

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**



20
22

In questo contesto si inserisce lo studio GAPS Piemonte - *Gambling Adult Population Survey 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 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 nei 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 all'indotto da 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 degli eventi socio-sanitari legati alla pandemia da Covid-19.

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 contano 11.827 punti di vendita di giochi pubblici e la maggior parte di questi fa riferimento alle tipologie di gioco più tradizionali, come lotterie e giochi numerici a totalizzatore. 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) 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 ad oggi di 15.357 apparecchi distribuiti in 2.098 esercizi commerciali.

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 2,7 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. Il dato, non fornito da ADM per l'annualità 2012, passa infatti da 1,3 milioni raccolti in Piemonte nel 2016 a 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 958 euro su rete telematica per ogni cittadino residente in Piemonte, contro una media nazionale di 745 e 1.132 euro rispettivamente a livello nazionale.

Ai cambiamenti normativi e sociali intervenuti negli ultimi anni si è accompagnata una notevole riduzione dei volumi di gioco tramite apparecchi da intrattenimento su rete fisica. 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. Tuttavia Slot Machine e Videolottery (VLT) veicolano ancora il



contributo più rilevante alla raccolta su canale fisico a fronte di prevalenze di gioco minime.

New Slot e Videolottery (VLT) veicolano il contributo più rilevante alla raccolta su canale fisico, mentre su canale telematico sono i giochi di abilità e quelli a base sportiva a rappresentare il maggior contributo. 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), che come detto nel corso degli ultimi anni ha subito un aumento generalizzato in tutto il Paese.

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 Verbanio-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 on-site, è stato il Gratta&Vinci (55%), preferito soprattutto dal genere femminile, seguito dal Superenalotto (33,4%) e dal Lotto (21,0%). È 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 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. I giochi più frequentemente praticati online dai giocatori sono invece 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 diffusi 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 Verbanio-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 Torino5 (9,3%), Novara (9,2%), Verbanio-Cusio-Ossola (9,1%) e Alessandria (9,0%), mentre le più basse nelle ASL di Torino3, Cuneo2 e Cuneo1, tutte intorno al 7%. La prevalenza di gioco on-site (su canale fisico) mostra valori inferiori a quella rilevate nel 2018 (31,0%), mentre la prevalenza di gioco online mostra una leggera diminuzione (2018: 4,8%).

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%. In questo caso i valori più alti rispetto all'aver un profilo di gioco "a rischio moderato/severo" si osservano nelle ASL afferenti alle città di Novara (5,5%; 2018: 3,1%), Vercelli (5,1%; 2018: 3,4%) e Verbanio-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.

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 circa un quarto della popolazione residente che riferisce di essere abbastanza/molto informata rispetto al 29,2% del 2018.

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 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. 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. 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 più basse 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 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 i Comuni con regolamentazione più restrittiva non solo hanno prevalenze di gioco d'azzardo più basse rispetto agli altri sia per quanto riguarda il gioco onsite che online, ma anche che 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 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).

