	5,1	3,4
Scommesse su altri eventi	,7	0,5	,7	0,5
Poker Texano	1,1	1,0	1,2	0,7
Altri giochi con le carte	1,1	1,3	,9	1,5
Altri giochi (roulette, dadi)	1,4	1,3	1,5	1,2
Scommesse virtuali	,6	0,5	1,6	1,0

* Gruppo 1: Comuni che hanno limitato l'orario di funzionamento a 10 ore o meno
** Gruppo 2: Comuni che hanno limitato l'orario di funzionamento a più di 10 ore e Comuni che non hanno approvato alcuna restrizione

GAPS 2018-2022 - Regione Piemonte

Tabella 80 Tipologia di giochi giocati online: confronto fra i grandi comuni (sopra i 20.000 abitanti) del Gruppo 1* e del Gruppo 2** per anno di rilevazione

	Gruppo 1		Gruppo 2	
	2018	2022	2018	2022
Gratta&Vinci	1,6	1,0	1,4	1,7
Lotto	1,0	0,7	0,9	0,7
Superenalotto	1,2	1,0	0,7	1,9
10 e Lotto/Win for Life	0,3	0,2	0,3	0,5
Totocalcio/Totogol	0,2	0,5	0,3	0,2
Bingo	0,8	0,2	0,4	0,5
Scommesse sportive	2,4	1,4	2,0	1,9
Scommesse su altri eventi	0,3	0,2	0,1	0,5
Poker Texano	1,3	0,5	0,9	0,5
Altri giochi con le carte	0,3	0,2	0,1	0,7
Altri giochi (roulette, dadi)	0,8	0,5	0,3	0,5
Scommesse virtuali	0,6	1,0	0,8	0,7

* Gruppo 1: Comuni che hanno limitato l'orario di funzionamento a 10 ore o meno
** Gruppo 2: Comuni che hanno limitato l'orario di funzionamento a più di 10 ore e Comuni che non hanno approvato alcuna restrizione

GAPS 2018-2022 - Regione Piemonte

Tabella 81 Prevalenze di gioco negli ultimi 12 mesi: confronto fra i comuni medi (tra i 5.000 e i 20.000 abitanti) del Gruppo 1* e del Gruppo 2** per anno di rilevazione

	Gruppo 1		Gruppo 2	
	2018	2022	2018	2022
Gioco LY	31,1	31,2	33,4	30,6
Gioco onsite LY	28,7	27,7	32,0	29,2
Gioco online LY	4,6	4,6	4,5	4,0
Poligioco	4,1	5,0	6,0	5,5
Poligioco onsite	4,2	2,3	6,0	5,0
Poligioco online	0,5	1,9	1,0	1,1
Gioco frequente	3,8	3,1	3,2	2,3
Gioco frequente onsite	2,9	3,1	2,7	1,9
Gioco frequente online	1,1	0,1	0,9	1,0

* Gruppo 1: Comuni che hanno limitato l'orario di funzionamento a 10 ore o meno
** Gruppo 2: Comuni che hanno limitato l'orario di funzionamento a più di 10 ore e Comuni che non hanno approvato alcuna restrizione

GAPS 2018-2022 - Regione Piemonte

Tabella 82 Apparecchi da intrattenimento onsite: confronto fra i comuni medi (tra i 5.000 e i 20.000 abitanti) del Gruppo 1* e del Gruppo 2** per anno di rilevazione

	Gruppo 1		Gruppo 2	
	2018	2022	2018	2022
Videolottery	0,3	0,1	0,9	0,1
Slot Machine	0,4	0,4	1,4	1,6
Apparecchi	0,4	0,4	1,9	1,6

* Gruppo 1: Comuni che hanno limitato l'orario di funzionamento a 10 ore o meno
** Gruppo 2: Comuni che hanno limitato l'orario di funzionamento a più di 10 ore e Comuni che non hanno approvato alcuna restrizione

GAPS 2018-2022 - Regione Piemonte

Tabella 83 Apparecchi da intrattenimento online: confronto fra i comuni medi (tra i 5.000 e i 20.000 abitanti) del Gruppo 1* e del Gruppo 2** per anno di rilevazione

	Gruppo 1		Gruppo 2	
	2018	2022	2018	2022
Videolottery	0,0	0,1	0,3	0,1
Slot Machine	0,3	0,8	0,6	0,2
Apparecchi	0,0	0,8	0,7	0,2

* Gruppo 1: Comuni che hanno limitato l'orario di funzionamento a 10 ore o meno
** Gruppo 2: Comuni che hanno limitato l'orario di funzionamento a più di 10 ore e Comuni che non hanno approvato alcuna restrizione

GAPS 2018-2022 - Regione Piemonte

Tabella 84 Tipologia di giochi giocati onsite: confronto fra i comuni medi (tra i 5.000 e i 20.000 abitanti) del Gruppo 1* e del Gruppo 2** per anno di rilevazione

	Gruppo 1		Gruppo 2	
	2018	2022	2018	2022
Gratta&Vinci	17,7	15,8	18,6	19,2
Lotto	5,4	4,0	6,2	5,4
Superenalotto	10,7	9,5	10,8	8,9
10 e Lotto/Win for Life	1,7	1,2	2,0	1,8
Totocalcio/Totogol	0,5	0,8	1,3	0,6
Bingo	0,7	0,1	1,0	0,4
Scommesse sportive	2,1	2,0	4,1	3,0
Scommesse su altri eventi	0,3	0,1	0,7	0,6
Poker Texano	0,4	0,4	1,4	1,0
Altri giochi con le carte	1,5	1,2	2,6	1,4
Altri giochi (roulette, dadi)	0,4	0,4	1,2	0,8
Scommesse virtuali	0,1	0,4	0,6	1,2

* Gruppo 1: Comuni che hanno limitato l'orario di funzionamento a 10 ore o meno
** Gruppo 2: Comuni che hanno limitato l'orario di funzionamento a più di 10 ore e Comuni che non hanno approvato alcuna restrizione

GAPS 2018-2022 - Regione Piemonte

Tabella 85 Tipologia di giochi giocati online: confronto fra i comuni medi (tra i 5.000 e i 20.000 abitanti) del Gruppo 1* e del Gruppo 2** per anno di rilevazione

	Gruppo 1		Gruppo 2	
	2018	2022	2018	2022
Gratta&Vinci	1,4	1,2	1,4	1,5
Lotto	0,5	0,4	1,0	1,0
Superenalotto	1,8	0,8	0,4	1,2
10 e Lotto/Win for Life	0,2	0,4	0,7	0,4
Totocalcio/Totogol	0,1	0,4	0,0	0,2
Bingo	0,5	0,1	0,2	0,2
Scommesse sportive	1,1	2,3	2,1	1,9
Scommesse su altri eventi	0,3	1,2	0,5	0,4
Poker Texano	0,4	0,1	1,1	0,2
Altri giochi con le carte	0,0	0,4	0,5	0,2
Altri giochi (roulette, dadi)	0,0	0,8	0,4	0,2
Scommesse virtuali	0,0	0,4	0,3	0,6

* Gruppo 1: Comuni che hanno limitato l'orario di funzionamento a 10 ore o meno
** Gruppo 2: Comuni che hanno limitato l'orario di funzionamento a più di 10 ore e Comuni che non hanno approvato alcuna restrizione

GAPS 2018-2022 - Regione Piemonte

Tabella 86 Prevalenze di gioco negli ultimi 12 mesi: confronto fra i piccoli comuni (tra i 1.000 e i 5.000 abitanti) del Gruppo 1* e del Gruppo 2** per anno di rilevazione

	Gruppo 1		Gruppo 2	
	2018	2022	2018	2022
Gioco LY	28,7	25,9	32,8	30,4
Gioco onsite LY	26,7	24,5	30,3	28,3
Gioco online LY	4,3	3,6	6,0	4,6
Poligioco	4,6	3,7	4,5	6,5
Poligioco onsite	4,4	3,7	4,5	6,0
Poligioco online	1,1	0,9	0,6	1,3
Gioco frequente	3,0	1,4	2,9	3,7
Gioco frequente onsite	1,8	0,9	2,6	3,6
Gioco frequente online	1,6	0,9	0,6	0,9

* Gruppo 1: Comuni che hanno limitato l'orario di funzionamento a 10 ore o meno
** Gruppo 2: Comuni che hanno limitato l'orario di funzionamento a più di 10 ore e Comuni che non hanno approvato alcuna restrizione

GAPS 2018-2022 - Regione Piemonte

Tabella 87 Apparecchi da intrattenimento onsite: confronto fra i piccoli comuni (tra i 1.000 e i 5.000 abitanti) del Gruppo 1* e del Gruppo 2** per anno di rilevazione

	Gruppo 1		Gruppo 2	
	2018	2022	2018	2022
Videolottery	1,1	0,1	0,0	0,3
Slot Machine	1,0	0,5	1,7	1,4
Apparecchi	1,5	0,5	1,7	1,7

* Gruppo 1: Comuni che hanno limitato l'orario di funzionamento a 10 ore o meno
** Gruppo 2: Comuni che hanno limitato l'orario di funzionamento a più di 10 ore e Comuni che non hanno approvato alcuna restrizione

GAPS 2018-2022 - Regione Piemonte

Tabella 88 Apparecchi da intrattenimento online: confronto fra i piccoli comuni (tra i 1.000 e i 5.000 abitanti) del Gruppo 1* e del Gruppo 2** per anno di rilevazione

	Gruppo 1		Gruppo 2	
	2018	2022	2018	2022
Videolottery	1,0	0,1	0,3	0,3
Slot Machine	1,1	0,2	0,6	0,6
Apparecchi	1,1	0,3	0,4	0,8

* Gruppo 1: Comuni che hanno limitato l'orario di funzionamento a 10 ore o meno
** Gruppo 2: Comuni che hanno limitato l'orario di funzionamento a più di 10 ore e Comuni che non hanno approvato alcuna restrizione

GAPS 2018-2022 - Regione Piemonte

Tabella 89 Tipologia di giochi giocati onsite: confronto fra i piccoli comuni (tra i 1.000 e i 5.000 abitanti) del Gruppo 1* e del Gruppo 2** per anno di rilevazione

	Gruppo 1		Gruppo 2	
	2018	2022	2018	2022
Gratta&Vinci	15,1	12,1	17,2	16,3
Lotto	3,3	5,6	5,1	7,5
Superenalotto	10,2	6,5	10,0	10,7
10 e Lotto/Win for Life	3,0	0,5	2,3	2,5
Totocalcio/Totogol	1,3	0,2	0,7	1,2
Bingo	0,6	0,5	1,2	0,5
Scommesse sportive	2,0	0,9	3,2	2,3
Scommesse su altri eventi	0,2	0,2	0,4	0,5
Poker Texano	0,6	1,4	1,2	1,1
Altri giochi con le carte	1,0	1,4	0,8	1,6
Altri giochi (roulette, dadi)	1,1	0,5	0,8	0,8
Scommesse virtuali	0,8	0,1	0,7	0,3

* Gruppo 1: Comuni che hanno limitato l'orario di funzionamento a 10 ore o meno
** Gruppo 2: Comuni che hanno limitato l'orario di funzionamento a più di 10 ore e Comuni che non hanno approvato alcuna restrizione

GAPS 2018-2022 - Regione Piemonte

Tabella 90 Tipologia di giochi giocati online: confronto fra i piccoli comuni (tra i 1.000 e i 5.000 abitanti) del Gruppo 1* e del Gruppo 2** per anno di rilevazione

	Gruppo 1		Gruppo 2	
	2018	2022	2018	2022
Gratta&Vinci	1,2	1,4	2,4	1,1
Lotto	0,4	0,2	1,3	0,8
Superenalotto	0,9	1,8	1,0	1,5
10 e Lotto/Win for Life	0,8	0,1	0,2	0,6
Totocalcio/Totogol	0,2	0,1	0,4	0,5
Bingo	0,8	0,1	0,5	0,2
Scommesse sportive	1,6	0,5	1,5	1,1
Scommesse su altri eventi	0,5	0,5	0,4	0,3
Poker Texano	0,8	0,9	0,3	0,8
Altri giochi con le carte	0,5	0,5	0,2	0,8
Altri giochi (roulette, dadi)	0,3	0,2	0,4	0,3
Scommesse virtuali	0,5	0,2	0,2	0,5

* Gruppo 1: Comuni che hanno limitato l'orario di funzionamento a 10 ore o meno
** Gruppo 2: Comuni che hanno limitato l'orario di funzionamento a più di 10 ore e Comuni che non hanno approvato alcuna restrizione

GAPS 2018-2022 - Regione Piemonte

Tabella 91 Prevalenze di gioco negli ultimi 12 mesi nella popolazione 65-84 anni: confronto fra i comuni del Gruppo 1* e del Gruppo 2** per anno di rilevazione

	Gruppo 1		Gruppo 2	
	2018	2022	2018	2022
Gioco LY	21,6	24,8	26,3	24,6
Gioco onsite LY	19,6	24,4	24,7	23,8
Gioco online LY	4,6	1,3	5,0	3,5
Gioco frequente	2,4	5,2	3,0	4,1
Poligioco	2,2	3,9	2,0	5,2

* Gruppo 1: Comuni che hanno limitato l'orario di funzionamento a 10 ore o meno
** Gruppo 2: Comuni che hanno limitato l'orario di funzionamento a più di 10 ore e Comuni che non hanno approvato alcuna restrizione

GAPS 2018-2022 - Regione Piemonte

RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

Bastiani L, Siciliano V, Curzio O, Luppi C, Gori M, Grassi M, Molinaro S. Optimal scaling of the CAST and of SDS Scale in a national sample of adolescents. Addict Behav. 2013 Apr;38(4):2060-7. doi: 10.1016/j.addbeh.2012.12.016. Epub 2012 Dec 28. PMID: 23396173.

Colasante E., Gori M., Bastiani L., Siciliano V., Giordani P., Grassi M., Molinaro S. An Assessment of the Psychometric Properties of Italian Version of CPGI. Journal of Gambling Studies volume 29, 765–774 (2013)

Dhalla S, Kopec JA. The CAGE questionnaire for alcohol misuse: a review of reliability and validity studies. Clin Invest Med. 2007;30(1):33-41. doi: 10.25011/cim.v30i1.447. PMID: 17716538.

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, ON: Canadian Centre on Substance Abuse.

Legleye S., Karila L., Beck F. & Reynaud M. (2007) Validation of the CAST, a general population Cannabis Abuse Screening Test, Journal of Substance Use, 12:4, 233-242, DOI: 10.1080/14659890701476532

Mayfield D, McLeod G, Hall P. The CAGE questionnaire: validation of a new alcoholism screening instrument. Am J Psychiatry. 1974 Oct;131(10):1121-3. doi: 10.1176/ajp.131.10.1121. PMID: 4416585;

L'azzardo nella Regione Piemonte

Secondo 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**
Marina **Baroni**
Marco **Scalese Urcioli**
Rodolfo **Cotichini**
Claudia **Luppi**
Federica **Baldini**
Corrado **Fizzarotti**
Silvia **Biagioni**
Sonia **Cerrai**
Pier Paolo **Ciullo**
Francesca **Denoth**
Alessia **Formica**
Loredana **Fortunato**
Lucia **Fortunato**
Michela **Franchini**
Lorenzo **Nelli**
Antonella **Pardini**
Stefanella **Pardini**
Stefania **Pieroni**
Roberta **Potente**
Simone **Sacco**
Massimiliano **Salvatori**
Chiara **Sbrana**
Rita **Taccini**
Sabrina **Molinaro**

2022

IFC - Istituto di Fisiologia Clinica
Consiglio Nazionale delle **Ricerche**

REGIONE PIEMONTE