

**SUPSI**

*TI Gambling*

# **Il gioco d'azzardo in Ticino**

**Analisi delle abitudini di gioco a livello cantonale**

Aprile 2013

## **Il gioco d'azzardo in Ticino**

Analisi delle abitudini di gioco a livello cantonale.

### **Committente**

Fondo gioco patologico gestito dall'Ufficio fondi Swisslos e Sport-toto della Sezione Amministrativa del Dipartimento dell'educazione, della cultura e dello sport (DECS).

### **Mandante**

Dipartimento scienze aziendali e sociali (DSAS) della Scuola universitaria professionale della Svizzera italiana (SUPSI).

### **Autori**

Angela Lisi, ricercatrice presso il Dipartimento di scienze aziendali e sociali della SUPSI.

Emiliano Soldini, docente-ricercatore presso il Dipartimento di scienze aziendali e sociali della SUPSI.

### **Gruppo d'accompagnamento**

Il gruppo d'accompagnamento è formato dai membri della Commissione consultiva Fondo gioco patologico:

Andrea Camponovo, Responsabile della Concezione sociale del Casinò di Mendrisio.

Matteo Ferrari, Capo staff della Divisione della salute pubblica del Dipartimento della sanità e della socialità.

Andrea Gianinazzi, Collaboratore scientifico del Servizio di promozione e di valutazione sanitaria del Dipartimento della sanità e della socialità.

Guido Santini, Direttore della Divisione degli interni del Dipartimento delle Istituzioni.

Jann Schumacher, Responsabile del Centro Residenziale Ingrado e Presidente dell'Associazione Ticino Addiction.

Giorgio Stanga, Capo dell'Ufficio fondi Swisslos e Sport-toto del Dipartimento dell'educazione, della cultura e dello sport.

## Indice generale

|   |    |
|---|----|
| Indice delle figure .....   | 6  |
| Indice delle tabelle.....   | 7  |
| Ringraziamenti.....   | 9  |
| Abstract.....   | 10 |
| 1) Obiettivi del mandato.....   | 12 |
| 2) Contestualizzazione della problematica.....  | 13 |
| 2.1) Il gioco d’azzardo patologico e le sue implicazioni .....                                      | 13 |
| 2.2) Il profilo dei giocatori d’azzardo patologici .....  | 15 |
| 2.3) La crescita dell’offerta e le ripercussioni sulle abitudini di gioco d’azzardo .....           | 15 |
| 2.4) Il gioco d’azzardo patologico: una questione di salute pubblica .....                          | 16 |
| 2.5) I risvolti positivi del gioco d’azzardo e l’approccio di politica pubblica .....               | 17 |
| 3) Gli strumenti di misura.....   | 19 |
| 4) La prevalenza del fenomeno nella popolazione .....   | 25 |
| 4.1) La situazione negli Stati Uniti d’America .....  | 25 |
| 4.2) La situazione in Canada .....  | 27 |
| 4.3) La situazione in Oceania, in alcuni stati asiatici e in Brasile.....                           | 29 |
| 4.4) La situazione in Europa .....  | 30 |
| 4.5) La situazione in Svizzera .....  | 31 |
| 4.6) La situazione in generale.....   | 32 |
| 5) L’inchiesta presso la popolazione del Canton Ticino.....   | 34 |
| 5.1) Il campione intervistato: caratteristiche e rappresentatività.....                             | 34 |
| 5.2) Abitudini di gioco .....   | 36 |
| 5.3) Somme spese mensilmente per il gioco.....  | 40 |
| 5.4) Le vincite e le perdite massime in un giorno.....  | 42 |
| 5.5) La prevalenza attuale di giocatori problematici e patologici .....                             | 44 |
| 5.6) La prevalenza attuale di giocatori problematici e patologici: un confronto internazionale..... | 46 |
| 5.7) Il profilo delle diverse tipologie di giocatore.....   | 47 |
| 5.8) Il profilo dei non giocatori .....   | 50 |

|   |    |
|---|----|
| 6) L'inchiesta presso i clienti dei Casinò ticinesi .....                               | 51 |
| 6.1) Il campione intervistato: caratteristiche e rappresentatività.....                 | 51 |
| 6.2) Differenze tra la clientela dei tre Casinò .....                                   | 54 |
| 6.3) Casinò frequentati.....  | 56 |
| 6.4) Frequenza delle visite ai Casinò .....   | 56 |
| 6.4.1) Profilo dei giocatori regolari nei Casinò .....                                  | 58 |
| 6.5) Giochi preferiti dagli intervistati.....   | 58 |
| 6.6) La relazione tra i diversi tipi di gioco praticati.....                            | 60 |
| 6.7) Il gioco al di fuori dei Casinò.....   | 62 |
| 6.8) Il tempo trascorso al Casinò.....  | 62 |
| 6.9) Con chi vanno i giocatori al Casinò?.....  | 63 |
| 6.10) Perché i giocatori si recano al Casinò? .....                                     | 64 |
| 6.11) Cosa piace del Casinò ? .....   | 65 |
| 6.12) Il gioco e i soldi .....  | 66 |
| 6.12.1) Somme spese mensilmente .....   | 66 |
| 6.12.2) Vincite e perdite massime in un giorno.....                                     | 66 |
| 6.13) La prevalenza attuale di giocatori problematici e patologici .....                | 68 |
| 6.13.1) Problemi di gioco tra i parenti .....   | 71 |
| 6.13.2) Gioco e autodefinizione dei clienti dei Casinò.....                             | 71 |
| 6.14) Il profilo dei giocatori problematici e patologici.....                           | 72 |
| 6.15) I giocatori problematici e patologici e i comportamenti di gioco .....            | 77 |
| 6.15.1) Somme spese mensilmente per il gioco.....                                       | 77 |
| 6.15.2) Problemi di gioco e vincite e perdite massime .....                             | 78 |
| 6.15.3) Problemi di gioco e frequenza e durata delle visite al Casinò .....             | 80 |
| 6.15.4) Problemi di gioco e compagnia al Casinò.....                                    | 82 |
| 6.15.5) Problemi di gioco e giochi preferiti.....                                       | 83 |
| 6.15.6) Problemi di gioco e cosa piace del gioco .....                                  | 83 |
| 6.15.7) Sintesi dei comportamenti di gioco dei giocatori problematici e patologici..... | 84 |
| 6.16) Conseguenze negative e aspetti positivi del gioco.....                            | 85 |
| 6.17) Il rischio di diventare giocatore patologico per i clienti dei Casinò.....        | 85 |

|  |     |
|--|-----|
| 7) Conclusioni.....  | 88  |
| 7.1) Le abitudini di gioco della popolazione residente in Ticino.....          | 88  |
| 7.2) Le abitudini di gioco dei clienti dei Casinò ticinesi.....                | 89  |
| 7.3) I problemi di gioco tra la popolazione e tra la clientela dei Casinò..... | 90  |
| 7.4) I profili dei vari tipi di giocatore.....                                 | 90  |
| 7.5) Il confronto con la letteratura sul tema.....                             | 92  |
| 7.6) Considerazioni finali.....  | 93  |
| 8) Bibliografia.....   | 95  |
| 9) Allegato 1: il questionario somministrato alla popolazione.....             | 108 |
| 10) Allegato 2: il questionario somministrato ai giocatori nei Casinò.....     | 123 |
| 11) Allegato 3: metodologia dell'indagine.....                                 | 139 |

## Indice delle figure

|  |    |
|--|----|
| Figura 1: A quali giochi per denaro ha partecipato almeno una volta durante la sua vita? .....           | 36 |
| Figura 2: Somme spese mensilmente per il gioco dalle persone maggiorenni.....                            | 41 |
| Figura 3: Vincite e perdite massime in un solo giorno .....  | 43 |
| Figura 4: Frequenze di visita al Casinò secondo l'inchiesta considerata (confronto 1998-2012) .....      | 57 |
| Figura 5: Rappresentazione grafica dell'analisi delle corrispondenze multiple.....                       | 61 |
| Figura 6: Tempo trascorso al Casinò.....   | 63 |
| Figura 7: Motivi per cui le persone si recano al Casinò.....   | 64 |
| Figura 8: Cifre massime vinte e perse dai clienti dei Casinò in un solo giorno nella loro vita .....     | 67 |
| Figura 9: Vincita massima in un solo giorno per i clienti dei Casinò secondo la classificazione SOGS.... | 79 |
| Figura 10: Perdita massima in un solo giorno per i clienti dei Casinò secondo la classificazione SOGS    | 80 |
| Figura 11: Frequenza delle visite al Casinò secondo la classificazione SOGS .....                        | 81 |
| Figura 12: Compagnia al Casinò secondo la classificazione SOGS .....                                     | 82 |
| Figura 13: Giochi preferiti dai clienti dei Casinò secondo la classificazione SOGS .....                 | 83 |
| Figura 14: Cosa piace del gioco ai clienti dei Casinò secondo la classificazione SOGS.....               | 84 |

## Indice delle tabelle

|   |    |
|---|----|
| Tabella 1: Sintesi dei risultati dei più recenti studi di prevalenza svolti in vari Stati degli USA.....  | 26 |
| Tabella 2: Sintesi dei risultati dei più recenti studi di prevalenza svolti in varie provincie del Canada .....   | 28 |
| Tabella 3: Sintesi dei risultati dei più recenti studi di prevalenza svolti in Oceania, in alcuni paesi asiatici, e in Brasile .....                                  | 29 |
| Tabella 4: Sintesi dei risultati dei più recenti studi di prevalenza svolti in vari paesi europei.....  | 30 |
| Tabella 5: Sintesi dei risultati degli studi di prevalenza svolti in Svizzera.....  | 31 |
| Tabella 6: Riepilogo degli intervalli percentuali per il gioco problematico e patologico secondo la regione .....   | 32 |
| Tabella 7: Caratteristiche degli intervistati messe a confronto con quella della popolazione ticinese...35  |    |
| Tabella 8: Frequenza dei tipi di gioco nella popolazione ticinese adulta.....   | 37 |
| Tabella 9: Luoghi dove vengono praticati i giochi d'azzardo.....  | 38 |
| Tabella 10: Età delle persone che hanno giocato online o alla TV almeno una volta nei 12 mesi precedenti l'indagine .....   | 39 |
| Tabella 11: Giochi praticati dalle persone che hanno giocato online o alla TV almeno una volta nei 12 mesi precedenti l'indagine .....                                | 39 |
| Tabella 12: Casinò frequentati negli ultimi 12 mesi.....  | 40 |
| Tabella 13: Risposte positive agli items del SOGS per la popolazione generale .....   | 44 |
| Tabella 14: Distribuzioni dei punteggi sulla scala del SOGS per la popolazione generale.....  | 45 |
| Tabella 15: Confronto internazionale degli studi di prevalenza attuale di giocatori classificati come problematici e patologici secondo il SOGS.....                  | 46 |
| Tabella 16: Profilo dei giocatori di lotterie con numeri secondo la frequenza di gioco: caratteristiche personali .....   | 48 |
| Tabella 17: Profilo dei giocatori di lotterie con numeri secondo la frequenza di gioco: caratteristiche famigliari.....   | 49 |
| Tabella 18: Scala d'interpretazione dei valori del V di Cramer.....   | 49 |
| Tabella 19: Caratteristiche personali dei clienti dei Casinò intervistati messe a confronto con quelle del campione di persone maggiorenni residenti in Ticino .....  | 52 |
| Tabella 20: Caratteristiche famigliari dei clienti dei Casinò intervistati messe a confronto con quelle del campione di persone maggiorenni residenti in Ticino ..... | 53 |
| Tabella 21: Caratteristiche personali dei clienti intervistati secondo il Casinò.....   | 55 |
| Tabella 22: Caratteristiche famigliari dei clienti intervistati secondo il Casinò .....   | 56 |
| Tabella 23: Casinò frequentati dai clienti secondo il Casinò dove sono stati intervistati.....  | 56 |
| Tabella 24: Frequenza di visita al Casinò secondo il Casinò dell'intervista.....  | 58 |
| Tabella 25: Tipi di gioco a cui giocano i clienti dei Casinò .....  | 59 |
| Tabella 26: Giochi preferiti dai clienti intervistati secondo il Casinò dell'intervista .....   | 59 |
| Tabella 27: Analisi delle corrispondenze multiple.....  | 60 |
| Tabella 28: Giochi praticati dai clienti dei Casinò al di fuori delle sale da gioco .....   | 62 |
| Tabella 29: Con chi si recano al Casinò i clienti intervistati .....  | 64 |
| Tabella 30: Aspetti del Casinò che piacciono ai clienti intervistati .....  | 65 |
| Tabella 31: Aspetti ricercati nel gioco dai clienti intervistati .....  | 65 |
| Tabella 32: Tipo di gioco con cui è stata ottenuta la massima vincita o perdita in un solo giorno.....  | 68 |

|  |    |
|--|----|
| Tabella 33: Risposte positive agli items del SOGS (popolazione e clienti del Casinò).....  | 69 |
| Tabella 34: Distribuzioni dei punteggi sulla scala del SOGS per la popolazione generale e per la clientela dei Casinò .....  | 70 |
| Tabella 35: Problemi di gioco tra i parenti dei Clienti dei Casinò .....   | 71 |
| Tabella 36: Incrocio tra la classificazione secondo il SOGS e l'autodefinizione dei clienti dei Casinò.....  | 71 |
| Tabella 37: Profilo dei clienti dei Casinò secondo la classificazione del SOGS: caratteristiche personali .....  | 73 |
| Tabella 38: Profilo dei clienti dei Casinò secondo la classificazione del SOGS: caratteristiche famigliari .....   | 74 |
| Tabella 39: Atteggiamento rispetto al fumo e consumo di alcol dei clienti dei Casinò secondo la classificazione SOGS .....   | 74 |
| Tabella 40: Caratteristiche personali dei clienti problematici e patologici secondo il SOGS messe a confronto con quelle del campione di persone maggiorenni senza problemi di gioco residenti in Ticino .....                         | 75 |
| Tabella 41: Caratteristiche famigliari dei clienti problematici e patologici secondo il SOGS messe a confronto con quelle del campione di persone maggiorenni senza problemi di gioco residenti in Ticino .....                        | 76 |
| Tabella 42: Atteggiamento rispetto al fumo e consumo di alcol dei clienti problematici e patologici secondo il SOGS messi a confronto con quelli del campione di persone maggiorenni senza problemi di gioco residenti in Ticino ..... | 76 |
| Tabella 43: Spesa mensile per il gioco dei clienti del Casinò secondo la classificazione SOGS.....   | 78 |
| Tabella 44: Ripercussioni negative del gioco d'azzardo secondo la classificazione SOGS.....  | 85 |



## Ringraziamenti

Si ringraziano:

Dr. Mario Lucchini per la sua preziosa collaborazione nella progettazione della ricerca,

Dr. Mauro Croce per i suoi feedback durante lo svolgimento del progetto,

il laboratorio di metodologia e statistica del Dipartimento di Scienze Aziendali e Sociali (DSAS) della SUPSI (LABStat), diretto dalla Prof. Dr. Christine Butti, per la rilevazione dei dati primari, così come le studentesse e gli studenti del DSAS Giorgia Albisetti, Daniela Attisani, Eleonora Bernasconi, Ilaria Bonetti, Tatiana Cataldo, Daniela Cocca, Adriano De Ciccio, Farut Dominguez, Emil Ferrari, Angelo Fraschini, Stojna Gogova, Valentina Golubovska, Andrea Greppi, Sybilla Grob, Anica Ilic, Monica Lanfranconi, Ivan Lukic, Sabrina Marcacci, Erica Marini, Federica Merlo, Ayla Mozzi, Isabella Palomba, Silvia Pestoni, Chiara Pianezzi, Valentina Prati, Jleana Schira, Reza Sodagari, Sanja Susa e Laura Villa che, collaborando con LABStat, hanno effettivamente provveduto alla rilevazione dei dati,

il responsabile della Concezione Sociale del Casinò di Mendrisio Andrea Camponovo, il Live Game Manager e responsabile del Concetto Sociale del Casinò di Lugano Marco Maiorano e il Live-game manager del Casinò di Locarno Michael C. Boyschau, così come tutto il personale dei tre Casinò coinvolti nell'indagine, per la gentilezza e la disponibilità a collaborare, elementi indispensabili per poter realizzare questo studio.

## Abstract

L'obiettivo di questa indagine era quello di realizzare un approfondimento scientifico sul fenomeno del gioco d'azzardo in Ticino, quantificando le abitudini di gioco e la presenza di persone con problemi di gioco tra la popolazione e nei Casinò. Inoltre, si voleva analizzare l'evoluzione del fenomeno confrontando i risultati con quelli di un'indagine analoga svolta nel 1998.

L'inchiesta svolta presso la popolazione ha evidenziato come la grande maggioranza della popolazione maggiorenne ticinese (89.6%) abbia giocato d'azzardo per denaro almeno una volta nella vita, mentre una percentuale pari al 60% ha giocato d'azzardo per denaro nei 12 mesi precedenti l'indagine. I giochi praticati sono soprattutto le lotterie con numeri (Swiss Lotto, Euromillions, ...), seguite dal gratta e vinci e dalla tombola; i giocatori regolari (9.6% degli intervistati), cioè coloro che giocano d'azzardo almeno una volta alla settimana, si dedicano soprattutto alle lotterie con numeri e al gratta e vinci. Lotterie con numeri e gratta e vinci risultano giochi praticati prevalentemente nei loro luoghi tradizionali (chioschi, bar o stazioni di servizio), ma anche l'ufficio postale viene indicato abbastanza spesso. La tombola è invece molto spesso associata a degli eventi (feste campestri, carnevali, ...). Il 3.3% della popolazione ticinese adulta ha giocato per denaro su internet o alla televisione durante i 12 mesi precedenti l'indagine; la grande maggioranza di queste persone ha giocato a lotterie con numeri. Le somme di denaro spese per il gioco sono generalmente basse, soprattutto per coloro che giocano unicamente alle lotterie con numeri. Il confronto con l'indagine del 1998 ha mostrato un aumento della proporzione di persone che hanno giocato per denaro almeno una volta durante i 12 mesi precedenti l'inchiesta (dal 49% al 60%) e un aumento delle persone che giocano al gratta e vinci (dal 16% al 29%); tuttavia, nel contempo è generalmente diminuita la frequenza di gioco. Sono rimaste invece invariate le tipologie di gioco preferite e le somme destinate al gioco.

Il 28% delle persone che frequentano i Casinò ticinesi coinvolti nell'indagine (Casinò di Locarno, Casinò di Lugano e Casinò di Mendrisio) vi si reca almeno una volta alla settimana e sono dunque clienti regolari, mentre 2 clienti su 3 frequentano le sale da gioco almeno una volta al mese; rimane perciò un terzo della clientela che frequenta il Casinò solo saltuariamente, cioè meno di una volta al mese. Il 16.1% degli intervistati trascorre al massimo mezz'ora nel Casinò, il 62.3% rimane tra 30 minuti e 2 ore, mentre il 21.6% si trattiene per più di 2 ore. I giochi maggiormente graditi e praticati sono la roulette (prevalentemente nelle sale da gioco di Lugano e Mendrisio) e le slot-machines (prevalentemente a Locarno). Poco meno della metà dei clienti che giocano (il 91.4% degli intervistati, mentre l'8.6% si reca alla casa da gioco senza giocare) dichiara di spendere meno di 100 franchi al mese per il gioco d'azzardo, mentre il 44.2% afferma di spendere tra 101 e 1'000 franchi al mese e il 9.8% indica una cifra mensile superiore a 1'000 franchi. Il confronto con l'inchiesta del 1998 mostra una situazione molto simile a quella attuale.

La presenza di problemi legati al gioco d'azzardo tra la popolazione ticinese adulta e tra i clienti delle sale da gioco del Cantone è stata indagata tramite il South Oaks Gambling Screen (SOGS), uno strumento molto utilizzato in quest'ambito. Il 99% della popolazione ticinese adulta non presenta alcun problema di gioco, mentre lo 0.5% viene classificato come giocatore problematico e il restante 0.5% come probabile giocatore patologico. Perciò, il fenomeno in esame sembra interessare all'incirca 2'800 persone adulte a livello ticinese. Il 77.5% dei clienti

intervistati nei Casinò non presenta problemi di gioco, il 16.2% viene classificato come giocatore problematico e il restante 6.3% come probabile giocatore patologico. I risultati ottenuti nel 2012 sono molto simili a quelli dell'inchiesta svolta nel 1998, ciò che indica che i parametri riguardanti i problemi di gioco sono rimasti sostanzialmente invariati.

Rispetto alla popolazione ticinese, la clientela dei Casinò conta proporzioni decisamente superiori di uomini, di persone giovani, di persone di nazionalità italiana e di single, oltre a denotare un livello generale di formazione leggermente inferiore e una maggiore presenza di persone occupate o in formazione rispetto a casalinghe, pensionati e beneficiari di rendite. Un profilo molto simile distingue le persone con problemi di gioco da quelle senza problemi di gioco (confronto effettuato combinando i dati della popolazione con quelli dei Casinò); tuttavia, in questo caso si riscontrano due ulteriori criteri di distinzione, cioè le maggiori proporzioni di fumatori regolari e di consumatori regolari di alcol (almeno 3 volte alla settimana) tra le persone con problemi di gioco. All'interno dei Casinò, i clienti con problemi di gioco si differenziano dagli altri clienti soprattutto per il comportamento di gioco; infatti, i clienti con problemi di gioco si recano più frequentemente al Casinò e vi rimangono più a lungo, spendono, vincono e (soprattutto) perdono molto di più degli altri clienti, si recano più spesso da soli al Casinò e motivano la frequentazione della sale da gioco prevalentemente per la possibilità di evadere dai problemi quotidiani. I profili presentati sono davvero molto simili a quelli riscontrati nell'inchiesta del 1998.

L'indagine svolta ha permesso di ottenere importanti informazioni che possono risultare utili per l'attuazione di strategie preventive e per l'evoluzione della ricerca in questo ambito. I risultati ottenuti e il loro confronto con l'indagine del 1998 hanno indicato che i parametri riguardanti il gioco problematico e patologico sono sostanzialmente invariati a 14 anni di distanza; questo indica che, con ogni probabilità, siamo confrontati a un "tasso naturale" di persone con problemi di gioco, considerazione rafforzata dal fatto che durante i 14 anni considerati l'offerta di giochi d'azzardo in Ticino ha subito diverse modifiche (abolizione delle slot-machines dagli esercizi pubblici, diffusione dei gratta e vinci, grande aumento delle possibilità di gioco su internet, ...). L'analisi dei profili socio-demografici e familiari ha mostrato che le persone a rischio di incorrere in problemi di gioco tendono generalmente a frequentare le case da gioco, dato confermato dall'enorme differenza tra la percentuale di persone con problemi di gioco nei Casinò (22.5%) e la percentuale riguardante la popolazione generale (1%); perciò, il lavoro di monitoraggio e prevenzione deve essere svolto prevalentemente all'interno dei Casinò. Inoltre, le analisi e i confronti con la letteratura hanno evidenziato come la giovane età sia un fattore di rischio ben consolidato; a livello preventivo, si potrebbe pensare all'istituzione di un programma di sensibilizzazione sui rischi della dipendenza da gioco d'azzardo a livello di scuola media o liceo/formazione professionale, in modo da informare i giovani prima che possano avere accesso alle sale da gioco. Infine, due sono le raccomandazioni riguardanti lo sviluppo delle attività di ricerca in questo ambito: la prima è quella di cercare di concentrare le indagini sui segmenti di popolazione considerati maggiormente a rischio (giovani, persone dipendenti dallo stato sociale, clienti dei Casinò, ...), mentre la seconda è quella di condurre degli studi longitudinali allo scopo di indagare l'aspetto dinamico del fenomeno monitorando le variazioni dei comportamenti di gioco e le variazioni dei problemi derivanti dal gioco.

## 1) Obiettivi del mandato

Il presente rapporto è il risultato del Messaggio 6362 del 22 novembre 2011, nel quale il Consiglio di Stato affida al Dipartimento di Scienze Aziendali e Sociali (DSAS) della Scuola Universitaria Professionale della Svizzera Italiana (SUPSI) il compito di svolgere il progetto di ricerca *Il gioco d'azzardo in Ticino: un'inchiesta campionaria tramite tecnologia Computer Assisted Telephone Interviewing e somministrazione di un questionario face to face*. Il progetto è finanziato dal Fondo gioco patologico gestito dall'Ufficio fondi Swisslos e Sport-toto.

Lo scopo della presente ricerca è quello di realizzare un approfondimento scientifico sul fenomeno del gioco d'azzardo in Ticino. In particolare, gli obiettivi specifici sono i seguenti:

- Quantificare l'incidenza dei diversi tipi di gioco d'azzardo nel Canton Ticino.
- Identificare le abitudini dei giocatori indagando elementi essenziali quali la frequenza di gioco, la somma destinata al gioco, il luogo di gioco, ecc.
- Indagare l'importanza attuale del gioco online.
- Quantificare la presenza di potenziali giocatori problematici e patologici in Ticino.
- Tracciare e confrontare i profili dei giocatori (secondo il gioco considerato) e dei non giocatori.
- Investigare la relazione tra gioco d'azzardo e fumo, consumo di bevande alcoliche e consumo di farmaci.
- Confrontare i dati raccolti con quelli di una ricerca analoga svolta nel 1998 in Ticino, in modo da verificare l'evoluzione dei comportamenti legati a questo fenomeno a 14 anni di distanza.
- Alla luce dei risultati ottenuti suggerire al policy maker potenziali strategie preventive.

## 2) Contestualizzazione della problematica

### 2.1) Il gioco d'azzardo patologico e le sue implicazioni

L'Oxford Advanced Learner's Dictionary definisce il *gambling*, cioè il gioco d'azzardo, come "the activity of playing games of chance for money and of betting on horses, etc.". Il gioco d'azzardo consiste dunque nello scommettere denaro (o altri beni) su di un'attività di carattere ludico il cui esito è incerto ed è prevalentemente, se non interamente, determinato dal caso. Lo scopo del giocatore d'azzardo è quello di ottenere un premio di valore superiore a quanto investito facendo affidamento principalmente sulla fortuna; l'abilità del giocatore ha dunque poca, o nessuna, influenza sull'esito del gioco.

Sebbene per la maggior parte delle persone il gioco d'azzardo rappresenti unicamente un piacevole passatempo, per una minoranza può trasformarsi in una vera e propria sindrome patologica. Infatti, nell'ultima versione del Diagnostic Statistical Manual (DSM-IV-TR), l'American Psychiatric Association "colloca il gioco d'azzardo patologico (GAP) all'interno dei Disturbi del Controllo degli Impulsi Non Classificati Altrove insieme al Dist. Esplosivo Intermittente, alla Cleptomania, alla Piromania, alla Tricotillomania, al Disturbo Del Controllo degli Impulsi non altrimenti specificato" (Croce et al. 2010). I criteri contenuti nel DSM per diagnosticare il gioco d'azzardo patologico sono presentati qui di seguito.

#### **Criteri diagnostici per il Gioco d'Azzardo Patologico [312.31] F63.0 (DSM-IV-TR, 2000)**

- A.** Persistente e ricorrente comportamento di gioco d'azzardo maladattivo, come è indicato da 5 (o più) dei seguenti criteri:
- 1 - Eccessivo interesse nel gioco d'azzardo.
  - 2 - Bisogno di giocare d'azzardo con quantità crescenti di denaro per raggiungere l'eccitazione desiderata.
  - 3 - Ripetuti tentativi senza successo di controllare, ridurre o interrompere il gioco d'azzardo.
  - 4 - Irrequietezza o irritabilità quando si tenta di ridurre o interrompere il gioco d'azzardo.
  - 5 - Giocare d'azzardo per sfuggire ai problemi o per alleviare un umore disforico.
  - 6 - Dopo aver perso al gioco, tornare un altro giorno per giocare ancora.
  - 7 - Mentire ai membri della famiglia, al terapeuta o ad altri per occultare l'entità del coinvolgimento nel gioco d'azzardo.
  - 8 - Commettere azioni illegali come falsificazione, frode, furto o appropriazione indebita per finanziare il gioco d'azzardo.
  - 9 - Mettere a repentaglio o perdere una relazione significativa, il lavoro oppure opportunità scolastiche o di carriera per il gioco d'azzardo.
  - 10 - Fare affidamento su altri per reperire il denaro per alleviare una situazione finanziaria disperata causata dal gioco d'azzardo.
- B.** Il comportamento di gioco non è meglio attribuibile ad un Episodio Maniacale.

La classificazione sopraccitata non è però largamente accettata e condivisa, poiché il GAP è caratterizzato da una forte eterogeneità di sintomi che ne ha causato la classificazione di volta in volta tra le dipendenze patologiche, tra i disturbi ossessivo-compulsivi oppure tra le disfunzioni di tipo neurobiologico (Croce et al. 2010).

Il GAP può avere pesanti ripercussioni sulla vita del giocatore e della sua famiglia (Lesieur 1998; Potenza et al. 2002). I giocatori patologici hanno tendenza ad accumulare importanti debiti di gioco (Lesieur and Anderson 1995) e a dichiarare il fallimento personale molto più spesso rispetto a quanto si riscontra nella popolazione generale (Lesieur and Anderson 1995; Thompson et al. 1996; Gerstein et al. 1999). Le famiglie dei giocatori patologici possono dunque incontrare difficoltà finanziarie (ritardi nel pagamento delle fatture, delle rate dell'ipoteca, ...) che in casi gravi possono rivelarsi anche molto pesanti, causando ad esempio l'interruzione delle forniture di acqua, elettricità o gas, il pignoramento di beni materiali o del salario, oppure lo sfratto (Berman and Siegel 1992). Molti giocatori d'azzardo patologici incontrano seri problemi anche sul posto di lavoro: questi problemi possono andare dalla perdita di ore di lavoro/assenza dal lavoro per motivi di gioco (Ladouceur et al. 1994, Meyer et al. 1995, Lesieur and Anderson 1995) alla vera e propria perdita del posto di lavoro (Ladouceur et al. 1994, Meyer et al. 1995, Lesieur and Anderson 1995, Thompson et al. 1996). Una volta esaurite le fonti di liquidità (risparmi, prestiti, carte di credito, ...), per finanziare il gioco i giocatori patologici possono essere spinti a ricorrere ad attività illecite (Lesieur 1984), quali ad esempio l'emissione di assegni scoperti o la falsificazione della firma del coniuge per accedere a un prestito, o a veri e propri atti criminali come il furto di denaro o di altri oggetti (Lesieur and Anderson 1995; Thompson et al. 1996): di conseguenza si riscontrano tassi di arresto e incarcerazione molto maggiori rispetto a quelli della popolazione generale (Gerstein et al. 1999). Queste dinamiche tendono a causare problemi fisici da stress (insonnia, depressione, disturbi gastrici, disturbi intestinali, attacchi d'ansia, emicrania, problemi cardiaci, innalzamento della pressione sanguigna, ...) sia al giocatore patologico (Lorenz and Yaffe 1986; Bergh and Kuhlhorn 1994), sia al suo coniuge (Lorenz and Yaffe 1988). Una tale situazione contribuisce in modo importante ad indebolire la coesione familiare (Ciarrocchi and Hohnmann 1989) e ad incrementare notevolmente il rischio di una separazione o di un divorzio (Lesieur and Anderson 1995; Thompson et al. 1996; Gerstein et al. 1999).

Il GAP è spesso concomitante con altri disturbi psichici (Lesieur 1998; Potenza et al. 2002): rispetto alla popolazione generale, nella popolazione dei giocatori patologici sono stati rilevati tassi più elevati di persone che soffrono di depressione maggiore, schizofrenia, fobie, disturbo antisociale di personalità, disturbo di somatizzazione, e così via (Cunningham-Williams et al. 1998; McCormick et al. 1984; Specker et al. 1996). Di conseguenza, considerando anche i disturbi fisici da stress sopra descritti, non sorprende il fatto che tra i giocatori patologici vi sia un'elevata proporzione di persone con idee suicide (Lesieur and Anderson 1995; Thompson et al. 1996). Inoltre, sono stati riscontrati alti tassi di comorbidità tra il gioco patologico e l'uso, l'abuso e la dipendenza da sostanze quali l'alcol, la nicotina, i farmaci e le sostanze stupefacenti (Cunningham-Williams et al. 1998; Cunningham-Williams and Cottler 2002; Crockford and el-Guebaly 1998; Steinberg et al. 1992; Lesieur 1988; Ramirez et al. 1983; Lesieur et al. 1986; Lesieur and Heineman 1988; Hall et al. 2000; Spunt et al. 1995; McCormick et al. 1984; Lesieur and Blume 1991; Feigelman et al. 1995; Shepherd 1996).

Questo quadro contestuale evidenzia come il GAP sia una sindrome patologica seria con importanti ripercussioni a livello individuale e familiare.

## 2.2) Il profilo dei giocatori d'azzardo patologici

Nella loro rassegna della letteratura, Johansson et al. (2009) presentano i vari fattori di rischio associati al GAP. Gli autori constatano che, nonostante un crescente interesse per la tematica, la ricerca dedicata ai fattori di rischio è ancora piuttosto scarsa.

Oltre alle già citate associazioni tra il GAP e l'abuso e la dipendenza da sostanze, la presenza di disturbi psichici e la delinquenza e gli atti criminali, Johansson et al. (2009) identificano altri fattori di rischio ben consolidati tramite la ricerca. Per quanto riguarda la sfera cognitiva, troviamo l'illusione del controllo (Langer 1975, Langer and Roth 1975, Gilovich and Douglas 1986), lo stimolo sensoriale tramite i suoni e la velocità di gioco (i giocatori patologici sono risultati maggiormente soddisfatti e stimolati a giocare di più sui videoterminali veloci e con suoni; Griffiths 1993, Loba et al. 2001) e le "ricompense" rappresentate dalle periodiche vincite durante il gioco che rinforzano l'impulso di continuare a giocare (Gilovitch 1983, Griffith 1991). Per quanto riguarda invece le caratteristiche socio-demografiche, i fattori di rischio ben consolidati sono due, cioè la giovane età (Ladouceur et al. 1999a, Bondolfi et al. 2000, Volberg et al. 2001) e il sesso maschile (Winters et al. 1993, Ladouceur et al. 1999a, Feigelman et al. 1995, Volberg et al. 2001). Inoltre, vi sono altre caratteristiche che risultano probabili fattori di rischio ma che necessitano una conferma tramite ulteriori sforzi di ricerca: queste sono il fatto di essere disoccupato (Feigelman et al. 2005, Hall et al. 2000), il fatto di dipendere dallo stato sociale (Volberg et al. 2001), il fatto di vivere in una grande città (Volberg et al. 2001), il basso rendimento scolastico (Ladouceur et al. 1999a, Winters et al. 1993), il fatto di appartenere a determinati gruppi etnoculturali (Potenza et al. 2001) e il fatto di essere un immigrato (Volberg et al. 2001).

Il quadro della situazione indica come sia ancora necessario approfondire la questione dei fattori di rischio allo scopo di avere una migliore comprensione delle varie sfaccettature del fenomeno. Inoltre, è fondamentale sottolineare che sinora la ricerca ha prevalentemente riscontrato delle associazioni tra il GAP e i fattori di rischio sopracitati, ma non è ancora chiaro se questi fattori influenzino effettivamente lo sviluppo del GAP. Infatti, i fattori di rischio indicati possono effettivamente concorrere a sviluppare problemi legati al gioco d'azzardo, possono essere semplicemente fattori concomitanti o possono addirittura essere causati dal GAP (si pensi ad esempio al basso rendimento scolastico o alla disoccupazione, condizioni che potrebbero essere causate da problemi derivanti dal gioco d'azzardo). Abbott e Clarke (2007) sottolineano quanto sia importante considerare l'aspetto dinamico del GAP attraverso studi prospettici; tali studi permettono, seguendo gli stessi individui per un certo lasso di tempo, di verificare la dinamica dello sviluppo (o della riduzione) dei problemi legati al gioco d'azzardo, così come permettono di appurare se i vari fattori di rischio precedono, sono concomitanti o seguono lo sviluppo di questi problemi.

## 2.3) La crescita dell'offerta e le ripercussioni sulle abitudini di gioco d'azzardo

L'ultimo trentennio è stato teatro di un costante incremento delle possibilità e delle attività di gioco d'azzardo a livello mondiale. Questo incremento è in parte dovuto, soprattutto in tempi recenti, allo sviluppo del gioco d'azzardo su internet, che ha accresciuto notevolmente le possibilità di praticare questo genere di attività; dalla prima esperienza online (la vendita di biglietti della Lotteria Internazionale in Liechtenstein nell'ottobre del

1995) si è passati a 2'069 siti dedicati a queste attività nel luglio del 2007 (Williams and Wood 2007), sino ad arrivare a 2'679 siti censiti nel modo nel giugno del 2010 (Stewart 2011).

Molteplici indagini (Ladouceur et al. 1999b; Volberg 1995; Volberg 1996; Miller and Westermeyer 1996; Wallisch 1996; Pavalko 1999; Abbot and Volberg 2000; Shaffer et al. 1997; Wildman 1998; Productivity Commission 1999) hanno stabilito una relazione tra l'incremento delle possibilità di giocare d'azzardo e l'effettivo aumento di queste attività e della prevalenza dei problemi legati al gioco; tuttavia, altri studi più recenti (Volberg 2004; Abbott 2006) hanno parzialmente confutato questa relazione, sostenendo che questo "effetto di esposizione" è unicamente transitorio e tende a essere riassorbito col passare del tempo. Questa tematica è largamente dibattuta a livello internazionale e, ad oggi, non è ancora chiaro se e in che misura il costante aumento delle possibilità di giocare d'azzardo influisca sulle abitudini di gioco e sui problemi legati al gioco d'azzardo. L'unica conclusione condivisa è che "exposure to the agent gambling is multidimensional and that the effects of exposure are complex" (Abbott 2006, p. 1).

Un recente studio longitudinale svedese (Svensson and Romild 2011) ha permesso di indagare l'evoluzione delle abitudini di gioco d'azzardo online della popolazione svedese tra il 2008 e il 2009. Questa metodologia d'indagine è particolarmente interessante poiché consiste nell'intervistare ad intervalli regolari le stesse persone riguardo al loro comportamento nei confronti del gioco d'azzardo; in questo modo è possibile verificare gli effettivi cambiamenti relativi al comportamento di gioco nel tempo, eliminando le distorsioni che si avrebbero intervistando a intervalli regolari campioni composti da persone diverse. Lo studio ha mostrato che tra il 2008 e il 2009 la proporzione di popolazione svedese di età compresa tra 16 e 84 anni che ha giocato d'azzardo su internet è passata dal 9% al 13%, mentre la proporzione di popolazione che ha indicato di avere problemi di gioco è rimasta stabile, attestandosi attorno al 2% in entrambi gli anni. Nonostante la finestra temporale considerata sia piuttosto limitata, questo aumento della percentuale di giocatori d'azzardo online (definito dalle autrici "dramatic increase") è un risultato molto interessante che necessita di essere verificato e validato con ulteriori sforzi di ricerca.

Le considerazioni esposte indicano che c'è ancora molto da fare per riuscire a determinare le varie ripercussioni del continuo incremento delle possibilità di gioco d'azzardo. A questo scopo, il metodo ideale per approfondire la questione è quello di condurre delle inchieste longitudinali che indaghino a intervalli regolari le variazioni del comportamento di gioco d'azzardo di un campione di persone seguito per un periodo sufficientemente lungo. Simili indagini sono in corso di svolgimento in alcuni paesi: ad esempio, è attualmente in corso l'inchiesta svedese Swelogs (<http://www.fhi.se/en/Highlights/SWELOGS/>) che copre il periodo 2008-2015, così come il Victorian Gambling Study australiano (<http://www.gamblingstudy.com.au/>) che interessa il periodo 2009-2012.

## **2.4) Il gioco d'azzardo patologico: una questione di salute pubblica**

Solo recentemente<sup>1</sup> il GAP è diventato anche un'importante questione di salute pubblica (Korn 2000; Korn et al. 2003; Messerlian et al. 2005), mentre in precedenza era considerato quasi unicamente dal lato della sindrome patologica individuale. Questo cambiamento di paradigma è principalmente dovuto a due aspetti.

---

<sup>1</sup> Il GAP ha cominciato ad essere considerato da alcuni autori come una questione di salute pubblica verso la fine degli anni '90.



- La costante espansione delle possibilità di gioco d'azzardo e il conseguente aumento della promozione in questo senso hanno un impatto più rilevante su alcune popolazioni maggiormente vulnerabili o marginalizzate, quali ad esempio i poveri, gli anziani, le persone con problemi mentali, le persone con problemi di dipendenza da sostanze, oppure determinati gruppi etnoculturali (Crockford and el-Guebay 1998, Potenza et al. 2001, Volberg and Wray 2007). Di conseguenza, sembra che il GAP contribuisca anche ad accentuare le disuguaglianze socio-economiche (Volberg and Wray 2007).

Una popolazione particolarmente a rischio è quella delle persone giovani (Messerlian et al. 2005; Luder et al. 2010). Nell'ultimo trentennio è stata riscontrata una proporzione sempre maggiore di giovani giocatori (Jacobs 2000), ed è fondamentale sottolineare come il rischio e l'incidenza di problemi derivanti dal gioco d'azzardo risulti decisamente maggiore tra i giovani rispetto all'incidenza sulla popolazione generale (Shaffer and Hall 1996; Jacobs 2000; Deverensky et al. 2003; Delfabbro et al. 2005; Gillespie et al. 2007). Inoltre, è stato dimostrato che le persone che giocano in gioventù sono maggiormente propense a giocare anche una volta entrate nell'età adulta (Ide-Smith and Lea 1988; Winters et al 1993, Griffiths 1995), e che più presto una persona comincia a giocare e maggiore è il rischio che sviluppi problemi legati al gioco d'azzardo nella sua vita (Fisher 1993).

- Sebbene sia un problema serio soltanto per una piccola parte della popolazione (la stima della proporzione di giocatori d'azzardo patologici è pari a circa l'1% della popolazione mondiale, Wiebe and Volberg 2007), il GAP genera ingenti costi socio-economici nei vari paesi. Ad esempio, negli Stati Uniti d'America il costo annuo attribuibile al gioco d'azzardo problematico e patologico è stato stimato a 5 miliardi di dollari all'anno (Gerstein et al. 1999), mentre in Svizzera la stima di questo costo è pari a circa 100 milioni di franchi annui (Künzi et al. 2004). È però fondamentale sottolineare che le valutazioni monetarie appena esposte, seppur molto importanti, rappresentano una sottostima del reale costo annuo del GAP: infatti, le stime includono unicamente i costi monetari direttamente quantificabili, mentre tralasciano i costi sociali generati (comunque molto difficilmente quantificabili) quali ad esempio i disturbi psicofisici, le ripercussioni di divorzi e separazioni, oppure la perdita di capitale sociale e di benessere delle persone toccate direttamente o indirettamente dal GAP (Gerstein et al. 1999; Künzi et al. 2004).

Questi aspetti mostrano come sia importante considerare il GAP anche come un'importante tematica di salute pubblica e non soltanto come una sindrome patologica individuale.

## **2.5) I risvolti positivi del gioco d'azzardo e l'approccio di politica pubblica**

Sinora sono stati trattati prevalentemente gli aspetti negativi legati al GAP. Il gioco d'azzardo presenta però anche dei risvolti positivi. Infatti, la maggior parte dalle persone trae piacere e divertimento dalle attività di gioco d'azzardo, senza subire ripercussioni negative (Korn and Shaffer 1999; Abbott et al. 2004). Inoltre, le tasse sul gioco d'azzardo rappresentano un'importante fonte di finanziamento per gli Stati: ad esempio, negli Stati Uniti gli introiti fiscali provenienti dalle attività di gioco d'azzardo sono pari a poco meno di 24 miliardi di dollari annui (Dadayan and Ward, 2011). In Svizzera, nel 2011 l'economia e la società hanno beneficiato di poco meno di

1 miliardo di franchi derivanti dal gioco d'azzardo: le società Swisslos e Loterie Romande hanno versato complessivamente 557 milioni di franchi ai fondi di lotterie e dello sport dei Cantoni o direttamente a varie associazioni sportive mantello, mentre le tasse sulle case da gioco hanno fruttato a Confederazione e Cantoni 419 milioni di franchi<sup>2</sup>.

Korn (2000) fornisce cinque raccomandazioni fondamentali per rafforzare e rendere maggiormente efficaci le politiche fiscali, socio-economiche e di salute pubblica in materia di gioco d'azzardo:

- Trovare un buon equilibrio tra l'incoraggiamento a giocare d'azzardo (e la conseguente crescita degli introiti fiscali che ne derivano) e la prevenzione/protezione dalle ripercussioni negative.
- Monitorare la pubblicità relativa al gioco d'azzardo, in particolare provvedendo a proteggere i gruppi socio-economici maggiormente a rischio (giovani, anziani, poveri, ...).
- Determinare l'impatto del gioco d'azzardo sulla qualità della vita, provvedendo a mettere in piedi delle inchieste e delle metodologie adatte a stimare i costi sanitari e socio-economici, così come i benefici, derivanti dal gioco d'azzardo.
- Favorire e pianificare la ricerca nell'ambito del gioco d'azzardo allo scopo di poter avere una più completa conoscenza dei determinanti del GAP, delle sue relazioni con altre patologie e delle sue ripercussioni a livello personale, familiare e collettivo.
- Adottare delle strategie (sanitarie, fiscali o socio-economiche) atte a ridurre le ripercussioni negative legate alle attività di gioco d'azzardo.

Il presente studio si inserisce bene in questo contesto, in quanto le informazioni che verranno raccolte saranno utili ad aggiornare e rafforzare la conoscenza del fenomeno del gioco d'azzardo nel Canton Ticino.

---

<sup>2</sup> I dati riguardanti i versamenti di Swisslos e Loterie Romande sono reperibili sul sito internet del Dipartimento federale di giustizia e polizia ([http://www.ejpd.admin.ch/content/ejpd/it/home/dokumentation/mi/2012/ref\\_2012-07-19.html](http://www.ejpd.admin.ch/content/ejpd/it/home/dokumentation/mi/2012/ref_2012-07-19.html)), mentre i dati riguardanti la tassa sulle case da gioco provengono dal sito internet della Commissione federale delle case da gioco (<http://www.esbk.admin.ch/content/esbk/it/home/dokumentation/spielbanken/spielbankenabgabe.html>).

### 3) Gli strumenti di misura

Gli elementi presentati nel secondo capitolo hanno evidenziato l'importanza di monitorare la prevalenza del gioco d'azzardo problematico e patologico nella popolazione. All'inizio degli anni '90, la prima valutazione critica degli strumenti di misura del gioco problematico e patologico (Volberg and Banks 1990) contemplava unicamente due elementi; attualmente sono invece più di 20 gli strumenti sviluppati per misurare i problemi derivanti dal gioco d'azzardo (Bellringer et al. 2008). Nel loro contributo, Bellringer et al. (2008) forniscono una panoramica degli strumenti utilizzati per identificare la presenza di problemi legati al gioco d'azzardo, classificandoli come segue.

#### *Primi strumenti di misura del gioco problematico e patologico (Early problem gambling screens)*

- **Gamblers Anonymous 20 Questions (GA-20).** Le domande del GA-20 sono state sviluppate dal gruppo di auto-aiuto per guidare i nuovi membri verso il riconoscimento dei problemi legati al gioco d'azzardo. Benché questo strumento sia considerato valido, coerente e affidabile, è probabile che non risulti adatto alle inchieste su larga scala riguardanti la prevalenza del fenomeno in una popolazione. Ad esempio, vi sono parecchi items legati ai comportamenti e alle conseguenze caratteristiche degli uomini europei appartenenti al ceto medio, ciò che potrebbe causare delle difficoltà se il questionario venisse somministrato ad altre popolazioni (Neal et al. 2004).
- **Institute for Social Research (ISR) Measure.** È il primo strumento sviluppato professionalmente per accertare la presenza di problemi legati al gioco d'azzardo, ed è stato creato per la prima inchiesta nazionale statunitense sul gioco d'azzardo (Kallick et al. 1976). Questo strumento di misura conta 18 items. L'ISR measure non è però più stata utilizzata dopo questo primo impiego.
- **Inventory of Gambling Behavior (IGB) & Cumulative Clinical Signs Method (CCSM).** L'IGB è uno strumento formato da 81 indicatori comportamentali del gioco problematico e patologico; è stato sviluppato durante uno dei primi programmi formali di trattamento per giocatori patologici (Zimmerman et al. 1985). L'IGB è stato in seguito modificato da Culleton (1989) e rinominato CCSM; questo comprende 23 items divisi in cinque gruppi. Il CCSM è stato valutato positivamente per quanto riguarda il metodo di calcolo del punteggio per determinare la presenza di giocatori problematici e patologici (Neal et al. 2004), mentre una delle maggiori questioni sollevate durante la sua valutazione concerne l'ipotesi di indipendenza degli items contenuti nei cinque gruppi (Volberg and Banks 1990), ipotesi che se non verificata diminuirebbe l'attendibilità del riconoscimento dei giocatori patologici.
- **Addiction Severity Index of Gambling (ASI-G).** L'Addiction Severity Index originale è ben conosciuto ed è stato utilizzato internazionalmente per identificare gli individui con problemi di abuso di alcol e altre sostanze. Lesieur e Blume (1991) hanno sviluppato un modulo composto da 5 items (l'ASI-G) per determinare la frequenza e la spesa relative al gioco d'azzardo così come altre autovalutazioni, quali ad esempio il fatto di avere o avere avuto problemi con il gioco d'azzardo o l'importanza del trattamento ricevuto. Questo strumento ha mostrato una buona coerenza interna e una buona affidabilità (Petty

2003), oltre ad essere corto e facile da somministrare (Neal et al. 2004). Esso ha però i limiti di essere stato costruito per essere somministrato alle persone in trattamento e di basarsi sull'ipotesi che le persone intervistate riescano a fornire stime accurate delle spese di gioco (Neal et al. 2004).

### ***Gli strumenti di misura del DSM (The DSM screens)***

- **South Oaks Gambling Screen (SOGS and SOGS-R).** Il SOGS è stato sviluppato per depistare i problemi di gioco d'azzardo in un contesto clinico (Lesieur and Blume 1987). Esso è composto da 20 items che includono diversi indicatori, monetari e non, del gioco d'azzardo problematico e patologico. In molteplici studi sono state utilizzate diverse varianti del SOGS, la più famosa delle quali è il SOGS-R sviluppato da Abbott e Volberg (1991, 1996). Questo strumento è stato testato a più riprese, mostrandosi sempre valido ed affidabile sia in ambito clinico (Lesieur and Blume 1987; Lesieur et al. 1986; Lesieur and Klein 1985; Govoni et al. 2001) sia in ambito epidemiologico (Abbott and Volberg 1991, 1992, 1996; Stinchfield 2002). Ciononostante, a partire dall'inizio degli anni '90 il SOGS ha cominciato ad essere criticato da vari ricercatori. La principale obiezione sollevata riguardo al suo utilizzo verteva sul fatto che fosse stato sviluppato e testato in un contesto clinico e che quindi non era chiaro se fosse anche adatto ad indagini riguardanti la popolazione (Walker and Dickerson 1996; Wiebe et al. 2001), mentre altre critiche concernevano il fatto che il SOGS non riflettesse chiaramente la concettualizzazione del gioco patologico contemplata nel DSM, che la sua prospettiva "lifetime" portasse ad una sovrastima dell'attuale prevalenza del gioco patologico e che non riuscisse a tenere conto dei diversi contesti culturali (Abbott and Volberg 1996; Battersby et al. 2002; Thomas et al. 2003).

Il SOGS è stato rapidamente adottato da gran parte dei ricercatori in ambito epidemiologico. A partire dal suo primo utilizzo nell'inchiesta sulla prevalenza del gioco problematico e patologico nello Stato di New York (Volberg and Steadman 1988), il SOGS, così come le sue varianti, è stato largamente utilizzato per le inchieste concernenti la popolazione in Asia, Canada, Europa, Oceania e Stati Uniti (Abbott and Volberg 1996, 2000; Bondolfi et al. 2000; Lund and Nordlund 2003; Productivity Commission 1999; Shaffer et al. 1999; Sproston et al. 2000; Volberg 2001a; Volberg et al. 2001). A seguito di questo utilizzo come strumento standard, il SOGS ha acquisito un importante vantaggio rispetto agli altri strumenti, cioè la comparabilità dei risultati con la maggior parte degli studi effettuati (Walker and Dickerson 1996). Infatti, fin verso la fine degli anni '90 il SOGS è stato di fatto il solo strumento di riferimento per le inchieste riguardanti la prevalenza del gioco d'azzardo problematico e patologico nella popolazione (Volberg, 2001).

- **Massachusetts Gambling Screen (MAGS).** Il MAGS è uno strumento composto da soli sette items che è stato sviluppato da Shaffer, LaBrie, Scanlan e Cummings (1994). Questo strumento è stato concepito per ottenere stime accurate della prevalenza del gioco problematico e patologico. Tuttavia, non è mai stato largamente utilizzato in ambito clinico o epidemiologico.
- **Diagnostic Interview for Gambling Severity (DIGS).** Il DIGS è uno strumento formato da 20 items, ed è una versione dei criteri del DSM-IV costruita per una somministrazione a livello clinico (Winters et al.

1997). Questo strumento non è mai stato molto utilizzato al di fuori del Minnesota, dove è stato concepito e sviluppato.

- **Diagnostic Interview Schedule – Pathological Gambling Module (DIS).** Negli anni '80, la Diagnostic Interview Schedule basata sul DSM-III includeva un modulo dedicato al gioco d'azzardo. Questo modulo conteneva però unicamente quattro domande in totale, e non rappresentava dunque tutti i criteri del DSM-III.
- **DSM-IV-MR (Multiple Response).** Durante gli anni '90, Fisher (1996, 2000) ha sviluppato il DSM-IV-MR, un questionario composto da 10 items ognuno dei quali corrispondeva ad un criterio del DSM-IV. Ogni item ha quattro opzioni di risposta e riguarda il periodo degli ultimi 12 mesi. Questo strumento è stato inizialmente utilizzato nell'ambito di un'inchiesta riguardante i clienti dei Casinò, mostrando una coerenza interna e una validità soddisfacenti (Fisher 2000; Govoni et al. 2001). Benché non sia mai stato validato rispetto ad altri strumenti o in diverse popolazioni, il DSM-IV-MR è stato utilizzato in diversi studi in Nord America (Abbott and Volberg 1999), Nuova Zelanda (Abbott et al. 2000; Abbott 2001) e Svezia (Volberg et al. 2001). Questi studi hanno mostrato che i risultati ottenuti tramite il DSM-IV-MR sono più o meno, a seconda dello studio considerato, in linea con i risultati ottenuti tramite il SOGS-R.
- **National Opinion Research Center DSM-IV Screen for Gambling Problems (NODS).** Nel 1998, il National Opinion Research Center dell'Università di Chicago e i suoi partner ricevettero dalla National Gambling Impact Study Commission il mandato di raccogliere, intervistando un campione di economie domestiche rappresentativo a livello nazionale, dati riguardanti i comportamenti di gioco d'azzardo ed i problemi ad esso riconducibili (Gerstein et al. 1999). Le linee guida della commissione specificavano come la rilevazione dovesse basarsi sui criteri del DSM-IV: il SOGS non poteva quindi essere utilizzato come strumento di rilevazione. Venne perciò creato il NODS, un nuovo strumento strettamente legato ai criteri del DSM-IV composto da 17 items riguardanti i comportamenti e i problemi legati al gioco d'azzardo nella vita e altrettanti items riferiti agli ultimi 12 mesi. Prima di cominciare la rilevazione, il NODS fu testato da Gerstein et al. (1999), mostrando una forte coerenza interna, una buona validità e una buona affidabilità.

Dopo l'inchiesta nazionale statunitense summenzionata, il NODS, insieme al SOGS, è stato largamente adottato negli studi di prevalenza nordamericani, ad esempio in Arizona, California, Florida, Nevada, Nord Dakota e Oregon (Shapira et al. 2002; Volberg 2001b, 2001c, 2002, 2003; Volberg and McNeilly 2003; Volberg et al. 2006), così come in Norvegia (Lund and Norlund 2003) e nella provincia spagnola della Galizia (Becoña 2004a).

- **National Epidemiologic Survey on Alcohol and Related Conditions (NESARC).** Tra il 2001 e il 2002, la NESARC ha rilevato dati relativi a 43'093 residenti sul suolo statunitense di età uguale o superiore a 18 anni. Lo strumento utilizzato per la rilevazione era basato sulla versione DSM-IV della Alcohol Use Disorders and Associated Disabilities Interview Schedule (AUDADIS-IV) ed era composto da 15 items utili a valutare 10 criteri diagnostici del gioco patologico, sia nella vita sia negli ultimi 12 mesi (Petry et al. 2005). Il modulo relativo al GAP dell'AUDADIS-IV è risultato affidabile e ha mostrato una buona

coerenza interna (Petry et al. 2005); tuttavia è stata riscontrata anche una probabile sovrastima del numero di giocatori d'azzardo patologici negli ultimi 12 mesi.

- **National Comorbidity Survey – Replication Gambling (NCS-R).** Tra il 1990 e il 1992 fu condotta la National Comorbidity Survey statunitense, la prima inchiesta sulla salute mentale rappresentativa a livello nazionale ad utilizzare interviste diagnostiche strutturate per stimare la prevalenza e la concomitanza dei disturbi del DSM-III-R. Tra il 2001 e il 2002 questa inchiesta venne replicata (NCS-R) su un campione di 10'000 rispondenti con l'aggiunta di vari nuovi argomenti, tra cui una stima della prevalenza del GAP. Il modulo relativo al GAP è somministrato alle persone che hanno giocato d'azzardo almeno 100 volte nella loro vita: questo comprende quattro domande filtro e 14 domande successive da somministrare in caso di risposta positiva ad almeno una delle quattro domande preliminari. Il modulo non sembra corrispondere con precisione ai criteri del DSM-IV, e non ci sono contributi riguardanti la valutazione della performance di questo strumento.

***Gli strumenti di misura non-DSM sviluppati per la ricerca relativa alla popolazione (Non-DSM screens developed for population research)***

- **Scale of Gambling Choices (SGC).** La SGC è stata sviluppata da Dickerson et al. (1990) con lo scopo preciso di valutare la perdita del controllo nell'ambito del gioco d'azzardo (Baron et al. 1995). Vi sono diverse versioni di questa scala (da 12 a 18 items, O'Connor and Dickerson 2003) che sono state utilizzate in molte circostanze, incluse inchieste di prevalenza del fenomeno nella popolazione in Australia e Nuova Zelanda e inchieste a livello clinico (Delfabbro and LeCouteur 2003). Le diverse versioni della scala hanno dimostrato una buona coerenza interna e un'eccellente concordanza con il SOGS. La scala presenta però anche dei limiti. Risulta infatti difficile comprendere se e quando un individuo ha perso il controllo del proprio comportamento di gioco d'azzardo (Neal et al. 2004), poiché la scala appare piuttosto descrittiva invece che valutativa. Inoltre, alcuni degli items componenti non sembrano essere adeguatamente indipendenti.
- **Victorian Gambling Screen (VGS).** A seguito delle crescenti controversie che caratterizzavano l'utilizzo del SOGS nel contesto australiano, nel 1997 la Victorian Casino and Gaming Authority commissionò a Ben-Tovim et al. (2001) lo sviluppo di un nuovo strumento di misura dei problemi legati al gioco d'azzardo, cioè il VGS. Questo strumento è composto da 21 items, di cui solo 15 servono effettivamente ad identificare le persone con problemi di gioco. Il VGS è risultato fortemente correlato con il SOGS, ma rispetto a quest'ultimo fornisce maggiori informazioni sulla natura e sulla gravità dei problemi di gioco. Neal et al. (2004) indicano che, nonostante non abbia un chiaro fondamento teorico ben articolato, il VGS può essere utile sia negli studi clinici sia in quelli riguardanti la prevalenza nella popolazione, benché possa essere necessaria l'aggiunta di items supplementari a seconda delle esigenze.
- **Canadian Problem Gambling Index (CPGI).** Nel 1997, un gruppo interprovinciale di agenzie governative canadesi commissionò al Canadian Centre on Substance Abuse uno studio triennale mirato a chiarificare il concetto di gioco problematico e patologico nella popolazione generale, a sviluppare una

definizione operativa per indirizzare la ricerca e a costruire e testare un nuovo strumento di misura adatto agli studi in ambito non clinico. Lo scopo principale era quello di creare uno strumento specifico per gli studi di prevalenza del fenomeno nella popolazione. Il gruppo di ricerca incaricato creò dunque il CPGI, uno strumento composto da più di 30 items; un sottoinsieme formato da nove di questi items, il Problem Gambling Severity Index (PGSI), serve ad individuare direttamente le persone con problemi di gioco. Quasi tutti gli items del CPGI sono ripresi direttamente dal SOGS o dai criteri del DSM-IV: come indicato dalle stesse persone incaricate del suo sviluppo, il CPGI rappresenta un'evoluzione dei vecchi strumenti di misura piuttosto che una vera e propria novità (Ferris and Wynne 2001). Il team di ricerca valutò l'affidabilità, la coerenza interna e la validità del CPGI (tutte risultate buone), concludendo che quest'ultimo riesce a identificare i giocatori non patologici meglio del SOGS.

La versione completa del CPGI è stata utilizzata in parecchie inchieste di prevalenza nella popolazione. Infatti, questo strumento è stato utilizzato in sette provincie canadesi (Alberta, British Columbia, Manitoba, New Brunswick, Nova Scotia, Ontario e Saskatchewan), così come in Danimarca e Islanda (British Columbia Ministry of Public Safety 2003; Focal Research Consultants 2001; Patton et al. 2002; Schrans and Schellinck 2004; Smith and Wynne 2002; Wiebe et al. 2001; Wynne 2002). Il PGSI è stato utilizzato per l'inchiesta nazionale sulla salute mentale in Canada e per le inchieste sulla popolazione negli stati australiani di Victoria e del Queensland (Marshall and Wynne 2004; Queensland Policy Directorate 2001; Wenzel et al. 2004), oltre ad essere diventato uno strumento somministrato a tutti i pazienti che intraprendono dei programmi di trattamento per problemi legati all'alcol, alle sostanze stupefacenti e al GAP in Ontario (Goering 2003).

Nonostante siano stati identificati anche dei limiti, ad esempio la mancanza di un chiaro fondamento teorico e alcuni problemi riguardanti l'accuratezza della classificazione dei giocatori, i ricercatori concordano nell'affermare che il CPGI è generalmente uno strumento migliore rispetto al SOGS e al VGS (Nedal et al. 2004; Wenzel et al. 2004) e che perciò dovrebbe essere incluso negli studi di prevalenza.

- **HARM Measure.** Questa misura è stata sviluppata dalla Productivity Commission (1999) nell'ambito di un'inchiesta nazionale Australiana. La HARM è composta da 21 items riferiti agli ultimi 12 mesi. Ci sono poche informazioni riguardanti la valutazione delle proprietà di questo strumento, che non sembra essere allineato con i risultati ottenuti tramite il SOGS e appare poco adatto alle applicazioni a livello clinico (Neal et al. 2004).
- **Information Biases Scale (IBS).** L'IBS è stata sviluppata da un gruppo di ricercatori canadesi allo scopo di misurare le distorsioni cognitive legate alle lotterie giocate su un terminale video (Jefferson and Nicki 2003). Questa scala è composta da 25 items. Benché la valutazione abbia indicato una buona coerenza interna e i ricercatori ritengano che lo strumento possa risultare utile per la ricerca (sia in ambito clinico, sia nelle inchieste di prevalenza nella popolazione), l'IBS non è mai stata adottata o testata su larga scala.
- **Gambling Passion Scale (GPS).** Partendo dal principio che per la maggior parte delle persone il gioco d'azzardo è un'attività piacevole che non comporta problemi (Korn and Shaffer 1999; Abbott et al. 2004), la GPS è stata sviluppata da un team di ricercatori canadesi allo scopo di cercare di comprendere

come e quando il divertimento derivante dal gioco può diventare problematico. La scala è composta da 10 items che distinguono tra divertimento “sano” e “non sano”. Orientando la ricerca tra “passione armoniosa” e “passione ossessiva”, Rousseau et al. (2002) hanno sviluppato la GPS per misurare l’attitudine individuale relativa al coinvolgimento nel gioco d’azzardo. La valutazione dello strumento ha indicato una consistenza interna adeguata e una buona affidabilità in ambito clinico.

Accanto agli strumenti di misura appena presentati, sono stati sviluppati anche degli strumenti di misura abbreviati da utilizzare prevalentemente come valutazione preliminare, quali ad esempio il Lie-Bet Screen (Johnson et al. 1997), l’EIGHT Screen (Sullivan 1999) o il NODS-CliP (Toce-Gerstein and Volberg 2003).

La descrizione dei tentativi di creare degli strumenti adeguati a misurare la prevalenza del gioco problematico e patologico a livello di popolazione mostra come sia stato svolto un grande lavoro negli ultimi decenni, anche se resta comunque molto da fare per cercare di superare i limiti delle varie misure ad oggi utilizzate. Le considerazioni presentate chiarificano come negli ultimi 25 anni il SOGS sia stato lo strumento maggiormente utilizzato, mentre il più recente CPGI sembra essere destinato ad essergli sistematicamente affiancato, se non a prenderne a poco a poco il posto in futuro.



## 4) La prevalenza del fenomeno nella popolazione

Ad oggi sono molto numerosi gli studi di prevalenza volti a stimare la proporzione di persone con problemi legati al gioco d'azzardo nella popolazione; questi sono stati svolti prevalentemente negli Stati Uniti d'America e in Canada. Tuttavia, a partire dalla seconda metà degli anni '90 vi è stata una crescente attenzione generale alla tematica che ha portato ad un aumento degli studi di prevalenza al di fuori del nord-America.

La prevalenza del GAP nella popolazione mondiale è stata stimata in media all'1% circa, ed è compresa (a seconda delle regioni considerate e dei metodi di rilevazione utilizzati) tra lo 0.2% e il 2.1% (Shaffer et al. 1997, 1999, 2004; Wiebe and Volberg 2007). Shaffer et al. (2004) hanno osservato che i tassi di prevalenza europei sono leggermente inferiori rispetto a quelli registrati negli Stati Uniti; tuttavia, questi tassi sono comunque molto simili, e le leggere differenze possono anche dipendere dai diversi strumenti di rilevazione utilizzati.

Nei prossimi sottocapitoli verrà presentata una panoramica della prevalenza del GAP in diverse regioni del pianeta. Le informazioni necessarie alla costruzione di questa panoramica sono principalmente tratte dal sito dell'Alberta Gambling Research Institute <http://www.abgamblinginstitute.ualberta.ca/>, dove sono stati raccolti e organizzati i risultati di numerosissimi studi di prevalenza a livello internazionale, e dal libro di Meyer et al. (2009) che tratta del gioco d'azzardo problematico e patologico in Europa.

### 4.1) La situazione negli Stati Uniti d'America

L'ultima inchiesta sulla prevalenza dei problemi di gioco d'azzardo riguardante l'intera popolazione statunitense risale al periodo 2001-2003. Utilizzando la Composite International Diagnostic Interview (CIDI, basata sui criteri del DSM-IV) su un campione di 9'282 persone, Kessler et al. (2008) hanno stimato la prevalenza nella vita di giocatori problematici (2.3%) e di giocatori patologici (0.6%) tra la popolazione.

Nella tabella 1 viene illustrata una sintesi dei risultati delle più recenti indagini di prevalenza svolte in vari Stati degli USA. Gli Stati considerati sono Arizona (Volberg 2003), California (Volberg et al. 2006), Colorado (Volberg 1997a), Connecticut (Spectrum Gaming Group 2009), Delaware (Health Services Policy Research Group, University of Delaware 2002), Florida (Shapira et al. 2001), Georgia (Emshoff et al. 2007), Iowa (Gonnerman and Lutz 2011), Kentucky (Kentucky Council on Problem Gambling 2009), Louisiana (Esters et al. 2008), Michigan (Hartmann 2007), Mississippi (Volberg 1997b), Montana (Bureau of Business and Economic Research, University of Montana-Missoula 1998), Nevada (Volberg 2002), Nuovo Messico (Volberg and Bernhard 2006), New York (Rainone et al. 2007), Nord Dakota (Volberg 2001b), Porto Rico (Volberg and Vales 2002), Texas (Wallisch 1996) e Washington (Mancuso et al. 2005).

**Tabella 1: Sintesi dei risultati dei più recenti studi di prevalenza svolti in vari Stati degli USA**

| Stato e anno dell'indagine | Dimensione campione | Strumento d'indagine | Prevalenza ultimi 12 mesi |      | Prevalenza nella vita |      |
|----------------------------|---------------------|----------------------|---------------------------|------|-----------------------|------|
|                            |                     |                      | GPROB                     | GAP  | GPROB                 | GAP  |
| Arizona<br>2002            | n = 2'750           | SOGS-R               | 1.6%                      | 0.7% | 3.6%                  | 1.9% |
|                            |                     | NODS                 | 0.7%                      | 0.3% | 1.6%                  | 0.5% |
| California<br>2005-2006    | n = 7'121           | NODS                 | -                         | -    | 2.2%                  | 1.5% |
| Colorado<br>1997           | n = 1'810           | SOGS                 | 1.8%                      | 0.7% | 4.4%                  | 1.8% |
| Connecticut<br>2008        | n = 2'298           | SOGS                 | 0.9%                      | 0.7% | 2.2%                  | 1.5% |
|                            |                     | NODS                 | 0.8%                      | 0.6% | 2.1%                  | 1.2% |
| Delaware<br>2002           | n = 2'638           | DSM-IV               | 0.4%                      | 0.3% | -                     | -    |
| Florida<br>2001            | n = 1'504           | SOGS                 | 1.4%                      | 0.6% | 2.5%                  | 1.1% |
|                            |                     | NODS                 | 0.5%                      | 0.3% | 0.5%                  | 0.5% |
| Georgia<br>2007            | n = 1'602           | NODS                 | 1.1%                      | 0.4% | 2.6%                  | 1.4% |
| Iowa<br>2011               | n = 1'700           | NODS                 | 0.2%                      | 0.3% | 0.6%                  | 0.6% |
| Kentucky<br>2008           | n = 850             | DSM-IV               | -                         | -    | 0.3%                  | 1.7% |
| Louisiana<br>2008          | n = 2'400           | SOGS                 | 1.7%                      | 1.4% | -                     | -    |
| Michigan<br>2006           | n = 957             | SOGS                 | 1.1%                      | 0.9% | 2.7%                  | 1.4% |
| Mississippi<br>1996        | n = 1'014           | SOGS                 | 2.8%                      | 2.1% | 3.7%                  | 3.1% |
| Montana<br>1998            | n = 1'227           | SOGS                 | 2.0%                      | 1.6% | 2.9%                  | 2.8% |
| Nevada<br>2001             | n = 2'217           | SOGS                 | 2.9%                      | 3.5% | -                     | -    |
|                            |                     | NODS                 | 1.8%                      | 0.3% | 3.0%                  | 2.1% |
| Nuovo Messico<br>2005-2006 | n = 2'850           | NODS                 | 0.7%                      | 0.6% | 1.1%                  | 1.1% |
|                            |                     | CPGI (PGSI)          | 2.2%                      | 0.6% | -                     | -    |
| New York<br>2006           | n = 5'100           | DSM-IV               | 0.5%                      | 0.4% | -                     | -    |
| Nord Dakota<br>2000        | n = 5'002           | SOGS-R               | 0.7%                      | 1.4% | 2.0%                  | 1.8% |
|                            |                     | NODS                 | 0.5%                      | 0.7% | 0.7%                  | 0.8% |
| Oregon<br>2005             | n = 1'554           | SOGS                 | 1.7%                      | 1.0% | 2.4%                  | 1.9% |
| Porto Rico<br>1997         | n = 1'596           | SOGS-R               | 4.4%                      | 6.8% | 6.4%                  | 7.4% |
| Texas<br>1995              | n = 7'015           | SOGS                 | 2.2%                      | 0.8% | 3.6%                  | 1.8% |
| Washington<br>2003-2004    | n = 6'713           | NODS                 | 0.7%                      | 0.5% | -                     | -    |

Le colonne denominate “GPROB” e “GAP” indicano rispettivamente le percentuali di giocatori problematici e patologici riscontrate nelle varie inchieste secondo i criteri dello strumento utilizzato.

Si nota come gli strumenti utilizzati siano essenzialmente quelli basati sui criteri del DSM (SOGS, NODS e DSM-IV), mentre la versione abbreviata del CPGI, cioè il PGSI<sup>3</sup>, appare soltanto una volta affiancata al NODS nell'indagine riguardante il Nuovo Messico. Inoltre, in alcune inchieste sono stati utilizzati due strumenti contemporaneamente al fine di poterli comparare, solitamente il SOGS e il NODS. Il confronto tra i risultati ottenuti tramite questi due strumenti indica che il NODS, vista la maggior restrittività dei suoi criteri di classificazione, produce stime delle percentuali di giocatori problematici e patologici sistematicamente inferiori rispetto al SOGS. Questa differenza può essere molto contenuta o molto elevata a seconda dello studio considerato; si passa da una differenza dello 0.1% nel Connecticut a una differenza del 3.2% in Nevada.

Esaminando i tassi di prevalenza ci si rende subito conto che le stime riguardanti Porto Rico sono decisamente molto più alte rispetto alle altre stime presentate, sia nella vita sia negli ultimi 12 mesi. Tassi di prevalenza simili sono stati riscontrati unicamente in due gruppi etnici specifici, cioè i Maori in Nuova Zelanda e gli Indiani d'America in Nord Dakota (Abbott and Volberg 1996; Volberg 1993; Volberg and Silver 1993). Nonostante vi siano importanti differenze tra le tre popolazioni indigene, queste sono piuttosto omogenee per quanto riguarda le condizioni di vita: povertà, disoccupazione e dipendenza dallo stato sociale, combinate con bassi livelli di istruzione e redditi molto modesti, sono condizioni spesso molto diffuse. I risultati riguardanti Porto Rico, i Maori e gli Indiani d'America del Nord Dakota sembrano perciò confermare come alcuni gruppi etnoculturali siano maggiormente vulnerabili e come il GAP contribuisca ad accentuare le disuguaglianze socio-economiche (Crockford and el-Guebay 1998; Volberg and Wray 2007). Inoltre, si nota come la percentuale di giocatori d'azzardo classificati come patologici negli ultimi 12 mesi secondo il SOGS in Nevada sia molto superiore rispetto alle percentuali riscontrate negli altri Stati; questa percentuale è probabilmente un po' sovrastimata, soprattutto alla luce dello 0.3% ottenuto nella stessa inchiesta tramite il NODS.

I risultati di Porto Rico e la percentuale di giocatori patologici negli ultimi 12 mesi rilevata in Nevada tramite il SOGS sono dati da escludere, in quanto devono essere considerati come valori eccezionali. Considerando la prevalenza nell'ultimo anno, troviamo una percentuale di giocatori problematici compresa tra 0.2% e 2.9%, mentre la proporzione di giocatori patologici è racchiusa tra lo 0.3% e il 2.1%; queste percentuali sono perfettamente in linea con quelle indicate da Shaffer et al. (2004) per quanto riguarda il GAP. Per quanto riguarda invece la prevalenza nella vita, si riscontrano percentuali di giocatori problematici comprese tra 0.3% e 4.4%, mentre le percentuali di giocatori patologici sono contenute tra lo 0.5% e il 3.1%.

## 4.2) La situazione in Canada

La più recente inchiesta relativa alla prevalenza dei problemi di gioco riguardante l'intera popolazione canadese è stata svolta nel 2002 (Cox et al. 2005); utilizzando il PGSI su un campione di 24'997 persone, i ricercatori hanno stimato la prevalenza di giocatori a basso rischio di incorrere in seri problemi di gioco (2.8%), giocatori a rischio moderato (1.5%) e persone con seri problemi di gioco (0.5%).

---

<sup>3</sup> La categoria “GPROB” del PGSI è composta dalle persone classificate come aventi un rischio moderato di incorrere in seri problemi di gioco, mentre la categoria “GAP” è formata dalle persone con seri problemi di gioco.

Nella tabella 2 viene presentato un riepilogo dei risultati dei più recenti studi di prevalenza svolti in varie province del Canada. Le province in esame sono Alberta (Smith and Wynne 2002), Columbia Britannica (Ipsos-Reid and Gemini Research 2008), Manitoba (Lemaire et al. 2008), Nuovo Brunswick (Marketquest Research 2009a), Terranova e Labrador (Marketquest Research 2009b), Nuova Scozia (Focal Research Consultants 2008), Ontario (Wiebe et al. 2006), Isola del Principe Edoardo (Doiron 2006), Quebec (Kairouz and Nadeau 2010), e Saskatchewan (Wynne, 2002).

**Tabella 2: Sintesi dei risultati dei più recenti studi di prevalenza svolti in varie province del Canada**

| Provincia e anno dell'indagine | Dimensione campione | Strumento d'indagine | Prevalenza negli ultimi 12 mesi |                  |                   |
|--------------------------------|---------------------|----------------------|---------------------------------|------------------|-------------------|
|                                |                     |                      | Rischio basso                   | Rischio moderato | Problemi di gioco |
| Alberta 2001                   | n = 1'804           | CPGI (PGSI)          | 9.8%                            | 3.9%             | 1.3%              |
| Columbia Britannica 2007       | n = 3'000           | CPGI (PGSI)          | 8.7%                            | 3.7%             | 0.9%              |
| Manitoba 2006                  | n = 6'007           | CPGI (PGSI)          | 9.6%                            | 4.7%             | 1.4%              |
| Nuovo Brunswick 2009           | n = 2'804           | CPGI (PGSI)          | 5.7%                            | 2.7%             | 1.3%              |
| Terranova/Labrador 2009        | n = 3'995           | CPGI (PGSI)          | 6.2%                            | 1.7%             | 0.7%              |
| Nuova Scozia 2007              | n = 2'500           | CPGI (PGSI)          | 3.6%                            | 1.6%             | 0.9%              |
| Ontario 2005                   | n = 3'604           | CPGI (PGSI)          | 5.8%                            | 2.6%             | 0.8%              |
| Isola Princ. Edoardo 2005      | n = 1'000           | CPGI (PGSI)          | 1.2%                            | 0.7%             | 0.9%              |
| Quebec 2009                    | n = 11'888          | CPGI (PGSI)          | 2.4%                            | 1.3%             | 0.7%              |
| Saskatchewan 2001              | n = 1'848           | CPGI (PGSI)          | 9.3%                            | 4.7%             | 1.2%              |

Le persone classificate come aventi un rischio basso di incorrere in seri problemi legati al gioco d'azzardo sono quelle che hanno totalizzato 1 o 2 punti nel PSGI, quelle con un rischio moderato hanno realizzato un punteggio compreso tra 3 e 7 punti, mentre quelle con seri problemi di gioco hanno totalizzato 8 o più punti.

Contrariamente a quanto riscontrato negli Stati Uniti d'America, in Canada lo strumento di riferimento è diventato il CPGI, mentre del SOGS (che è stato lo strumento di riferimento fino ai primi anni del ventunesimo secolo) non vi è quasi più traccia.

La percentuale di persone con seri problemi di gioco negli ultimi 12 mesi è compresa tra 0.7% e 1.4% a seconda della provincia considerata. Questa categoria è riconducibile a quella dei giocatori d'azzardo classificati come patologici nell'ultimo anno utilizzando SOGS, NODS e DSM-IV; infatti, l'intervallo percentuale individuato in Canada è perfettamente in linea con quello degli Stati Uniti (GAP ultimi 12 mesi → 0.3-2.1%) e di conseguenza

anche con l'intervallo indicato da Shaffer et al. (2004). Negli ultimi 12 mesi, la percentuale di giocatori con un rischio moderato di incorrere in seri problemi legati al gioco d'azzardo è compresa tra 0.7% e 4.7%; questa categoria non sembra direttamente riconducibile alla percentuale attuale di giocatori problematici individuata negli Stati Uniti tramite SOGS, NODS e DSM (GPROB ultimi 12 mesi → 0.2-2.9%), ma appare invece in linea con l'intervallo percentuale relativo alla prevalenza nella vita di giocatori problematici negli Stati Uniti (GPROB nella vita → 0.3-4.4%). La proporzione di giocatori con un basso rischio di incontrare seri problemi di gioco negli ultimi 12 mesi è compresa tra 1.2% e 9.8%. Questa proporzione permette di quantificare la “zona grigia” che esiste tra i giocatori senza problemi e i giocatori problematici, cioè quella zona composta da giocatori che indicano di avere qualche problema ma non raggiungono la soglia per essere considerati giocatori problematici<sup>4</sup>.

### 4.3) La situazione in Oceania, in alcuni stati asiatici e in Brasile

Nella tabella 3 viene esposta una sintesi dei più recenti studi di prevalenza svolti in Australia (Productivity Commission 1999), Nuova Zelanda (Mason 2009), Hong Kong (Hong Kong Polytechnic University 2012), Macau (Fong and Orozio 2005), Corea del Sud (Park et al. 2010) e Brasile (Tavares et al. 2010).

**Tabella 3: Sintesi dei risultati dei più recenti studi di prevalenza svolti in Oceania, in alcuni paesi asiatici, e in Brasile**

| Paese e anno dell'indagine | Dimensione campione | Strumento d'indagine      | Prevalenza ultimi 12 mesi |      | Prevalenza nella vita |      |
|----------------------------|---------------------|---------------------------|---------------------------|------|-----------------------|------|
|                            |                     |                           | GPROB                     | GAP  | GPROB                 | GAP  |
| Australia 1999             | n = 10'525          | SOGS                      | 2.8%                      | 2.1% | -                     | -    |
| Nuova Zelanda 2006-2007    | n = 12'488          | CPGI (PGSI)               | 1.3%                      | 0.4% | -                     | -    |
| Hong Kong 2011             | n = 2'024           | DSM-IV<br>Versione cinese | 1.9%                      | 1.4% | -                     | -    |
| Macau 2003                 | n = 1'121           | DSM-IV<br>Versione cinese | 2.5%                      | 1.8% | -                     | -    |
| Corea del Sud 2006         | n = 5'333           | CIDI<br>(DSM-IV)          | -                         | -    | 3.0%                  | 0.8% |
| Brasile 2005-2006          | n = 3'007           | DSM-IV                    | -                         | -    | 1.3%                  | 1.0% |

Si nota come negli stati asiatici e in Brasile lo strumento di riferimento sia il DSM-IV. Invece, in Australia l'ultima inchiesta nazionale è stata svolta utilizzando il SOGS, mentre in Nuova Zelanda è stato utilizzato il CPGI. È però fondamentale sottolineare come l'ultima inchiesta australiana svolta a livello nazionale sia piuttosto datata, e come nel frattempo la maggioranza degli stati australiani abbia adottato il PGSI (Jackson et al. 2010). Perciò, il CPGI sembra aver di fatto rimpiazzato il SOGS come strumento di riferimento in Oceania.

<sup>4</sup> Bisogna sottolineare che questa categoria può essere calcolata anche per il SOGS e per il NODS, quando i giocatori totalizzano 1 o 2 punti (si veda ad esempio lo studio di prevalenza in California, Volberg et al. 2006). Ciononostante, quando si utilizzano questi due strumenti non è prassi quantificare questa categoria oltre a quelle dei giocatori problematici e patologici.

Le percentuali presentate nella tabella 3 sono perfettamente in linea con quelle riguardanti Canada e stati Uniti e con quelle indicate da Shaffer et al. (2004).

#### 4.4) La situazione in Europa

Nella prossima tabella viene illustrato un riepilogo dei risultati dei più recenti studi di prevalenza relativi a vari paesi europei. I paesi considerati sono Belgio (Druine 2009), Danimarca (Linnet 2009), Estonia (Laansoo and Niit 2009), Finlandia (Jaakkola 2009), Germania (Meyer and Hayer 2009), Gran Bretagna (Wardle et al. 2011), Irlanda del Nord (Department for Social Development [Northern Ireland] 2010), Islanda (Olason and Gretarsson 2009), Italia (Bastiani et al. 2010), Norvegia (Bakken et al. 2009), Olanda (Goudriaan et al. 2009), Spagna (Becoña 2004b), Svezia (Swedish National Institute of Public Health 2009) e Ungheria (Kuh et al. 2012).

**Tabella 4: Sintesi dei risultati dei più recenti studi di prevalenza svolti in vari paesi europei**

| Paese e anno dell'indagine | Dimensione campione | Strumento d'indagine | Prevalenza ultimi 12 mesi |      | Prevalenza nella vita |      |
|----------------------------|---------------------|----------------------|---------------------------|------|-----------------------|------|
|                            |                     |                      | GPROB                     | GAP  | GPROB                 | GAP  |
| Belgio 2006                | n = 3'002           | DSM-IV-MR            | 1.6%                      | 0.4% | -                     | -    |
| Danimarca 2005             | n = 8'153           | NODS                 | 0.2%                      | 0.1% | 0.4%                  | 0.3% |
| Estonia 2006               | n = 2'005           | SOGS Vers. estone    | -                         | -    | 3.1%                  | 3.4% |
| Finlandia 2007             | n = 5'008           | SOGS-R               | 2.1%                      | 1.0% | 3.6%                  | 1.6% |
| Germania 2007              | n = 10'001          | SOGS                 | 0.4%                      | 0.2% | -                     | -    |
| Gran Bretagna 2010         | n = 7'756           | DSM-IV               | 0.5%                      | 0.4% | -                     | -    |
|                            |                     | CPGI (PGSI)          | 1.9%                      | 0.7% | -                     | -    |
| Irlanda del Nord 2010      | n = 1'032           | CPGI (PGSI)          | 5.3%                      | 2.2% | -                     | -    |
| Islanda 2005               | n = 3'358           | DIGS (DSM-IV)        | 0.5%                      | 0.6% | -                     | -    |
| Italia 2007-2008           | n = 10'940          | CPGI (PGSI)          | 1.8%                      | 0.3% | -                     | -    |
| Norvegia 2007              | n = 3'436           | NODS                 | 0.4%                      | 0.3% | 1.1%                  | 0.6% |
| Olanda 2004                | n = 5'640           | SOGS                 | 0.6%                      | 0.3% | 1.5%                  | 1.0% |
| Spagna (Galizia) 2002      | n = 1'624           | NODS                 | 0.3%                      | 0.3% | 0.2%                  | 0.9% |
| Svezia 2008-2009           | n = 8'300           | SOGS-R               | -                         | -    | 1.2%                  | 0.8% |
|                            |                     | CPGI (PGSI)          | 1.9%                      | 0.3% | -                     | -    |
| Ungheria 2007              | n = 2'710           | SOGS                 | -                         | -    | 1.9%                  | 1.4% |

Si nota come gli strumenti utilizzati siano principalmente quelli basati sui criteri del DSM (SOGS, NODS e DSM-IV), mentre il CPGI appare in quattro studi. La cronologia indica però come il modulo PGSI del CPGI sia uno strumento sempre più usato; infatti, tutte le inchieste svolte a partire dal 2008 includono il PGSI.

Osservando i risultati relativi alla prevalenza negli ultimi 12 mesi, si nota come le percentuali di giocatori problematici e patologici dello studio svolto in Irlanda del Nord siano molto superiori rispetto a quelle di tutti gli altri studi; questi risultati, decisamente più elevati rispetto a quelli registrati nell'intera Gran Bretagna, hanno portato a una recente revisione della regolamentazione del gioco d'azzardo in questo paese. Escludendo i dati dell'Irlanda del Nord troviamo degli intervalli percentuali per i giocatori problematici (0.2-2.1%) e patologici (0.1-1.0%) in linea con quelli già riscontrati e con quello indicato da Shaffer et al. (2004). Per quanto riguarda invece la prevalenza nella vita, si riscontra un unico valore eccezionale riguardante la percentuale di giocatori patologici, cioè il 3.4% registrato in Estonia: due possibili spiegazioni ipotizzate per questo dato sono la possibilità relativamente recente di occupare il tempo libero giocando d'azzardo (legalizzato, ad eccezione delle lotterie, soltanto dopo la caduta del regime Sovietico) e la vasta disponibilità di giochi da Casinò sul territorio (Laansoo and Niit 2009). Escludendo il dato relativo al GAP dello studio estone, troviamo degli intervalli percentuali per i giocatori problematici (0.2-3.6%) e patologici (0.3-1.6%) coerenti con quelli precedentemente riscontrati.

#### 4.5) La situazione in Svizzera

Ad oggi, in Svizzera si contano cinque studi riguardanti la prevalenza dei problemi derivanti dal gioco d'azzardo: due di questi riguardano l'intera Svizzera (Bondolfi et al. 2000, Bondolfi et al. 2008), uno riguarda la Svizzera francese e tedesca (Zangerl et al. 2007), uno riguarda il Ticino e la Svizzera tedesca (Brodbeck et al. 2009), mentre l'ultimo concerne unicamente il Ticino (Molo Bettellini et al. 2000). I risultati di questi studi sono presentati nella tabella 5.

**Tabella 5: Sintesi dei risultati degli studi di prevalenza svolti in Svizzera**

| Regione e anno dell'indagine | Dimensione campione | Strumento d'indagine | Prevalenza ultimi 12 mesi |       | Prevalenza nella vita |      |
|------------------------------|---------------------|----------------------|---------------------------|-------|-----------------------|------|
|                              |                     |                      | GPROB                     | GAP   | GPROB                 | GAP  |
| Tutta la CH 1998             | n = 2'526           | SOGS                 | -                         | -     | 2.2%                  | 0.8% |
| Tutta la CH 2005             | n = 2'803           | SOGS                 | 0.8%                      | 0.5%  | 2.2%                  | 1.1% |
| CH tedesca e francese (2004) | n = 932             | SOGS-R               | 1.8%                      | 1.6%  | -                     | -    |
| CH tedesca e Ticino (2007)   | n = 6'385           | NODS                 | 0.2%                      | 0.02% | 0.6%                  | 0.3% |
| Ticino 1998                  | n = 1'044           | SOGS                 | 0.6%                      | 0.6%  | -                     | -    |

Agli studi presentati nella tabella, si aggiunge l'Indagine sulla salute in Svizzera (ISS) del 2007<sup>5</sup> che, utilizzando una scala composta da 7 items basata sui criteri del DSM-IV, fornisce percentuali di giocatori problematici e patologici rispettivamente pari all'1.5% e allo 0.5% della popolazione (Commissione federale delle case da gioco CFGC 2009).

Gli studi effettuati sul suolo elvetico sono basati esclusivamente su strumenti di rilevazione derivanti dai criteri del DSM-IV (in particolare il SOGS), mentre non vi è traccia del CPGI.

Gli intervalli percentuali sono in linea con quelli riscontrati in precedenza.

#### 4.6) La situazione in generale

Nei sottocapitoli precedenti sono stati presentati e messi a confronto i risultati riguardanti 55 studi di prevalenza. Escludendo i casi eccezionali (cioè l'indagine concernente Porto Rico e il GAP negli ultimi 12 mesi in Nevada per gli Stati Uniti, così come l'indagine riguardante l'Irlanda del Nord e il GAP nella vita in Estonia per l'Europa), la tabella 6 riassume gli intervalli riscontrati in ognuna delle regioni considerate.

**Tabella 6: Riepilogo degli intervalli percentuali per il gioco problematico e patologico secondo la regione**

| Regione                                  | Intervallo di prevalenza negli ultimi 12 mesi |      |       |      | Intervallo di prevalenza nella vita |      |      |      |
|--|---|------|-------|------|-------------------------------------|------|------|------|
|  | GPROB   |      | GAP   |      | GPROB                               |      | GAP  |      |
|  | Min   | Max  | Min   | Max  | Min                                 | Max  | Min  | Max  |
| Stati Uniti                              | 0.2%  | 2.9% | 0.3%  | 2.1% | 0.3%                                | 4.4% | 0.5% | 3.1% |
| Canada                                   | 0.7%  | 4.7% | 0.7%  | 1.4% | -                                   | -    | -    | -    |
| Oceania, alcuni stati asiatici e Brasile | 1.3%  | 2.8% | 0.4%  | 2.1% | 1.3%                                | 3.0% | 0.8% | 1.0% |
| Europa                                   | 0.2%  | 2.1% | 0.1%  | 1.0% | 0.2%                                | 3.6% | 0.3% | 1.6% |
| Svizzera                                 | 0.6%  | 1.8% | 0.02% | 1.6% | 0.6%                                | 2.2% | 0.3% | 1.1% |

Considerando gli ultimi 12 mesi, si nota come la prevalenza del GAP si situi tra lo 0.02% e il 2.1% della popolazione: ciò conferma pienamente l'intervallo fornito da Shaffer et al. nel 2004 (0.2-2.1%). Per quanto riguarda invece i giocatori problematici, bisogna sottolineare che l'intervallo (0.2-4.7%) sembra essere leggermente inflazionato dai risultati canadesi; pare infatti che la classificazione dei giocatori problematici tramite il CPGI sia piuttosto riconducibile alla prevalenza nella vita secondo gli altri strumenti. Non considerando il Canada si ottiene un intervallo percentuale compreso tra lo 0.2% e il 2.9%.

Per quel che concerne la prevalenza nella vita, troviamo percentuali di giocatori problematici comprese tra lo 0.2% e il 4.4%, mentre l'intervallo per il GAP è compreso tra 0.3% e 3.1%.

<sup>5</sup> L'ISS è un'indagine che viene svolta ogni cinque anni. I dati ISS più recenti sono stati raccolti tra gennaio e dicembre del 2012; tuttavia, i risultati dell'inchiesta 2012 non sono ancora disponibili, perciò è necessario basarsi sui dati del 2007.



È importante ricordare come i risultati dei vari studi di prevalenza non siano sempre direttamente confrontabili a causa delle differenze riguardanti gli strumenti di rilevazione; ciononostante, le stime ottenute risultano molto simili, e di conseguenza gli intervalli presentati sono robusti ed affidabili.

L'esame relativo all'utilizzo dei vari strumenti di rilevazione ha evidenziato come in Canada e in Oceania il CPGI abbia di fatto già sostituito il SOGS, mentre lo stesso processo sembra essere in atto in Europa. Invece, negli Stati Uniti (insieme al NODS) e in Svizzera il SOGS è ancora oggi lo strumento di riferimento. Nei paesi asiatici considerati e in Brasile vengono preferite le varie versioni degli strumenti basati sui criteri del DSM-IV.

È infine fondamentale indicare l'importanza di studi che costituiscono situazioni atipiche. Ad esempio, lo studio svolto a Porto Rico oppure quello svolto in Estonia indicano che particolari condizioni socio-economiche o etnoculturali, così come determinati momenti storici, sembrano poter influire in maniera significativa sulla prevalenza dei problemi derivanti dal gioco d'azzardo. Per questo motivo è importante e utile cercare di comprendere quali sono i gruppi maggiormente a rischio all'interno delle varie popolazioni e se si tratta di fenomeni di natura transitoria o permanente.

## **5) L'inchiesta presso la popolazione del Canton Ticino**

### **5.1) Il campione intervistato: caratteristiche e rappresentatività**

L'inchiesta presso la popolazione ticinese è stata svolta intervistando telefonicamente 966 persone di età uguale o superiore a 18 anni. Le interviste sono state condotte, utilizzando un questionario strutturato (vedi Allegato 1), dal Laboratorio di metodologia e statistica del DSAS (LABStat) tra il 27 marzo e il 7 maggio 2012 con il supporto del sistema CATI (Computer Assisted Telephone Interviewing). I soggetti sono stati selezionati sulla base di un piano di campionamento casuale semplice. Per maggiori dettagli riguardanti la metodologia dell'indagine si veda l'Allegato 3.

La tabella 7 illustra le caratteristiche personali degli intervistati messe a confronto con i dati riguardanti la popolazione ticinese nel suo insieme.

Tabella 7: Caratteristiche degli intervistati messe a confronto con quelle della popolazione ticinese

| Criteria di confronto                           | Inchiesta LABStat | Popolazione | Differenza |
|---|-------------------|-------------|------------|
| <b>Età</b>                                      |                   |             |            |
| 18-19   | 2.6%              | 2.5%        | +0.1%      |
| 20-29   | 10.6%             | 12.8%       | - 2.2%     |
| 30-39   | 15.1%             | 15.6%       | - 0.5%     |
| 40-49   | 19.0%             | 20.3%       | - 1.3%     |
| 50-59   | 17.9%             | 16.3%       | +1.6%      |
| 60-69   | 15.9%             | 14.6%       | +1.3%      |
| 70-74   | 8.5%              | 6.1%        | +2.4%      |
| 75 o più  | 10.4%             | 11.8%       | - 1.4%     |
| <b>Genere</b>                                   |                   |             |            |
| Uomini  | 47.8%             | 47.9%       | - 0.1%     |
| Donne   | 52.2%             | 52.1%       | +0.1%      |
| <b>Nazionalità</b>                              |                   |             |            |
| Svizzera  | 79.5%             | 73.0%       | +6.5%      |
| Straniera                                       | 16.3%             | 27.0%       | - 10.7%    |
| Doppia nazionalità                              | 4.2%              | -           | -          |
| <b>Stato civile</b>                             |                   |             |            |
| Celibe/nubile                                   | 24.5%             | 28.8%       | - 4.3%     |
| Coniugato/a                                     | 58.3%             | 54.2%       | +4.1%      |
| Separato/a, Divorziato/a                        | 10.6%             | 9.4%        | +1.2%      |
| Vedovo/a  | 6.6%              | 7.6%        | - 1.0%     |
| <b>Livello di formazione</b>                    |                   |             |            |
| Nessuna form./ Scuola dell'obbligo              | 13.4%             | 17.0%       | - 3.6%     |
| Grado secondario II (form. professionale)       | 43.1%             | 41.5%       | +1.6%      |
| Grado secondario II (form. generale)            | 15.7%             | 12.3%       | +3.4%      |
| Grado terziario (form. professionale superiore) | 6.0%              | 7.1%        | - 1.1%     |
| Grado terziario (SUP e università)              | 20.3%             | 22.1%       | - 1.8%     |
| Altre formazioni complete (non svizzere)        | 1.1%              | -           | -          |
| Non risponde                                    | 0.4%              | -           | -          |
| <b>Condizione occupazionale</b>                 |                   |             |            |
| Dipendenti                                      | 38.3%             | 42.0%       | - 3.7%     |
| Indipendenti e coll. famigliari                 | 11.3%             | 12.2%       | - 0.9%     |
| Apprendisti                                     | 0.6%              | 2.8%        | - 2.2%     |
| Disoccupati                                     | 3.4%              | 3.4%        | +0.0%      |
| In formazione                                   | 5.3%              | 4.8%        | +0.5%      |
| Casalinghe/ghi                                  | 13.0%             | 6.5%        | +6.5%      |
| Beneficiari di rendite e pensionati             | 26.7%             | 25.8%       | +0.9%      |
| Altri non attivi                                | 1.4%              | 2.4%        | - 1.0%     |
| <b>Regione</b>                                  |                   |             |            |
| Tre Valli                                       | 8.9%              | 8.7%        | +0.2%      |
| Locarnese e Vallemaggia                         | 19.6%             | 20.2%       | - 0.6%     |
| Bellinzonese                                    | 14.6%             | 13.9%       | +0.7%      |
| Luganese  | 40.4%             | 41.1%       | - 0.7%     |
| Mendrisiotto                                    | 16.5%             | 16.0%       | +0.5%      |

Fonti: Statistica della popolazione e delle economie domestiche (STATPOP, 2011), Rilevazione sulle forze di lavoro in Svizzera (RIFOS, 2011/2012).

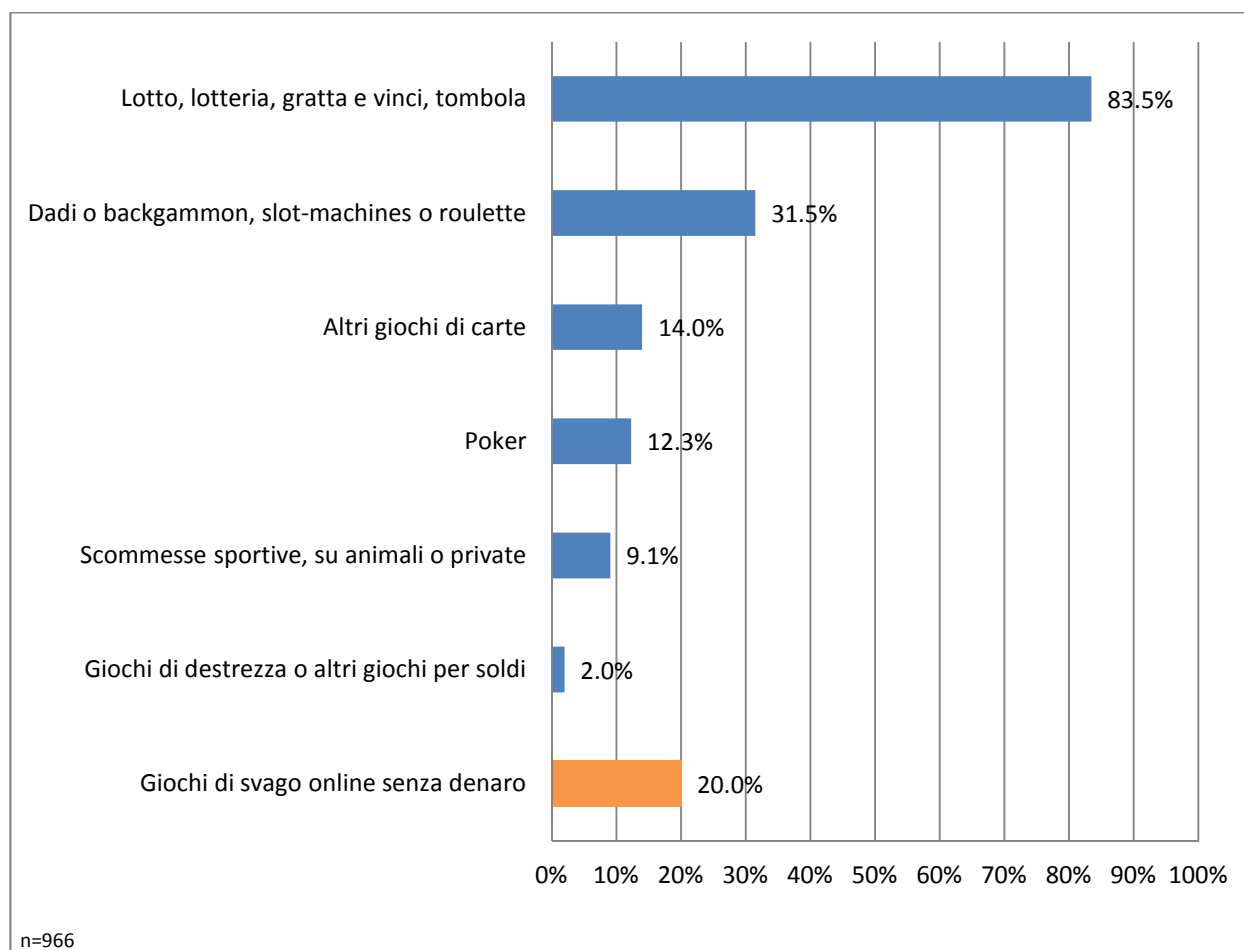
È necessario indicare che il livello di formazione della popolazione fa riferimento alle persone di 25 o più anni di tutta la Svizzera italiana e non unicamente ticinesi. Inoltre, la ripartizione percentuale della popolazione secondo la regione comprende tutte le persone ticinesi e non soltanto quelle di età uguale o superiore a 18 anni. Queste piccole approssimazioni non influenzano comunque l'affidabilità delle distribuzioni percentuali presentate.

I dati esposti mostrano come il campione sia ben rappresentativo della popolazione ticinese secondo tutti gli aspetti considerati. Si nota comunque una sovra-rappresentazione delle persone di nazionalità svizzera e dei coniugati a discapito delle persone straniere e di quelle celibi/nubili. Inoltre, le casalinghe risultano sovra rappresentate rispetto ai lavoratori dipendenti e agli apprendisti.

## 5.2) Abitudini di gioco

La prima parte dell'indagine è mirata a indagare le abitudini di gioco della popolazione ticinese maggiorenne. Dapprima, è stato loro chiesto a quali giochi per denaro hanno partecipato almeno una volta nella vita. La grande maggioranza degli intervistati (89.6%) ha giocato per denaro almeno una volta durante la sua vita.

**Figura 1: A quali giochi per denaro ha partecipato almeno una volta durante la sua vita?**



La grande maggioranza delle persone (83.3%) ha, almeno una volta nella vita, giocato al lotto o altre lotterie, acquistato un gratta e vinci o giocato a tombola, mentre poco più del 30% circa ha giocato a dadi/backgammon, alle slot-machines o alla roulette. Più del 10% dei maggiorenni ha già giocato a poker o altri giochi di carte per denaro, allorché poco meno del 10% ha effettuato scommesse sportive, su animali o private. Pochissime persone hanno partecipato a giochi di destrezza o altri giochi per soldi, mentre un quinto ha già partecipato a giochi di svago online senza scommettere denaro.

Durante gli ultimi 12 mesi, il 60% degli intervistati ha giocato almeno una volta per denaro; questa percentuale è aumentata rispetto a quella registrata nel 1998 (Molo Bettellini et al. 2000), che si attestava al 49%. Inoltre, nell'ultimo anno il 16.4% delle persone interpellate ha partecipato a giochi di svago online senza scommettere denaro.

**Tabella 8: Frequenza dei tipi di gioco nella popolazione ticinese adulta**

| Tipo di gioco             | Frequenza di gioco |                           |                         |                             |
|---------------------------|--------------------|---------------------------|-------------------------|-----------------------------|
|                           | Mai                | Meno di una volta al mese | Una volta al mese o più | Una volta a settimana o più |
| Lotterie con numeri       | 55.9%              | 24.5%                     | 12.6%                   | 7.0%                        |
| Gratta e vinci            | 71.3%              | 18.4%                     | 8.1%                    | 2.2%                        |
| Tombola                   | 87.6%              | 10.7%                     | 1.3%                    | 0.4%                        |
| Slot-machines             | 93.9%              | 5.2%                      | 0.9%                    |                             |
| Poker                     | 96.2%              | 3.0%                      | 0.5%                    | 0.3%                        |
| Roulette                  | 96.8%              | 2.5%                      | 0.7%                    |                             |
| Altri giochi di carte     | 97.1%              | 1.9%                      | 0.6%                    | 0.4%                        |
| Scommesse sportive        | 97.2%              | 1.5%                      | 0.9%                    | 0.4%                        |
| Scommesse private         | 99.0%              | 0.7%                      | 0.2%                    | 0.1%                        |
| Dadi o Backgammon         | 99.1%              | 0.9%                      |                         |                             |
| Giochi di destrezza       | 99.4%              | 0.4%                      | 0.2%                    |                             |
| Scommesse su animali      | 99.9%              | 0.1%                      |                         |                             |
| Giochi online senza soldi | 83.6%              | 6.0%                      | 5.3%                    | 5.1%                        |

La popolazione ticinese adulta gioca prevalentemente alle lotterie con numeri (Swiss lotto, Euromillions, ...), al gratta e vinci e a tombola. Le lotterie e il gratta e vinci sono gli unici giochi che mostrano percentuali significative di persone che giocano almeno una volta alla settimana. Seguono poi le slot-machines, la roulette, i giochi di carte e le scommesse sportive che coinvolgono, saltuariamente o meno, almeno il 3% circa della popolazione maggiorenne. Gli altri giochi elencati sono invece decisamente poco popolari.

I giocatori regolari, cioè coloro che giocano almeno una volta alla settimana, rappresentano il 9.6% degli intervistati.

Il confronto con l'inchiesta di Molo Bettellini et al. del 1998, mostra una struttura generale delle frequenze piuttosto simile, ma con alcune differenze significative. Infatti, rispetto al 1998, l'inchiesta 2012 indica una decisa riduzione percentuale delle persone che giocano almeno una volta alla settimana alle lotterie con numeri (dal 20-21% del 1998 al 7% del 2012). Invece, tra il 1998 e il 2012 è significativamente aumentata la percentuale di persone adulte che giocano al gratta e vinci (dal 16% al 28.7%); questi sono prevalentemente giocatori salutari, dato che la percentuale della categoria "Meno di una volta al mese" è passata da 10% a 18.4%, quella della

categoria “Una volta al mese o più” è passata da 4% a 8%, mentre la percentuale di coloro che giocano almeno settimanalmente al gratta e vinci è rimasta invariata attorno al 2%.

I luoghi dove vengono praticati i vari giochi sono presentati nella prossima tabella.

**Tabella 9: Luoghi dove vengono praticati i giochi d’azzardo**

| Tipo di gioco               | Luogo di gioco    |                           |                       |        |              |               |         |
|-----------------------------|-------------------|---------------------------|-----------------------|--------|--------------|---------------|---------|
|                             | Online/TV da solo | Online/TV con altra gente | A casa sua o di amici | Casinò | Chiosco, bar | Sala da gioco | Altrove |
| Lotterie con numeri (n=426) | 4.9%              | 0.5%                      | 2.1%                  | 1.2%   | 89.0%        | 1.2%          | 9.6%    |
| Gratta e vinci (n=277)      | 0.4%              | 0.0%                      | 4.0%                  | 0.7%   | 81.6%        | 1.1%          | 20.2%   |
| Tombola (n=120)             | 0.0%              | 0.8%                      | 5.0%                  | 0.8%   | 2.5%         | 30.8%         | 62.5%   |

La tabella espone unicamente le strutture percentuali riguardanti i giochi praticati da almeno 100 persone del campione<sup>6</sup> per questioni di affidabilità.

Le lotterie con numeri e il gratta e vinci sono prevalentemente giocati al chiosco o al bar. Coloro che indicano di giocare alle lotterie con numeri “Altrove” hanno molto spesso specificato come luogo di gioco l’ufficio postale, così come le persone che hanno asserito di giocare “Altrove” al gratta e vinci. Invece, la maggior parte delle persone che gioca a tombola ha affermato di giocarci “Altrove”, cioè a sagre, feste campestri e di paese, a carnevale oppure a eventi parrocchiali o di società sportive, mentre il 30.8% di essi frequenta sale da gioco.

Le percentuali presentate mostrano che il gioco online o alla TV è generalmente non molto frequente. Tuttavia, l’elaborazione dei dati raccolti ha permesso di scoprire che il 3.3% della popolazione ticinese adulta ha giocato per denaro su internet o alla televisione nei 12 mesi precedenti l’indagine. Più precisamente, la proporzione di persone maggiorenni che hanno giocato online o alla TV per denaro durante quei 12 mesi ha una probabilità del 95% di situarsi tra 2.2% e 4.4%. Riportando questi dati al totale della popolazione adulta residente in Ticino (280'523 persone secondo STATPOP 2011), possiamo affermare, con un livello di affidabilità pari al 95%, che nei 12 mesi precedenti l’inchiesta un numero di persone compreso tra 6'171 e 12'343 ha giocato su internet o alla televisione per denaro. Il confronto con l’inchiesta del 1998 mostra che, 14 anni dopo, l’importanza del gioco per denaro su internet o alla TV è notevolmente aumentata; infatti, nel 1998 meno dell’1% della popolazione adulta residente in Ticino aveva giocato per denaro su internet nell’ultimo anno precedente l’inchiesta.

È utile indagare la prevalenza del gioco online o alla TV secondo l’età e secondo il tipo di gioco.

<sup>6</sup> Una struttura percentuale può essere ritenuta affidabile a partire da 100 osservazioni. Al di sotto di questa soglia è preferibile non ragionare in termini percentuali.

**Tabella 10: Età delle persone che hanno giocato online o alla TV almeno una volta nei 12 mesi precedenti l'indagine**

| Fascia d'età   | % di persone che hanno giocato online o alla TV | Stima del numero di persone che hanno giocato online o alla TV | Intervallo del numero di persone che hanno giocato online o alla TV (livello di affidabilità pari al 95%) |         |
|--|---|--|---|---------|
|  |   |  | Minimo  | Massimo |
| <b>Giochi online o alla TV per denaro</b>              |   |  |   |         |
| 18-25 anni   | 3.7%  | 1'046  | 0   | 2'223   |
| 26-35 anni   | 3.4%  | 1'326  | 55  | 2'597   |
| 36-45 anni   | 4.3%  | 2'286  | 744   | 3'828   |
| 46-55 anni   | 4.1%  | 2'132  | 588   | 3'676   |
| 56-65 anni   | 3.9%  | 1'652  | 453   | 2'850   |
| 66 o più anni  | 1.3%  | 855  | 0   | 1'828   |
| <b>Giochi di svago online senza scommettere denaro</b> |   |  |   |         |
| 18-25 anni   | 39.0%   | 11'027   | 8'041   | 14'013  |
| 26-35 anni   | 24.4%   | 9'513  | 6'503   | 12'523  |
| 36-45 anni   | 20.2%   | 10'740   | 7'688   | 13'791  |
| 46-55 anni   | 13.5%   | 7'020  | 4'358   | 9'682   |
| 56-65 anni   | 12.8%   | 5'421  | 3'354   | 7'488   |
| 66 o più anni  | 5.7%  | 3'747  | 1'762   | 5'733   |

Le stime riguardanti le persone che hanno giocato online o alla TV con o senza denaro almeno una volta nei 12 mesi precedenti l'inchiesta derivano dall'applicazione delle percentuali riscontrate nel campione ai dati STATPOP 2011. Le percentuali indicate sono riferite alla numerosità delle varie fasce d'età e non al totale delle osservazioni.

Per quanto riguarda i giochi online o alla TV per denaro, si riscontrano percentuali simili di giocatori (3.5-4.5%) indipendentemente dalla fascia d'età; fa eccezione la fascia delle persone più anziane, che è contraddistinta da una percentuale di giocatori più ridotta (1.3%).

Per quel che concerne invece i giochi di svago online senza scommettere denaro, la percentuale di giocatori diminuisce costantemente all'aumentare dell'età; si passa dal 39% di giocatori tra i giovani (18-25 anni) al 5.7% tra le persone più anziane (66 o più anni).

**Tabella 11: Giochi praticati dalle persone che hanno giocato online o alla TV almeno una volta nei 12 mesi precedenti l'indagine**

| Tipo di gioco         | % di persone che hanno giocato online o alla TV | Stima del numero di persone che hanno giocato online o alla TV | Intervallo del numero di persone che hanno giocato online o alla TV (livello di affidabilità pari al 95%) |         |
|-----------------------|---|--|---|---------|
|                       |   |  | Minimo  | Massimo |
| Lotterie con numeri   | 2.2%  | 6'171  | 3'591   | 8'752   |
| Gratta e vinci        | 0.1%  | 281  | 0   | 842     |
| Tombola               | 0.1%  | 281  | 0   | 842     |
| Scommesse sportive    | 0.6%  | 1'683  | 309   | 3'058   |
| Poker                 | 0.4%  | 1'122  | 0   | 2'244   |
| Altri giochi di carte | 0.1%  | 281  | 0   | 842     |

Le percentuali riportate sono riferite al totale delle persone intervistate (n = 966).

La grande maggioranza delle persone che hanno giocato online o alla TV nei 12 mesi precedenti l'inchiesta ha giocato a lotterie con numeri; la loro stima, con un livello di affidabilità pari al 95%, è compresa tra 3'591 e 8'752 persone. Gli altri tipi di gioco online o alla TV sono praticati da pochissime persone, e questo implica che le stime inferenziali riportate devono essere interpretate con cautela.

**Tabella 12: Casinò frequentati negli ultimi 12 mesi**

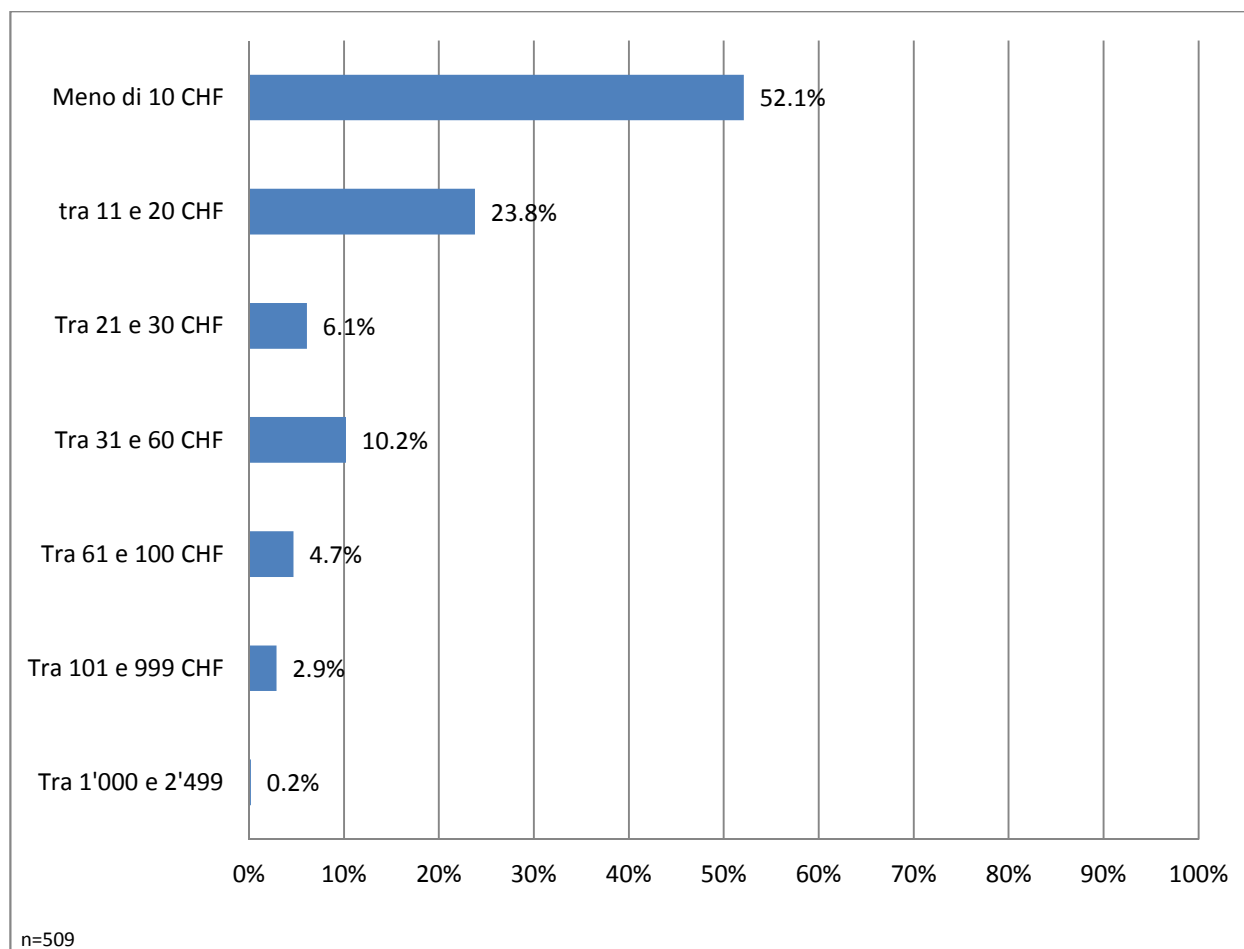
| <b>Casinò</b>               | <b>Percentuale di<br/>maggioressni ticinesi</b> |
|-----------------------------|---|
| Casinò di Lugano            | 6.7%  |
| Casinò Locarno              | 4.6%  |
| Casinò di Campione d'Italia | 3.2%  |
| Casinò di Mendrisio         | 1.9%  |
| Un Casinò online o alla TV  | 0.3%  |
| Un altro Casinò             | 2.1%  |

Durante i 12 mesi precedenti l'inchiesta, il Casinò maggiormente frequentato è stato quello di Lugano (6.7% degli adulti), seguito da Locarno, Campione d'Italia e Mendrisio. Pochissime persone hanno giocato ad un Casinò online o alla TV, mentre il 2.1% ha asserito di aver giocato in un altro Casinò al di fuori del territorio ticinese.

### **5.3) Somme spese mensilmente per il gioco**

La distribuzione delle somme spese mensilmente per il gioco dai giocatori adulti residenti in Ticino è illustrata nella prossima figura.



**Figura 2: Somme spese mensilmente per il gioco dalle persone maggiorenni**

Le spese mensili imputabili al gioco sono generalmente contenute. Infatti, l'82% della popolazione ticinese adulta che ha giocato almeno una volta durante gli ultimi 12 mesi spende al massimo 30 franchi al mese, il 10.2% spende tra 31 e 60 franchi al mese, il 4.7% tra 61 e 100 franchi al mese e il 3.1% spende più di 100 franchi al mese.

In media<sup>7</sup>, i giocatori adulti dichiarano di spendere circa 36 franchi al mese per il gioco, con un minimo inferiore a 10 franchi e un massimo superiore a 1'000 franchi. Il montante della spesa varia in maniera significativa secondo il gioco praticato. In effetti, le persone che giocano soltanto alle lotterie con numeri spendono in media circa 21 franchi al mese, mentre le persone che giocano sia alle lotterie con numeri sia ad altri giochi denotano mediamente una spesa mensile pari a circa 48 franchi, e gli individui che giocano soltanto ad altri giochi spendono mediamente circa 42 franchi al mese.

La media delle spese mensili dovute al gioco per persona (comprendente giocatori e non giocatori) per la popolazione maggiorenne residente in Ticino si attesta a circa 19 franchi al mese. Considerando il numero totale

<sup>7</sup> Siccome i dati sono stati raccolti in forma aggregata, la spesa media è stata calcolata ponderando i centri delle classi di spesa mensile secondo la loro frequenza percentuale. Il valore ottenuto rappresenta dunque un'approssimazione.

di persone adulte residenti nel nostro Cantone (280'523 persone secondo STATPOP 2011), la stima<sup>8</sup> della somma totale consacrata mensilmente al gioco d'azzardo è pari a 5'329'937 franchi, ciò che corrisponde a 63'959'244 franchi annui; questa cifra risulta però molto inferiore rispetto al dato ufficiale riguardante la somma annuale consacrata al gioco per tombole, gratta e vinci e lotterie, che si attesta a circa 110 milioni di franchi. Ricalcolando la spesa media mensile per l'intera popolazione tramite l'utilizzo dei limiti superiori delle classi di spesa<sup>9</sup> si ottiene un valore pari a circa 30 franchi, ciò porta a una somma totale consacrata al gioco d'azzardo pari a 8'415'690 franchi mensili e 100'988'280 franchi annui; queste cifre risultano grossomodo in linea con i dati ufficiali. La sottostima delle somme consacrate al gioco è dunque verosimilmente dovuta a due principali fattori: da un lato la probabile sistematica dichiarazione da parte degli intervistati di cifre meno importanti di quelle effettivamente giocate, dall'altro l'approssimazione dovuta all'utilizzo di classi di spesa.

Il confronto con l'inchiesta del 1998 mostra una situazione molto simile a quella riscontrata nell'inchiesta attuale.

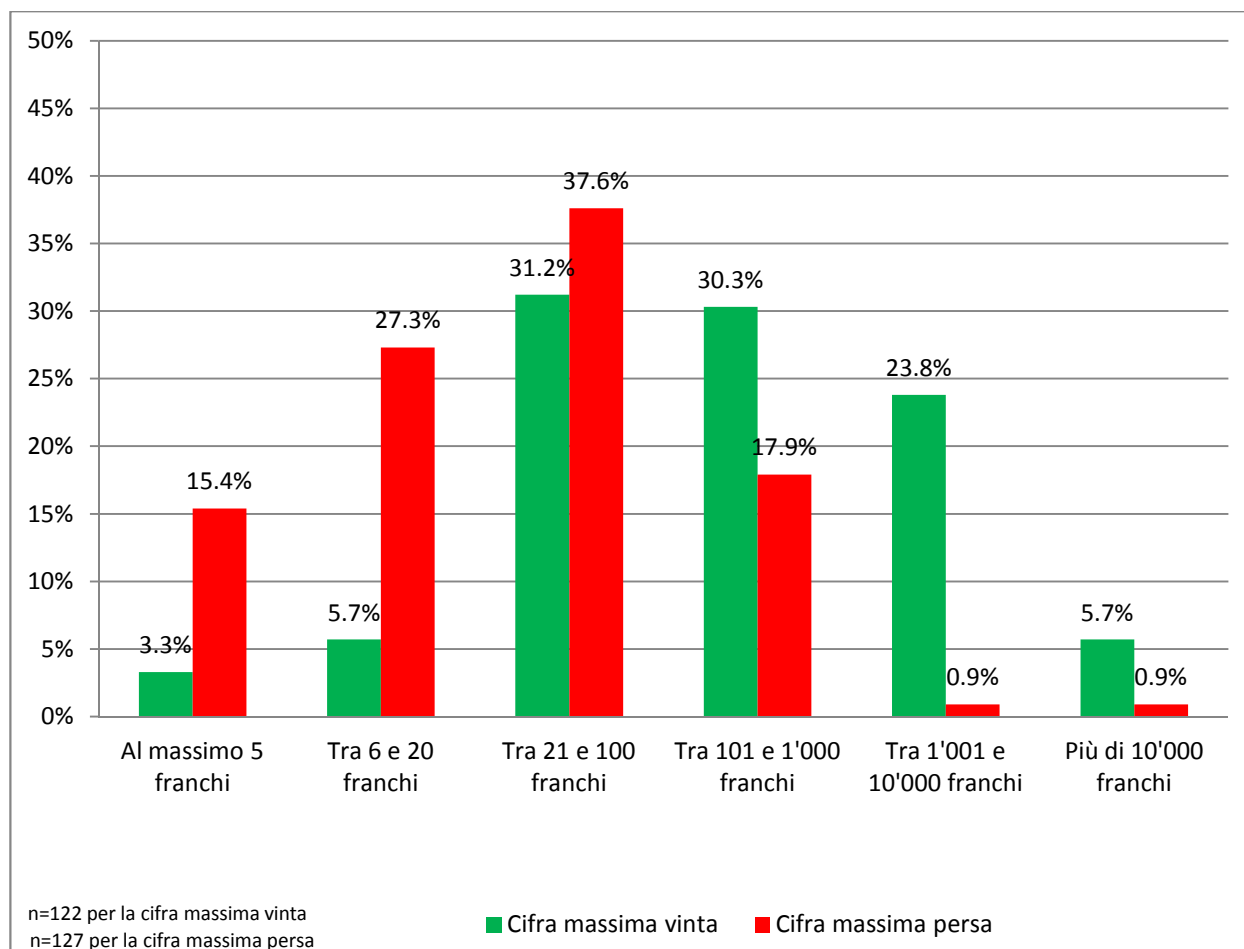
#### **5.4) Le vincite e le perdite massime in un giorno**

La vincita massima ottenuta in un solo giorno è stata indicata da 122 persone, mentre 117 hanno dichiarato la cifra massima persa in un solo giorno. Le distribuzioni percentuali di queste vincite e perdite sono presentate nella prossima figura.

---

<sup>8</sup> Le stime presentate si basano su dei valori medi approssimati; esse non possono perciò essere considerate particolarmente affidabili. Il loro scopo non è la stima di un valore preciso, bensì la presentazione di cifre di massima riguardanti le spese per il gioco della popolazione adulta ticinese.

<sup>9</sup> La spesa media mensile per abitante ticinese, che si attesta a circa 19 franchi, è stata calcolata ponderando i centri delle classi di spesa mensile secondo la loro frequenza percentuale. Questo procedimento ha portato a un'evidente sottostima della spesa per il gioco. Per ovviare a questo problema si ricalcola la spesa media mensile utilizzando i limiti superiori degli intervalli di spesa, allo scopo di cercare di correggere questa sottostima.

**Figura 3: Vincite e perdite massime in un solo giorno**

Il 40.2% delle persone che hanno fornito l'informazione riguardante la vincita massima ottenuta in un solo giorno ha indicato di aver vinto al massimo 100 franchi, mentre il 30.3% ha segnalato un valore compreso tra 101 e 1'000 franchi. Un'importante percentuale (29.5%) ha dichiarato una vincita massima giornaliera superiore a 1'000 franchi, il 5.7% addirittura superiore a 10'000 franchi.

L'80.3% delle persone che hanno fornito il dato riguardante la perdita massima giornaliera ha indicato di aver perso al massimo 100 franchi, mentre quasi tutte le persone restanti hanno dichiarato una perdita massima giornaliera compresa tra 101 e 1'000 franchi. Le perdite massime in un solo giorno risultano dunque generalmente inferiori alle vincite massime.

La perdita massima sembra dipendere dal tipo di gioco; infatti, le persone che giocano unicamente alle lotterie con numeri perdono generalmente meno rispetto agli altri giocatori<sup>10</sup>.

Il confronto con l'inchiesta del 1998 mostra strutture percentuali simili; tuttavia, sia le vincite massime sia le perdite massime giornaliere dichiarate risultano superiori rispetto a quelle di 14 anni fa. Inoltre, l'indagine svolta nel 1998 aveva messo in luce come le vincite massime giornaliere delle persone che giocavano unicamente

<sup>10</sup> In questo caso non è consigliabile fornire cifre, in quanto le categorie sono troppo larghe per poter calcolare una media utilizzando i centri di classe.

al lotto fossero inferiori a quelle degli altri giocatori, mentre l'inchiesta attuale evidenzia come le perdite massime degli individui che giocano unicamente alle lotterie con numeri siano generalmente inferiori rispetto alle perdite degli altri giocatori.

### 5.5) La prevalenza attuale di giocatori problematici e patologici

La prevalenza attuale di giocatori problematici e patologici è stata stimata utilizzando il South Oaks Gambling Screen (SOGS), strumento già presentato nel terzo capitolo; questo è stato sviluppato per depistare i problemi di gioco d'azzardo in un contesto clinico (Lesieur and Blume 1987), ed è composto da 20 items che includono diversi indicatori, monetari e non, del gioco d'azzardo problematico e patologico.

Per ragioni di fattibilità e di tasso di risposta, le domande del SOGS sono state poste a coloro che hanno giocato almeno una volta negli ultimi 12 mesi e che spendono almeno 20 franchi al mese per il gioco.

La prossima tabella illustra la distribuzione delle risposte positive alle domande utili a determinare la posizione sulla scala SOGS.

**Tabella 13: Risposte positive agli items del SOGS per la popolazione generale**

| Items del SOGS   | Risposte positive   |       |
|--|---|-------|
| Quando gioca, quanto spesso torna a giocare un'altra volta per recuperare il denaro perso?   | 0.83%   |       |
| Ha mai affermato di aver vinto del denaro col gioco quando in realtà ne aveva perso?   | 0.21%   |       |
| Ritiene di avere o aver avuto problemi con il gioco d'azzardo?   | 0.52%   |       |
| Ha mai giocato più (denaro, tempo, frequentemente) di quanto avesse intenzione di giocare?   | 3.21%   |       |
| È mai stato criticato per il fatto che lei gioca d'azzardo?  | 1.35%   |       |
| Si è mai sentito in colpa per il suo modo di giocare d'azzardo o per quello che succede quando gioca?  | 0.72%   |       |
| Si è mai sentito come se avesse voglia di smettere di giocare d'azzardo, ma non riuscisse a farlo?   | 1.13%   |       |
| Ha mai nascosto ricevute di scommesse, biglietti della lotteria, denaro destinato al gioco o qualsiasi altra prova di gioco d'azzardo al coniuge o al compagno/a, ai figli o ad altre persone importanti nella sua vita? | 0.21%   |       |
| (Ha mai avuto discussioni con le persone con cui vive a proposito di come gestisce il suo denaro?)   | 1.34%   |       |
| Le discussioni sul denaro riguardavano il fatto che lei gioca o giocava d'azzardo?   | 0.83%   |       |
| Ha mai chiesto in prestito denaro a qualcuno senza restituirlo a causa del gioco d'azzardo?  | 0.10%   |       |
| Ha mai sottratto tempo al lavoro o alla scuola a causa del gioco d'azzardo?  | 0.31%   |       |
| Se ha mai chiesto in prestito denaro per giocare d'azzardo o per pagare debiti di gioco, da chi o dove lo ha preso in prestito?  | Dai soldi di famiglia.  | 0.00% |
|  | Dal mio coniuge e/o compagno/a.   | 0.00% |
|  | Da altri parenti.   | 0.10% |
|  | Da banche o agenzie di credito.   | 0.00% |
|  | Tramite carte di credito.   | 0.00% |
|  | Dagli usurai (strozzini).   | 0.00% |
|  | Vendendo azioni, obbligazioni o altri titoli.                               | 0.00% |
|  | Vendendo proprietà personali o di famiglia.                                 | 0.00% |
|  | Emettendo assegni scoperti (a vuoto) o andando in rosso sul conto corrente. | 0.00% |

È necessario sottolineare che la domanda "Ha mai avuto discussioni con le persone con cui vive a proposito di come gestisce il suo denaro?" non è utilizzata per calcolare il punteggio sulla scala sintetica del SOGS; tuttavia, questa domanda rappresenta il filtro per la domanda successiva, perciò risulta utile esporre entrambi i risultati.

Le percentuali esibite indicano che in generale il gioco d'azzardo comporta pochi problemi per la popolazione adulta residente in Ticino. Le distribuzioni dei punteggi riassuntivi sulla scala del SOGS per le indagini del 1998 e del 2012 sono oggetto della prossima tabella.

**Tabella 14: Distribuzioni dei punteggi sulla scala del SOGS per la popolazione generale**

| Punteggio SOGS | Inchiesta 2012 | Inchiesta 1998 |
|----------------|----------------|----------------|
| 0-2            | 99.0%          | 98.8%          |
| 3-4            | 0.5%           | 0.6%           |
| 5 o più        | 0.5%           | 0.6%           |

Si nota che nel 2012 il 99.0% della popolazione non presenta alcun problema di gioco (da 0 a 2 punti sulla scala SOGS), mentre lo 0.5% rientra nella categoria dei giocatori problematici (3-4 punti SOGS) e il restante 0.5% rientra nella categoria dei probabili giocatori patologici (5 o più punti SOGS). Perciò, risulta che:

*nel 2012, la proporzione di giocatori problematici e probabili giocatori patologici nella popolazione adulta residente in Ticino è pari all'1%, ed ha una probabilità del 95% di situarsi tra 0.37% e 1.63%. Ciò significa che la prevalenza attuale del fenomeno interessa circa 2'800 persone (tra 1'000 e 4'580 persone con una probabilità del 95%).*

Più precisamente, la proporzione di giocatori problematici e patologici riscontrata ha una probabilità del 99% di situarsi tra 0.18% e 1.82% ( $\pm 0.82\%$ ). Questa cifra deve essere considerata come un indicatore di prevalenza attuale, visto che il SOGS è stato somministrato soltanto alle persone che hanno giocato negli ultimi 12 mesi e dato che solo una persona ha probabilmente avuto problemi di gioco unicamente in passato<sup>11</sup>.

Il confronto con i dati scaturiti dall'inchiesta del 1998 mostra una situazione molto simile a quella riscontrata nel 2012.

Sono state inoltre poste alcune ulteriori domande che sono in relazione con i problemi legati al gioco d'azzardo. Due persone (0.2%), entrambe risultate potenziali giocatori patologici secondo il SOGS, hanno indicato di aver chiesto aiuto per i loro problemi di gioco; una di esse si è rivolta a un suo familiare, mentre entrambe si sono rivolte al personale specializzato del Casinò. Una sola di queste persone ha in seguito chiesto l'esclusione da un Casinò svizzero; anche un'altra persona (che però non aveva chiesto aiuto per i problemi di gioco) ha indicato di essere già stata esclusa, non si sa se volontariamente o meno, da un Casinò svizzero. Il gioco d'azzardo ha causato importanti problemi/contrarietà a una persona adulta (0.1%), risultata un probabile giocatore patologico; le ripercussioni indicate sono state l'interruzione di un'importante relazione affettiva o di amicizia, l'insorgenza di problemi finanziari individuali e/o familiari e l'aumento del consumo di tabacco. Infine, cinque persone (0.5%) hanno indicato che dei loro familiari hanno o hanno avuto problemi di gioco; in un caso si tratta della madre, nell'altro del fratello/sorella, mentre nei restanti tre casi si tratta di altri famigliari.

<sup>11</sup> Per 11 dei 20 items necessari a determinare la posizione sulla scala SOGS, gli intervistati potevano rispondere "Sì", "Sì, in passato ma non ora" oppure "No". Una sola delle persone che hanno totalizzato un punteggio SOGS uguale o superiore a 3 non ha mai indicato l'opzione "Sì" per questi 11 items; ciò implica che probabilmente questa persona ha avuto problemi di gioco unicamente in passato.

## 5.6) La prevalenza attuale di giocatori problematici e patologici: un confronto internazionale

Nel capitolo 4 è stata presentata una panoramica mondiale dei vari studi condotti allo scopo di conoscere la prevalenza di giocatori problematici e patologici a livello di popolazione adulta. Allo scopo di confrontare i risultati ottenuti in Ticino nel 2012 con quelli degli altri studi è necessario considerare solo quelli che misurano la prevalenza attuale e che sono stati svolti utilizzando il SOGS; questi sono presentati nella prossima tabella.

**Tabella 15: Confronto internazionale degli studi di prevalenza attuale di giocatori classificati come problematici e patologici secondo il SOGS**

| Regione e anno dell'indagine | Dimensione campione | Prevalenza negli ultimi 12 mesi |       |
|------------------------------|---------------------|---------------------------------|-------|
|                              |                     | GPROB                           | GAP   |
| <b>Stati Uniti d'America</b> |                     |                                 |       |
| Arizona 2002                 | n = 2'750           | 1.6%                            | 0.7%  |
| Colorado 1997                | n = 1'810           | 1.8%                            | 0.7%  |
| Connecticut 2008             | n = 2'298           | 1.8%                            | 1.6%  |
| Florida 2001                 | n = 1'504           | 1.4%                            | 0.6%  |
| Louisiana 2008               | n = 2'400           | 1.7%                            | 1.4%  |
| Michigan 2006                | n = 957             | 1.1%                            | 0.9%  |
| Mississippi 1996             | n = 1'014           | 2.8%                            | 2.1%  |
| Montana 1998                 | n = 1'227           | 2.0%                            | 1.6%  |
| Nevada 2001                  | n = 2'217           | 2.9%                            | 3.5%  |
| Nord Dakota 2000             | n = 5'002           | 0.7%                            | 1.4%  |
| Oregon 2005                  | n = 1'554           | 1.7%                            | 1.0%  |
| Porto Rico 1997              | n = 1'596           | 4.4%                            | 6.8%  |
| Texas 1995                   | n = 7'015           | 2.2%                            | 0.8%  |
| <b>Oceania</b>               |                     |                                 |       |
| Australia 1999               | n = 10'525          | 2.8%                            | 2.1%  |
| <b>Europa</b>                |                     |                                 |       |
| Finlandia 2007               | n = 5'008           | 2.1%                            | 1.0%  |
| Germania 2007                | n = 10'001          | 0.4%                            | 0.2%  |
| Olanda 2004                  | n = 5'640           | 0.6%                            | 0.3%  |
| <b>Svizzera</b>              |                     |                                 |       |
| Tutta la CH 2005             | n = 2'803           | 0.8%                            | 0.5%  |
| CH tedesca e francese 2004   | n = 932             | 1.8%                            | 1.6%  |
| CH tedesca e Ticino 2007     | n = 6'385           | 0.2%                            | 0.02% |
| Ticino 1998                  | n = 1'044           | 0.6%                            | 0.6%  |
| Ticino 2012                  | n = 966             | 0.5%                            | 0.5%  |

Escludendo il caso particolare di Porto Rico, la prevalenza attuale di giocatori problematici rilevata negli studi statunitensi considerati varia dallo 0.7% al 2.9% della popolazione adulta, mentre la prevalenza attuale di probabili giocatori patologici è compresa tra 0.6% e 3.5% (0.6%-2.1% escludendo il caso anomalo del Nevada). L'inchiesta Australiana denota percentuali di giocatori problematici e probabilmente patologici rispettivamente pari a 2.8% e 2.1%, mentre questi intervalli per i tre studi europei considerati sono 0.4%-2.1% e 0.2%-1.0%. Analizzando gli studi a livello svizzero troviamo una percentuale di giocatori problematici compresa tra 0.2% e 1.8%, mentre l'intervallo per i probabili giocatori patologici varia tra 0.02% e 1.6%.

Le prevalenze attuali di giocatori problematici e patologici tra gli adulti residenti in Ticino nel 2012 (0.5% in entrambi i casi) risultano minori dei limiti inferiori degli intervalli statunitensi, così come ben minori delle percentuali rilevate in Australia; queste prevalenze sono invece contenute negli intervalli europeo e svizzero.

### **5.7) Il profilo delle diverse tipologie di giocatore**

È utile cercare di delineare i profili dei diversi tipi di giocatore secondo le caratteristiche socio-demografiche e familiari rilevate. Non è tuttavia possibile tracciare un profilo per ogni tipologia di giocatore, in quanto le analisi hanno mostrato come la maggior parte dei giochi considerati siano praticati da un numero di persone troppo esiguo per poter ottenere un profilo affidabile. Inoltre, è necessario anche tenere conto della frequenza di gioco per poter distinguere tra i giocatori occasionali e quelli regolari, informazione che può risultare utile per differenziare i profili.

Gli unici giochi per i quali abbiamo sufficiente informazione per poter caratterizzare il profilo dei giocatori tenendo conto anche della frequenza di gioco sono le lotterie con numeri; infatti, nel campione vi sono, oltre a 540 persone che non giocano alle lotterie con numeri, 359 giocatori episodici (che giocano meno di una volta alla settimana) e 67 giocatori regolari (che giocano almeno una volta alla settimana). I profili delle persone che giocano alle lotterie con numeri secondo la frequenza di gioco sono presentati nelle prossime due tabelle.

**Tabella 16: Profilo dei giocatori di lotterie con numeri secondo la frequenza di gioco: caratteristiche personali**

| Caratteristiche personali            | Non giocatori<br>(n=540) | Giocatori episodici<br>(n=359) | Giocatori regolari<br>(n=67) | Forza della<br>relazione<br>(V di Cramer) |
|--------------------------------------|--------------------------|--------------------------------|------------------------------|---|
| <b>Età</b>                           |                          |                                |                              |   |
| 18-20 anni                           | 71.4%                    | 26.2%                          | 2.4%                         | 0.1495***                                 |
| 21-30 anni                           | 65.3%                    | 33.7%                          | 1.0%                         |   |
| 31-40 anni                           | 51.9%                    | 43.1%                          | 5.0%                         |   |
| 41-50 anni                           | 44.5%                    | 51.1%                          | 4.4%                         |   |
| 51-60 anni                           | 54.8%                    | 33.3%                          | 11.9%                        |   |
| 61 o più                             | 60.3%                    | 30.6%                          | 9.1%                         |   |
| <b>Sesso</b>                         |                          |                                |                              |   |
| Donne                                | 60.3%                    | 34.1%                          | 5.6%                         | 0.0975*                                   |
| Uomini                               | 51.1%                    | 40.5%                          | 8.4%                         |   |
| <b>Nazionalità</b>                   |                          |                                |                              |   |
| Svizzera                             | 55.6%                    | 37.4%                          | 7.0%                         | 0.0281                                    |
| Italiana                             | 59.1%                    | 33.9%                          | 7.0%                         |   |
| Doppia nazionalità                   | 51.2%                    | 43.9%                          | 4.9%                         |   |
| Altra nazionalità                    | 57.1%                    | 35.7%                          | 7.1%                         |   |
| <b>Formazione</b>                    |                          |                                |                              |   |
| Nessuna/scuola obbligo               | 53.5%                    | 38.0%                          | 8.5%                         | 0.0596                                    |
| Grado sec. II (prof.)                | 53.4%                    | 38.0%                          | 8.6%                         |   |
| Grado sec. II (gen)                  | 56.6%                    | 38.2%                          | 5.2%                         |   |
| Grado III <sup>ario</sup> (prof.)    | 58.6%                    | 34.5%                          | 6.9%                         |   |
| Grado III <sup>ario</sup> (SUP, Uni) | 60.2%                    | 35.7%                          | 4.1%                         |   |
| <b>Attività professionale</b>        |                          |                                |                              |   |
| Occupati a tempo pieno               | 48.4%                    | 44.7%                          | 6.9%                         | 0.1020*                                   |
| Occupati part-time                   | 58.5%                    | 35.8%                          | 5.7%                         |   |
| Apprendisti e studenti               | 70.2%                    | 28.1%                          | 1.7%                         |   |
| Casalinghe/ghi                       | 59.5%                    | 34.9%                          | 5.6%                         |   |
| Disoccupati                          | 54.6%                    | 36.4%                          | 9.1%                         |   |
| Pensionati, Invalidi/dis.            | 58.9%                    | 31.8%                          | 9.3%                         |   |
| <b>Professione</b>                   |                          |                                |                              |   |
| Liberi prof., imprenditori           | 53.5%                    | 43.0%                          | 3.5%                         | 0.0797                                    |
| Indipendenti/Coad. fam.              | 60.9%                    | 34.8%                          | 4.3%                         |   |
| Impiegati quadri                     | 48.8%                    | 42.4%                          | 8.8%                         |   |
| Impiegati non quadri                 | 54.4%                    | 41.2%                          | 4.4%                         |   |
| Operai                               | 46.9%                    | 43.7%                          | 9.4%                         |   |

\*\*\* → p&lt;0.001    \*\* → p&lt;0.01    \* → p&lt;0.05



**Tabella 17: Profilo dei giocatori di lotterie con numeri secondo la frequenza di gioco: caratteristiche famigliari**

| Caratteristiche famigliari | Non giocatori (n=540) | Giocatori episodici (n=359) | Giocatori regolari (n=67) | Forza della relazione (V di Cramer) |
|----------------------------|-----------------------|-----------------------------|---------------------------|-------------------------------------|
| <b>Tipo di famiglia</b>    |                       |                             |                           |                                     |
| Persona sola               | 58.5%                 | 35.6%                       | 5.9%                      | 0.0462                              |
| Coppia senza figli         | 54.7%                 | 36.3%                       | 9.0%                      |                                     |
| Coppia con figli           | 55.0%                 | 38.1%                       | 6.9%                      |                                     |
| Famiglia monoparentale     | 59.6%                 | 38.3%                       | 2.1%                      |                                     |
| Altro tipo di famiglia     | 57.6%                 | 36.3%                       | 6.1%                      |                                     |
| <b>Reddito familiare</b>   |                       |                             |                           |                                     |
| Fino a 4'000 franchi       | 59.9%                 | 34.4%                       | 5.7%                      | 0.0713                              |
| 4'001-6'000 franchi        | 50.7%                 | 41.7%                       | 7.6%                      |                                     |
| 6'001-8'000 franchi        | 47.8%                 | 42.6%                       | 9.6%                      |                                     |
| Più di 8'000 franchi       | 57.0%                 | 37.8%                       | 5.2%                      |                                     |

\*\*\* →  $p < 0.001$     \*\* →  $p < 0.01$     \* →  $p < 0.05$

La forza delle relazioni tra le caratteristiche personali e famigliari degli intervistati e la frequenza di gioco riguardante le lotterie con numeri è misurata utilizzando il V di Cramer, un indicatore statistico basato sul più conosciuto test del  $\chi^2$  che serve a verificare la significatività statistica delle relazioni tra variabili categoriche<sup>12</sup>. Il V di Cramer varia tra 0 e 1; la scala d'interpretazione dei valori è esposta nella prossima tabella.

**Tabella 18: Scala d'interpretazione dei valori del V di Cramer**

| Valore del V di Cramer | Interpretazione  |
|------------------------|--|
| 0                      | Totale assenza di relazione  |
| Tra 0 e 0.10           | Relazione molto debole/assente   |
| Tra 0.10 e 0.20        | Relazione debole   |
| Tra 0.20 e 0.25        | Relazione moderata   |
| Tra 0.25 e 0.30        | Relazione moderatamente forte  |
| Tra 0.30 e 0.35        | Relazione forte  |
| Tra 0.35 e 0.40        | Relazione molto forte  |
| Tra 0.40 e 0.45        | Relazione estremamente forte   |
| Tra 0.45 e 0.99        | Relazione di ridondanza → le due variabili misurano probabilmente lo stesso concetto |
| 1                      | Relazione perfetta   |

<sup>12</sup> Il V di Cramer è una trasformazione del risultato del test del  $\chi^2$  che si basa sulla seguente formula:  $V \text{ di Cramer} = \sqrt{\frac{\chi^2}{N(k-1)}}$  dove  $\chi^2$  è il valore del test,  $N$  è il numero totale di osservazioni e  $k$  è il valore minore tra il numero di righe e il numero di colonne della tavola di contingenza considerata. La trasformazione permette di ottenere un indice che varia tra 0 e 1, facilitando così l'interpretazione dei risultati.

Interpretando i valori del V di Cramer presentati nelle tabelle 14 e 15 secondo la scala esposta, si capisce come in generale le caratteristiche presentate non siano in relazione con le frequenze di gioco delle lotterie con numeri (le differenze tra le varie strutture percentuali di riga sono sempre molto contenute); ciò significa che i giocatori di lotterie con numeri non sono caratterizzati da un profilo socio-demografico definito. Questo risultato non deve sorprendere, in quanto le lotterie con numeri sono giochi economici, molto accessibili (essendo disponibili nei chioschi, nei bar, nelle stazioni di servizio, su internet, ...) e ben pubblicizzati.

Tuttavia, è possibile riscontrare alcune peculiarità riguardanti l'età, il sesso e l'attività professionale dei giocatori di lotterie con numeri. Infatti, la proporzione di giocatori di lotto regolari aumenta con l'età (da meno del 3% per i giovani fino ai 30 anni al 10% circa per le persone di età superiore ai 50 anni), mentre gli uomini risultano giocatori leggermente più assidui delle donne. Inoltre, tra i giocatori regolari si registrano maggiori percentuali di disoccupati, pensionati e invalidi/disabili (9% circa) rispetto a occupati e casalinghe (5-7%) e, soprattutto, ad apprendisti e studenti (1.7%).

Il confronto con l'indagine svolta in Ticino nel 1998 mostra risultati simili a quelli appena presentati.

### **5.8) Il profilo dei non giocatori**

È inoltre utile presentare brevemente anche il profilo delle 401 persone intervistate che non hanno giocato per denaro nei 12 mesi precedenti l'inchiesta.

La situazione generale è simile a quella riscontrata nel caso delle lotterie con numeri; in effetti, si trovano delle relazioni assenti o piuttosto deboli tra le caratteristiche personali e familiari e il fatto di aver giocato o meno per denaro nei 12 mesi precedenti l'inchiesta.

È comunque possibile evidenziare alcune particolarità dei non giocatori. Rispetto a chi ha giocato almeno una volta negli ultimi 12 mesi, la percentuale di non giocatori aumenta con l'età (V di Cramer = 0.1428\*\*), e si riscontrano maggiori proporzioni di non giocatori tra casalinghe/ghi, pensionati, invalidi e disabili (V di Cramer = 0.1155\*). Inoltre, si nota un'interessante relazione tra il gioco e il fatto di fumare regolarmente; infatti, la proporzione di non giocatori è più elevata tra le persone che non fumano regolarmente (V di Cramer = 0.1381\*\*\*).

Il confronto con l'inchiesta del 1998 mostra una situazione generale simile a quella presentata, anche se le peculiarità dei non giocatori non sono quelle presentate poc'anzi.

## **6) L'inchiesta presso i clienti dei Casinò ticinesi**

### **6.1) Il campione intervistato: caratteristiche e rappresentatività**

L'indagine presso i Casinò è stata svolta tra il 4 luglio e il 17 agosto 2012. Sono state realizzate 600 interviste face to face ai clienti dei Casinò di Mendrisio, Locarno e Lugano; 12 di esse sono state solo parzialmente completate per mancanza di tempo.

Le interviste sono state condotte dal LABStat della SUPSI mediante questionario cartaceo standardizzato (vedi Allegato 2). In accordo con la direzione di tutti e tre i Casinò, sono stati definiti tempi e modalità di rilevazione al fine di garantire la rappresentatività delle varie tipologie di clientela. Nello specifico, le interviste sono state effettuate nei giorni di mercoledì e venerdì (dalle 21.30 alle 24.30) e la domenica (dalle 16.30 alle 20.00). Le interviste sono state condotte all'entrata o all'uscita dei Casinò e non al loro interno, per non disturbare la clientela durante il gioco. La scelta dei soggetti da intervistare è avvenuta seguendo un passo di campionamento di 1 su 3 (in entrata e in uscita).

Nelle prossime tabelle vengono messe a confronto le caratteristiche personali e famigliari dei clienti dei Casinò intervistati con quelle dell'inchiesta riguardante la popolazione adulta residente in Ticino.

**Tabella 19: Caratteristiche personali dei clienti dei Casinò intervistati messe a confronto con quelle del campione di persone maggiorenni residenti in Ticino**

| <b>Criteri di confronto</b>                     | <b>Inchiesta LABStat<br/>(n=966)</b> | <b>Clientela dei<br/>Casinò<br/>(n=600)</b> | <b>Clientela dei<br/>Casinò residente<br/>in Ticino<br/>(n=331)</b> |
|---|--------------------------------------|---|---|
| <b>Età</b>                                      |                                      |   |   |
| 18-20   | 4.4%                                 | 17.2%                                       | 26.1%   |
| 21-30   | 10.1%                                | 26.9%                                       | 34.3%   |
| 31-40   | 16.6%                                | 9.5%  | 8.6%  |
| 41-50   | 18.8%                                | 17.7%                                       | 14.4%   |
| 51-60   | 18.3%                                | 15.0%                                       | 8.3%  |
| 61 o più  | 31.8%                                | 13.8%                                       | 8.3%  |
| <b>Genere</b>                                   |                                      |   |   |
| Uomini  | 47.8%                                | 74.2%                                       | 71.0%   |
| Donne   | 52.2%                                | 25.8%                                       | 29.0%   |
| <b>Nazionalità</b>                              |                                      |   |   |
| Svizzera  | 79.5%                                | 37.0%                                       | 66.8%   |
| Straniera                                       | 16.3%                                | 60.7%                                       | 29.3%   |
| Doppia nazionalità                              | 4.2%                                 | 2.3%  | 3.9%  |
| <b>Stato civile</b>                             |                                      |   |   |
| Celibe/nubile                                   | 24.5%                                | 60.0%                                       | 70.4%   |
| Coniugato/a                                     | 58.3%                                | 28.5%                                       | 17.8%   |
| Separato/a, Divorziato/a                        | 10.6%                                | 10.2%                                       | 10.6%   |
| Vedovo/a  | 6.6%                                 | 1.3%  | 1.2%  |
| <b>Livello di formazione</b>                    |                                      |   |   |
| Nessuna form./ Scuola dell'obbligo              | 13.4%                                | 22.3%                                       | 17.3%   |
| Grado secondario II (form. professionale)       | 43.1%                                | 39.7%                                       | 51.2%   |
| Grado secondario II (form. generale)            | 15.7%                                | 12.9%                                       | 11.2%   |
| Grado terziario (form. professionale superiore) | 6.0%                                 | 6.6%  | 4.5%  |
| Grado terziario (SUP e università)              | 20.3%                                | 16.8%                                       | 14.9%   |
| Altre formazioni complete (non svizzere)        | 1.1%                                 | 1.7%  | 0.9%  |
| Non risponde                                    | 0.4%                                 | -   | -   |
| <b>Condizione occupazionale</b>                 |                                      |   |   |
| Dipendenti                                      | 38.3%                                | 50.9%                                       | 52.4%   |
| Indipendenti e coll. famigliari                 | 11.3%                                | 15.0%                                       | 8.3%  |
| Apprendisti                                     | 0.6%                                 | 5.1%  | 8.9%  |
| Disoccupati                                     | 3.4%                                 | 3.2%  | 3.4%  |
| In formazione                                   | 5.3%                                 | 12.8%                                       | 18.1%   |
| Casalinghe/ghi                                  | 13.0%                                | 2.7%  | 1.8%  |
| Beneficiari di rendite e pensionati             | 26.7%                                | 10.0%                                       | 6.8%  |
| Altri non attivi                                | 1.4%                                 | 0.3%  | 0.3%  |
| <b>Regione</b>                                  |                                      |   |   |
| Tre Valli                                       | 8.9%                                 | 1.8%  | 3.3%  |
| Locarnese e Vallemaggia                         | 19.6%                                | 15.5%                                       | 28.1%   |
| Bellinzonese                                    | 14.6%                                | 9.3%  | 16.9%   |
| Luganese  | 40.4%                                | 23.7%                                       | 42.9%   |
| Mendrisiotto                                    | 16.5%                                | 4.8%  | 8.8%  |
| Italia  | -                                    | 44.9%                                       | -   |

**Tabella 20: Caratteristiche famigliari dei clienti dei Casinò intervistati messe a confronto con quelle del campione di persone maggiorenni residenti in Ticino**

| Criteria di confronto             | Inchiesta LABStat<br>(n=966) | Clientela dei<br>Casinò<br>(n=600) | Clientela dei<br>Casinò residente<br>in Ticino<br>(n=331) |
|-----------------------------------|------------------------------|------------------------------------|---|
| <b>Struttura famigliare</b>       |                              |                                    |   |
| 1 persona                         | 19.8%                        | 24.3%                              | 23.9%   |
| 2 persone                         | 31.3%                        | 25.0%                              | 20.6%   |
| 3 persone                         | 19.1%                        | 19.1%                              | 20.6%   |
| 4 persone                         | 21.2%                        | 21.8%                              | 23.9%   |
| 5 o più persone                   | 8.6%                         | 9.8%                               | 11.0%   |
| <b>Reddito mensile famigliare</b> |                              |                                    |   |
| Fino a 4'000 franchi              | 16.3%                        | 20.2%                              | 12.9%   |
| 4'001-6'000 franchi               | 23.1%                        | 17.2%                              | 17.5%   |
| 6'001-8'000 franchi               | 11.9%                        | 7.3%                               | 10.1%   |
| Più di 8'000 franchi              | 14.0%                        | 17.2%                              | 23.0%   |
| Nessuna risposta                  | 34.7%                        | 38.1%                              | 36.5%   |

Rispetto alla popolazione generale, la clientela dei Casinò conta percentuali decisamente superiori di uomini (74.2% contro 47.8%) e di persone giovani (di età fino ai 30 anni → 44.1% contro 14.5%), mentre si nota una proporzione fortemente maggiore di persone di nazionalità straniera (quasi sempre nazionalità italiana → 60.7% contro 16.3%). Inoltre, si riscontrano maggiori percentuali di single (60% contro 24.5%) a scapito delle persone sposate che sono perciò sotto-rappresentate, così come si trovano maggiori proporzioni di persone occupate (dipendenti, indipendenti e collaboratori famigliari, apprendisti → 71% contro 50.2%) e in formazione (12.8% contro 5.3%) rispetto a casalinghe/ghi, pensionati e beneficiari di rendite. Le strutture percentuali riguardanti il livello formativo sono simili, anche se quella relativa ai clienti del Casinò sembra denotare un livello generale di formazione leggermente inferiore rispetto a quello della popolazione generale. Il confronto delle caratteristiche famigliari mostra strutture famigliari e reddituali simili.

Confrontando invece unicamente i clienti dei Casinò residenti in Ticino con la popolazione si notano in generale le stesse differenze riscontrate per tutti i clienti dei Casinò, ma vi sono anche alcune particolarità. Infatti, la sovra-rappresentazione delle persone di nazionalità italiana (cioè la quasi totalità degli stranieri) è molto più contenuta, e le persone con una formazione professionale di grado secondario (prevalentemente l'apprendistato) sono sovra-rappresentate (51.2% contro 43.1%). Vi è inoltre una leggera sovra-rappresentazione delle persone più abbienti, cioè quelle con un reddito famigliare superiore a 8'000 franchi al mese (23% contro 14%). Tra i clienti del Casinò si nota anche una sovra-rappresentazione delle persone residenti nella regione Locarnese e Vallemaggia (28.1% contro 19.6%) a scapito dei residenti nella regione Tre Valli e nel Mendrisiotto.

Il confronto con l'inchiesta del 1998 mostra dei risultati molto simili a quelli ottenuti nel 2012.

## 6.2) Differenze tra la clientela dei tre Casinò

Nelle due tabelle riportate qui sotto abbiamo messo in evidenza le differenze tra i clienti dei tre Casinò in relazione alle principali variabili socio-demografiche. Non sempre la comparazione con la ricerca effettuata nel 1998 è stata possibile, dal momento che il casinò di Mendrisio non era oggetto di indagine.

Come già rilevato nell'inchiesta del 1998, la clientela di Lugano è più giovane rispetto alle altre, e lo dimostra il fatto che circa il 60% degli intervistati ha meno di 30 anni; è infatti più alto il numero degli studenti (quasi il 20% contro 13.6% di Locarno e 5.7% di Mendrisio), e quello degli apprendisti (8.2% contro 6.6% di Locarno e 0.5% Mendrisio). Per quanto riguarda la nazionalità, invece, la proporzione di svizzeri è identica a quella di italiani (45%) a differenza del 1998, dove gli italiani erano in misura maggiore (51% contro 44%); il 33% dei clienti risiede in Italia, mentre la restante percentuale in Ticino. Tra i clienti di Lugano si contano più celibi (72% contro 42.5% di Mendrisio e 65.5% di Locarno), più impiegati superiori e quadri e più soggetti con un reddito dichiarato sopra gli 8'000 franchi, esattamente come emerso nella precedente inchiesta. Rispetto alla clientela di Locarno e Lugano, invece, quella di Mendrisio è più adulta con quasi la metà degli intervistati (47%) di età superiore a 50 anni; qui troviamo il maggior numero di pensionati, di uomini (80%) e di persone sposate. Spicca su tutti il dato relativo alla nazionalità: l'87.5% dei clienti sono italiani e l'83.5% risiede anche in Italia. I clienti di Mendrisio hanno un livello di scolarizzazione inferiore rispetto alle altre due tipologie di clientela, sono soprattutto lavoratori indipendenti (33.3%) e dichiarano di guadagnare meno di 4'000 franchi al mese, mostrando il più alto tasso di non rispondenti sulla domanda relativa al reddito (41.2%). La clientela del Casinò di Locarno, infine, presenta una più alta proporzione di donne (34.5% contro 23% di Lugano e 20% di Mendrisio) e di individui che hanno completato l'apprendistato/tirocinio.

**Tabella 21: Caratteristiche personali dei clienti intervistati secondo il Casinò**

| <b>Criteri di confronto</b>          | <b>Casinò di Mendrisio</b> | <b>Casinò di Lugano</b> | <b>Casinò di Locarno</b> |
|--------------------------------------|----------------------------|-------------------------|--------------------------|
| <b>Età</b>                           |                            |                         |                          |
| 18-20                                | 5.2%                       | 28.6%                   | 17.7%                    |
| 21-30                                | 13.9%                      | 31.6%                   | 34.8%                    |
| 31-40                                | 7.7%                       | 10.7%                   | 10.1%                    |
| 41-50                                | 26.3%                      | 11.2%                   | 15.7%                    |
| 51-60                                | 23.7%                      | 9.7%                    | 11.6%                    |
| 61 o più                             | 23.2%                      | 8.2%                    | 10.1%                    |
| <b>Genere</b>                        |                            |                         |                          |
| Uomini                               | 80.0%                      | 77.0%                   | 65.5%                    |
| Donne                                | 20.0%                      | 23.0%                   | 34.5%                    |
| <b>Nazionalità</b>                   |                            |                         |                          |
| Svizzera                             | 11.0%                      | 45.0%                   | 55.0%                    |
| Italiani                             | 87.5%                      | 45.0%                   | 36.0%                    |
| Doppia nazionalità                   | 0.5%                       | 4.0%                    | 2.5%                     |
| Altra nazionalità                    | 1.0%                       | 6.0%                    | 6.5%                     |
| <b>Stato civile</b>                  |                            |                         |                          |
| Celibe/nubile                        | 42.5%                      | 72.0%                   | 65.5%                    |
| Coniugato/a                          | 47.0%                      | 18.5%                   | 20.0%                    |
| Separato/a                           | 4.5%                       | 2.0%                    | 0.5%                     |
| Divorziato/a                         | 5.0%                       | 6.0%                    | 12.5%                    |
| Vedovo/a                             | 1.0%                       | 1.5%                    | 1.5%                     |
| <b>Livello di formazione</b>         |                            |                         |                          |
| Nessuna/scuola obbligo               | 33.3%                      | 20.2%                   | 14.7%                    |
| Grado sec. II (prof.)                | 31.8%                      | 40.4%                   | 48.7%                    |
| Grado sec. II (gen)                  | 13.5%                      | 15.2%                   | 10.7%                    |
| Grado III <sup>ario</sup> (prof.)    | 9.4%                       | 5.0%                    | 6.1%                     |
| Grado III <sup>ario</sup> (SUP, Uni) | 12.0%                      | 19.2%                   | 19.8%                    |
| <b>Condizione occupazionale</b>      |                            |                         |                          |
| Occupati a tempo pieno               | 63.4%                      | 47.9%                   | 55.1%                    |
| Occupati a tempo parziale            | 6.2%                       | 10.7%                   | 14.1%                    |
| Apprendisti                          | 0.5%                       | 8.2%                    | 6.6%                     |
| Disoccupati                          | 3.1%                       | 5.6%                    | 1.0%                     |
| In formazione                        | 5.7%                       | 18.9%                   | 13.6%                    |
| Casalinghe/ghi                       | 4.1%                       | 3.1%                    | 1.0%                     |
| Benef. di rendite/pensionati         | 17.0%                      | 5.1%                    | 8.1%                     |
| Altri non attivi                     | 0.0%                       | 0.5%                    | 0.5%                     |
| <b>Regione</b>                       |                            |                         |                          |
| Regione Tre Valli                    | 0.5%                       | 1.0%                    | 4.0%                     |
| Locarnese e Vallemaggia              | 2.0%                       | 1.5%                    | 43.0%                    |
| Bellinzonese                         | 1.0%                       | 4.0%                    | 23.0%                    |
| Luganese                             | 5.0%                       | 60.5%                   | 5.5%                     |
| Mendrisiotto                         | 8.0%                       | 3.5%                    | 3.0%                     |
| Provincia di Como                    | 25.5%                      | 6.0%                    | 3.0%                     |
| Provincia di Varese                  | 17.5%                      | 6.5%                    | 1.0%                     |
| Provincia di Milano                  | 26.0%                      | 12.0%                   | 2.0%                     |
| Provincia del VCO                    | 1.0%                       | 0.5%                    | 9.5%                     |
| Altre provincie italiane             | 13.5%                      | 4.5%                    | 6.0%                     |

**Tabella 22: Caratteristiche famigliari dei clienti intervistati secondo il Casinò**

| Criteri di confronto              | Casinò di Mendrisio | Casinò di Lugano | Casinò di Locarno |
|-----------------------------------|---------------------|------------------|-------------------|
| <b>Struttura famigliare</b>       |                     |                  |                   |
| 1 persona                         | 23.7%               | 23.5%            | 25.8%             |
| 2 persone                         | 28.4%               | 18.9%            | 27.8%             |
| 3 persone                         | 17.0%               | 21.4%            | 18.7%             |
| 4 persone                         | 21.6%               | 24.0%            | 19.7%             |
| 5 o più persone                   | 9.3%                | 12.2%            | 8.0%              |
| <b>Reddito mensile famigliare</b> |                     |                  |                   |
| Fino a 4'000 franchi              | 28.9%               | 13.3%            | 18.6%             |
| 4'001-6'000 franchi               | 14.4%               | 20.9%            | 16.2%             |
| 6'001-8'000 franchi               | 4.6%                | 6.1%             | 11.1%             |
| Più di 8'000 franchi              | 10.9%               | 21.0%            | 19.7%             |
| Nessuna risposta                  | 41.2%               | 38.8%            | 34.3%             |

### 6.3) Casinò frequentati

Più della metà degli intervistati (quasi il 54%) ha frequentato il Casinò di Lugano, il 44% si è recato a Mendrisio mentre Locarno e Campione sono stati frequentati da un'eguale percentuale di soggetti, pari al 37%. L'11% dei soggetti ha dichiarato di essere andato a giocare in altri Casinò; i più citati sono stati quelli della Costa Azzurra (Cannes, Montecarlo), Sanremo, Venezia, Saint Vincent, Basilea, Lucerna e Las Vegas.

E' interessante rilevare come tra gli intervistati all'interno del Casinò di Mendrisio il 48% si è già recato anche Campione d'Italia e il 27% a Lugano, mentre tra coloro che sono stati intervistati a Lugano si passa dal 41% che è stato a Campione al 14.5% di Mendrisio; allontanandosi verso Locarno scendono al 32% i soggetti che si recano a Lugano e a 22.5% quelli che frequentano Campione. Questa distribuzione percentuale conferma la tendenza della clientela a frequentare i Casinò geograficamente più prossimi tra loro, come già rilevato nell'indagine del 1998.

**Tabella 23: Casinò frequentati dai clienti secondo il Casinò dove sono stati intervistati**

| Casinò frequentati | Casinò di Mendrisio |        | Casinò di Lugano |        | Casinò di Locarno |        | Totale |       |
|--------------------|---------------------|--------|------------------|--------|-------------------|--------|--------|-------|
|                    | n                   | %      | n                | %      | n                 | %      | n      | %     |
| Lugano             | 54                  | 27.0%  | 200              | 100.0% | 65                | 32.5%  | 319    | 53.6% |
| Locarno            | 7                   | 3.5%   | 17               | 8.5%   | 200               | 100.0% | 224    | 37.6% |
| Campione           | 97                  | 48.5%  | 82               | 41.0%  | 45                | 22.5%  | 224    | 37.7% |
| Mendrisio          | 200                 | 100.0% | 29               | 14.5%  | 34                | 17.0%  | 263    | 44.0% |
| Altri              | 30                  | 15.0%  | 22               | 11.0%  | 15                | 7.5%   | 67     | 11.3% |
| Casinò online      | -                   | -      | 1                | 0.5%   | 2                 | 1.0%   | 3      | 0.5%  |

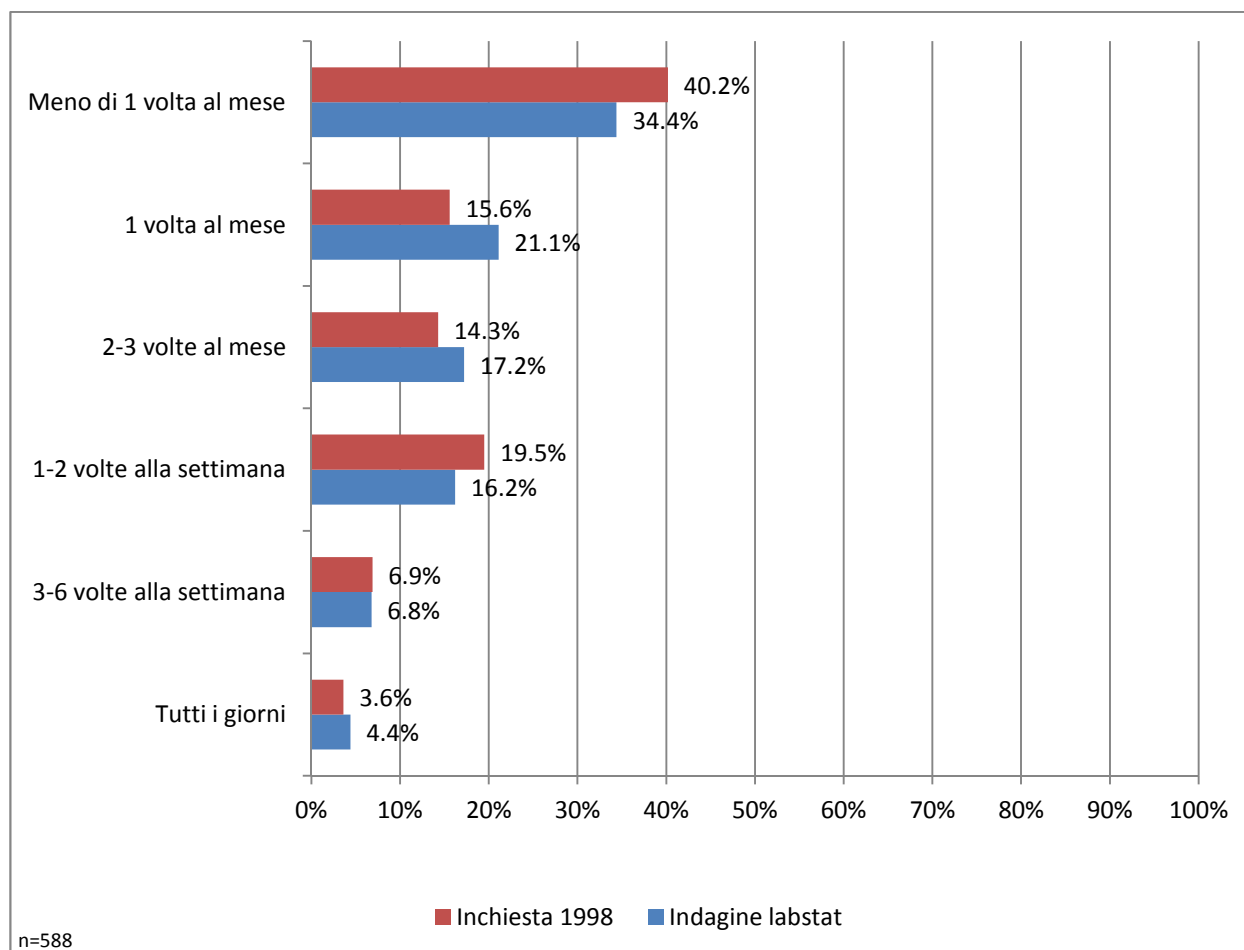
### 6.4) Frequenza delle visite ai Casinò

Il confronto con l'inchiesta del 1998 permette di evincere che la percentuale di frequentatori abituali che si recano al Casinò almeno una volta alla settimana rimane pressoché invariata, passando dal 30% del 1998 al



27.8% attuale. Aumentano invece di circa 5 punti percentuali coloro che si recano una volta al mese, passando dal 15.6% al 20.9%, a fronte di una diminuzione dei giocatori più sporadici che passano dal 40.2% del 1998 al 34.2% odierno.

**Figura 4: Frequenze di visita al Casinò secondo l'inchiesta considerata (confronto 1998-2012)**



Si riscontrano alcune differenze tra le sale da gioco che contrastano in parte con quelle rilevate nel 1998: è la clientela di Mendrisio a contare un maggior numero di giocatori regolari (36% dei clienti si reca al Casinò almeno una volta alla settimana), seguita da Lugano con il 33.6% di habitués. Locarno invece mostra una clientela composta soprattutto da giocatori occasionali e di passaggio, dal momento che quasi il 43% degli intervistati dichiara di frequentare il Casinò meno di una volta al mese.

**Tabella 24: Frequenza di visita al Casinò secondo il Casinò dell'intervista**

| Frequenza di visita      | Casinò di Mendrisio |       | Casinò di Lugano |       | Casinò di Locarno |       | Totale |       |
|--------------------------|---------------------|-------|------------------|-------|-------------------|-------|--------|-------|
|                          | n                   | %     | n                | %     | n                 | %     | n      | %     |
| Tutti i giorni           | 9                   | 4.6%  | 14               | 7.0%  | 4                 | 2.0%  | 27     | 4.5%  |
| 3-6 volte alla settimana | 19                  | 9.7%  | 19               | 9.5%  | 4                 | 2.0%  | 42     | 7.1%  |
| 1-2 volte alla settimana | 43                  | 21.9% | 34               | 17.1% | 19                | 9.5%  | 96     | 16.2% |
| 2-3 volte al mese        | 37                  | 18.9% | 41               | 20.6% | 24                | 12.1% | 102    | 17.2% |
| 1 volta al mese          | 32                  | 16.3% | 29               | 14.6% | 63                | 31.7% | 124    | 20.9% |
| Meno di 1 volta al mese  | 56                  | 28.6% | 62               | 31.2% | 85                | 42.7% | 203    | 34.2% |

### 6.4.1) Profilo dei giocatori regolari nei Casinò

Confrontando le caratteristiche dei giocatori regolari (che si recano al Casinò almeno una volta alla settimana) con quelle delle persone che non frequentano del tutto il Casinò (dati presi dall'inchiesta telefonica riguardante la popolazione) si nota che tra i clienti regolari dei Casinò vi è una percentuale decisamente maggiore di giovani tra 18 e 30 anni (33.4% contro 8.8% tra coloro che non frequentano nessun Casinò), così come di uomini (79.4% contro 46.4% tra le persone che non frequentano nessun Casinò). Tra i clienti regolari dei Casinò risulta anche un'evidente sovra-rappresentazione dei single (50.9% contro 20.4% tra le persone che non frequentano alcun Casinò) che vivono da soli (19.9% contro 29.0%), così come una maggior proporzione di persone con un livello formativo basso (29.1% di persone che hanno frequentato al massimo la scuola dell'obbligo contro il 13.4% tra le persone che non frequentano alcun Casinò). Inoltre, tra i clienti regolari dei Casinò troviamo maggiori proporzioni di persone occupate a tempo pieno (46.9% contro 31.8% tra gli individui che non frequentano alcun Casinò), di apprendisti e studenti (13.6% contro 3.6%) e di disoccupati (6.2% contro 2.4%), così come minor percentuali di impiegati con funzioni di quadro (31.3% contro 12.6%). Infine, si nota che tra i clienti regolari dei Casinò vi è una maggior proporzione di persone con un reddito inferiore o uguale a 4'000 franchi mensili (36.6% contro 26.4% tra le persone che non frequentano alcun Casinò), ciò che è probabilmente dovuto alla giovane età della clientela regolare.

I risultati esposti sono molto simili a quelli riguardanti l'inchiesta svolta nel 1998.

### 6.5) Giochi preferiti dagli intervistati

Prima di esporre e interpretare i dati riguardanti i giochi praticati e i giochi preferiti è necessario fare un'importante premessa. Il 1° aprile del 2000 è entrata in vigore la nuova legislazione sulle case da gioco<sup>13</sup> che ha portato a un aumento della diversificazione dell'offerta di giochi all'interno dei Casinò, offerta che precedentemente era in larghissima maggioranza composta da slot-machines e video-poker. Perciò, le differenze significative riscontrate tra l'indagine del 1998 e quella del 2012 in materia di giochi praticati e preferiti sono, con ogni probabilità, principalmente riconducibili all'ampliamento dell'offerta di giochi piuttosto che a un cambiamento dei gusti della clientela. Oltre a questo, bisogna considerare il fatto che le domande relative ai

<sup>13</sup> [http://www.esbk.admin.ch/esbk/it/home/dokumentation/medienmitteilungen/2000/ref\\_2000-02-23.html](http://www.esbk.admin.ch/esbk/it/home/dokumentation/medienmitteilungen/2000/ref_2000-02-23.html)

giochi praticati e preferiti non sono esplicitamente riferite al Casinò nel quale si è svolta l'intervista, bensì a tutti i possibili Casinò frequentati dalla persona intervistata.

Rispetto all'inchiesta svolta nel 1998, emergono differenze significative riguardanti le preferenze di gioco da parte dei clienti dei Casinò, a fronte di un cambiamento nei tipi di gioco praticati all'interno delle sale nel corso di questi ultimi anni. Boule, baccarà, trenta quaranta o la ruota della fortuna, ad esempio, sono giochi che non vengono più proposti nelle sale.

Il gioco maggiormente praticato dai clienti dei Casinò rimane quello delle slot-machines; tuttavia, rispetto alla scorsa indagine, totalizza una percentuale ben inferiore, passando dall'82% al 50%. Al contrario, cresce di 29 punti percentuali la proporzione di persone che giocano alla roulette, che passa dal 17% al 46%. Inoltre, si gioca un po' di più a poker e molto meno al video poker. La percentuale di coloro che si recano al Casinò ma non giocano si attesta all'8.6%.

**Tabella 25: Tipi di gioco a cui giocano i clienti dei Casinò**

| Giochi praticati | Inchiesta LABStat |       | Inchiesta 1998 |
|------------------|-------------------|-------|----------------|
|                  | n                 | %     |                |
| Slot-machines    | 299               | 50.4% | 82%            |
| Video poker      | 25                | 4.2%  | 17%            |
| Black-Jack       | 107               | 18.0% | 16%            |
| Poker            | 54                | 9.1%  | 4%             |
| Roulette         | 274               | 46.2% | 17%            |
| Punto Banco      | 25                | 4.2%  | -              |
| Altri giochi     | 47                | 7.9%  | 3%             |
| Non gioco        | 51                | 8.6%  | 6%             |

La roulette e le slot-machines, oltre ad essere i giochi più praticati, sono anche quelli preferiti dalla maggior parte dei clienti intervistati (43.5% per la roulette e 41.1% per le slot-machines), seguiti in ordine di importanza dal black-jack (15.9%) e dal poker (8.4%). Si riscontrano delle differenze significative all'interno dei tre Casinò: i clienti di Mendrisio e Lugano sostengono la loro preferenza per la roulette, mentre quelli di Locarno prediligono le slot-machines; il poker trova i suoi maggiori estimatori a Lugano (11.5%). Tra gli altri giochi viene citato quello dei cavallini.

**Tabella 26: Giochi preferiti dai clienti intervistati secondo il Casinò dell'intervista**

| Giochi preferiti | Casinò di Mendrisio |       | Casinò di Lugano |       | Casinò di Locarno |       | Totale |       |
|------------------|---------------------|-------|------------------|-------|-------------------|-------|--------|-------|
|                  | n                   | %     | n                | %     | n                 | %     | n      | %     |
| Slot-machines    | 69                  | 36.9% | 64               | 35.0% | 92                | 52.0% | 225    | 41.1% |
| Video poker      | 6                   | 3.2%  | 2                | 1.4%  | 4                 | 2.3%  | 12     | 2.2%  |
| Roulette         | 99                  | 52.9% | 85               | 46.4% | 54                | 30.5% | 238    | 43.5% |
| Black-Jack       | 23                  | 12.3% | 36               | 19.7% | 28                | 15.8% | 87     | 15.9% |
| Poker            | 10                  | 5.3%  | 21               | 11.5% | 15                | 8.5%  | 46     | 8.4%  |
| Punto Banco      | 16                  | 8.6%  | 2                | 1.1%  | 0                 | 0.0%  | 18     | 3.3%  |
| Altri giochi     | 1                   | 0.5%  | 28               | 15.3% | 3                 | 1.7%  | 32     | 5.9%  |
| Nessun gioco     | 4                   | 2.1%  | 15               | 8.2%  | 18                | 10.2% | 37     | 6.8%  |

## 6.6) La relazione tra i diversi tipi di gioco praticati

La clientela dei Casinò può avere preferenze differenti riguardo ai giochi da praticare e può giocare a più giochi durante una visita alla casa da gioco; risulta perciò utile analizzare le relazioni che intercorrono tra i diversi giochi. Siccome abbiamo a che fare con variabili binarie<sup>14</sup>, bisogna utilizzare l'Analisi delle Corrispondenze Multiple (ACM) per esplorare la relazione tra i diversi tipi di gioco praticati. L'ACM è una tecnica esplorativa che ha lo scopo di identificare la struttura di una banca dati composta da dati categoriali. Il risultato principale di quest'analisi consiste nella rappresentazione grafica, sotto forma di punti, delle diverse categorie delle variabili considerate su un piano cartesiano (grafico a due dimensioni). Questa rappresentazione grafica permette di interpretare la struttura latente dei dati e di individuare dei gruppi formati dalle categorie delle variabili secondo le distanze tra i punti.

I risultati numerici dell'analisi sono presentati nella seguente tabella.

**Tabella 27: Analisi delle corrispondenze multiple**

| Numero di osservazioni = 593 |                    |                                 |
|------------------------------|--------------------|---------------------------------|
| Inerzia totale = 0.0212408   |                    |                                 |
| Dimensione                   | Inerzia principale | Percentuale di inerzia spiegata |
| Dimensione 1                 | 0.0144884          | 68.21%                          |
| Dimensione 2                 | 0.0012608          | 5.94%                           |

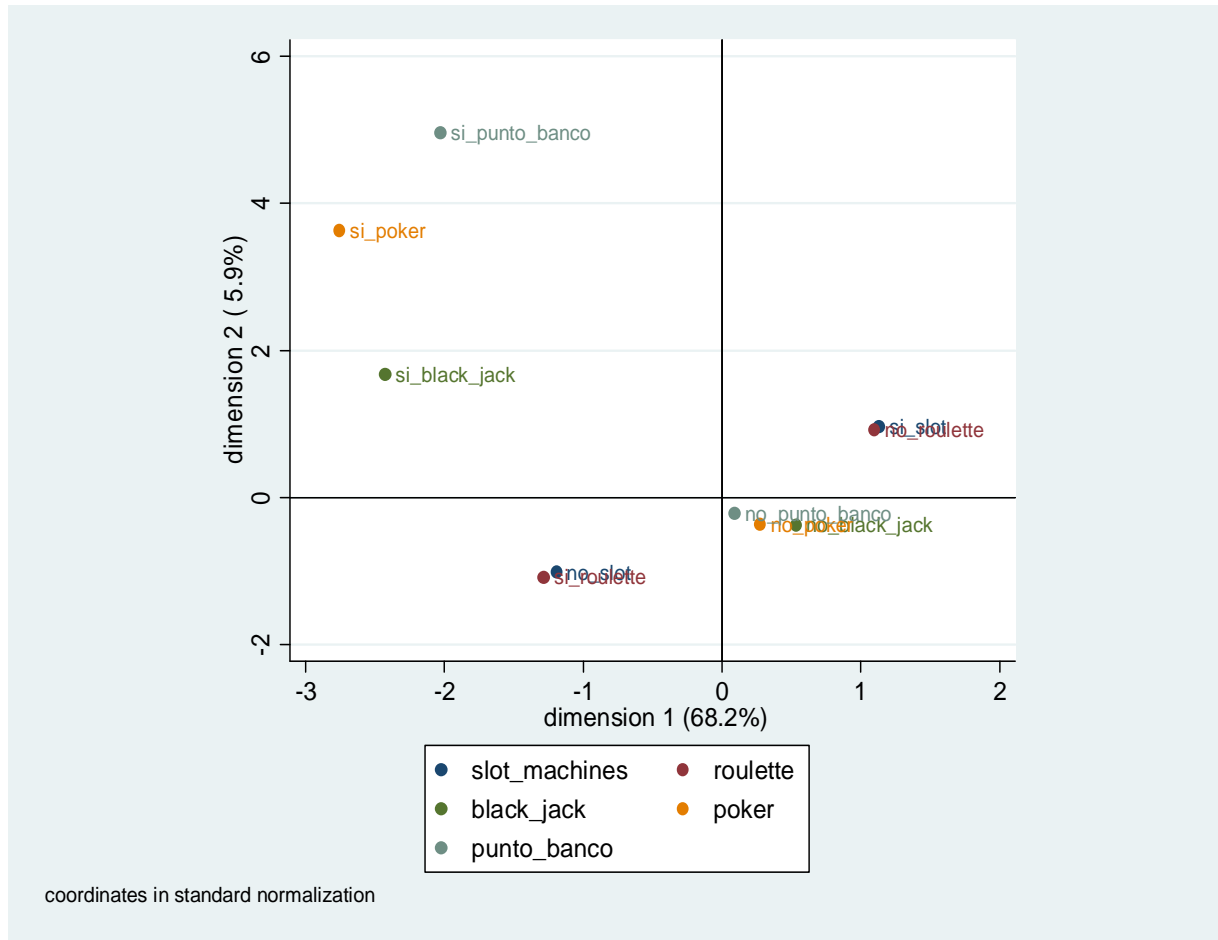
È necessario sottolineare che i (pochi) giocatori di video-poker sono risultati quasi tutti essere anche giocatori di slot-machines. Perciò la variabile "slot-machines" è stata modificata in modo da rappresentare anche i giocatori di video-poker.

Fondamentalmente, l'ACM ha l'obiettivo di esplorare, descrivere e sintetizzare una matrice di dati composta da numerose variabili riducendola a un numero minore di dimensioni (chiamate anche fattori). Ognuna delle dimensioni estratte spiega una percentuale di inerzia<sup>15</sup> della matrice che diminuisce all'aumentare del numero di dimensioni. In questo caso, la tabella mostra come la prima dimensione spieghi gran parte dell'inerzia totale (68.21%), mentre la seconda dimensione apporta un contributo esplicativo decisamente inferiore.

Osserviamo la rappresentazione grafica a due dimensioni.

<sup>14</sup> Le persone intervistate nei Casinò hanno dovuto indicare se giocano o meno a una serie di giochi, cioè slot-machines, video-poker, roulette, black-jack, poker, punto banco o altri giochi. Per ogni tipo di gioco le risposte degli intervistati hanno permesso di ottenere una variabile binaria, cioè una variabile che prende il valore 1 se l'intervistato pratica il gioco in questione e 0 se non lo pratica.

<sup>15</sup> L'inerzia è la variabilità totale presente nella matrice dei dati.

**Figura 5: Rappresentazione grafica dell'analisi delle corrispondenze multiple**

La figura presentata deve essere interpretata secondo le percentuali di inerzia spiegata dalle due dimensioni; queste percentuali indicano che la differenziazione deve essere fatta quasi esclusivamente secondo la prima dimensione, cioè secondo l'asse verticale posizionato sul valore 0.

La differenziazione secondo l'asse verticale permette di identificare due gruppi ben distinti di clienti:

- a sinistra dell'asse troviamo i clienti che giocano alla roulette, a poker, a black-jack e a punto banco, ma non giocano alle slot-machines o al video-poker,
- a destra dell'asse troviamo i clienti che giocano alle slot-machines e al video-poker, ma non agli altri giochi.

L'analisi distingue perciò i giocatori che preferiscono praticare i giochi "collettivi", cioè quei giochi condotti da un croupier ai quali partecipano anche altre persone, dai giocatori "individuali", ovvero quelli che prediligono giocare da soli contro una macchina.

La divisione secondo l'asse orizzontale apporta invece un contributo discriminante poco importante.

I risultati ottenuti sono simili a quelli riscontrati nell'indagine del 1998.

## 6.7) Il gioco al di fuori dei Casinò

Anche ai clienti dei Casinò, in analogia a quanto fatto per la popolazione ticinese, è stato chiesto quali fossero le abitudini di gioco al di fuori dei Casinò: nello specifico, è stato chiesto quali giochi per denaro venissero praticati al di fuori delle sale e con quale frequenza. Rispetto all'inchiesta del 1998, coloro che affermano di giocare alle lotterie con numeri almeno una volta alla settimana sono in forte diminuzione passando dal 40% al 12.7%. Non subisce invece variazioni significative la proporzione di giocatori al gratta e vinci, mentre tutti gli altri giochi continuano a rivelarsi scarsamente praticati.

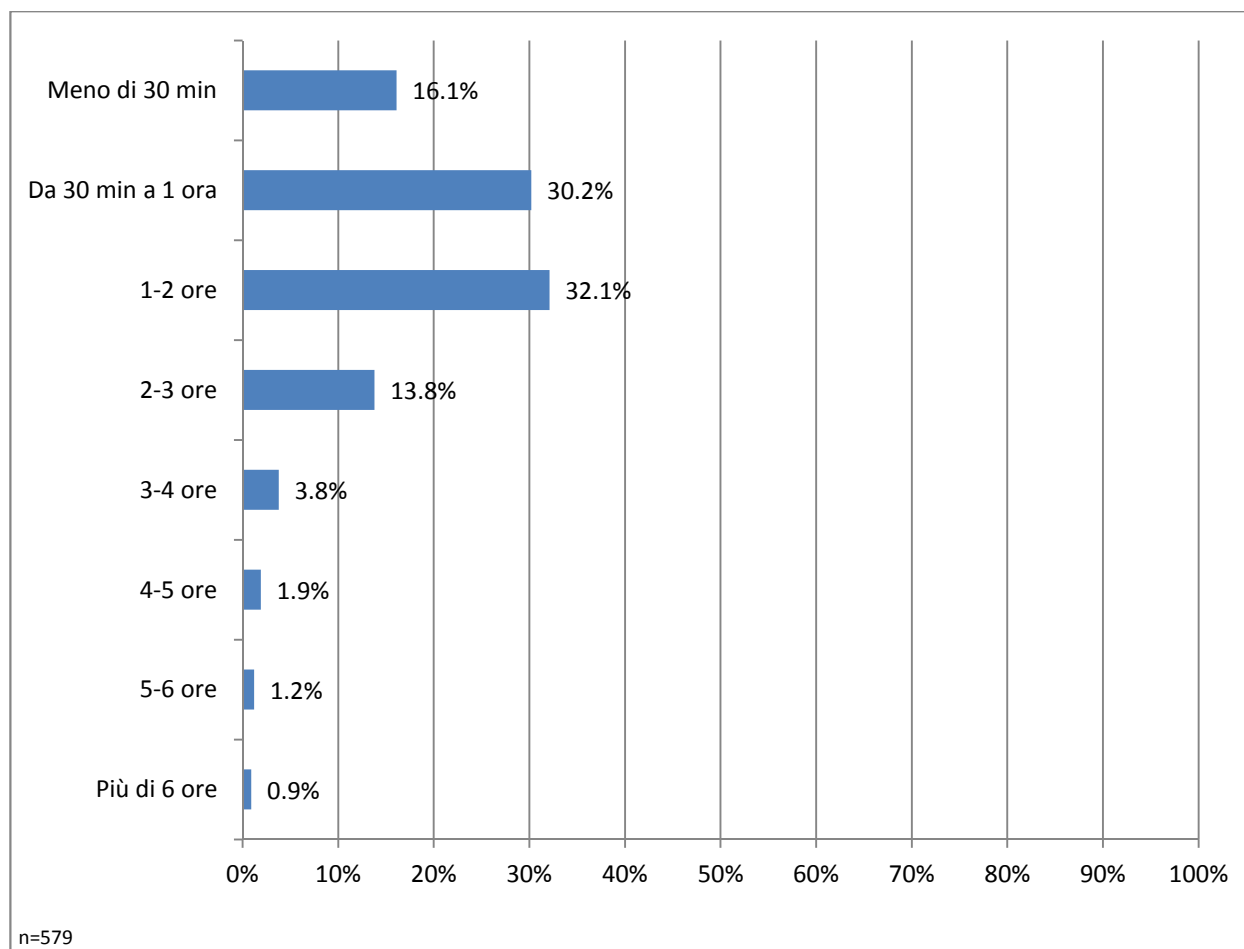
**Tabella 28: Giochi praticati dai clienti dei Casinò al di fuori delle sale da gioco**

| Giochi praticati      | Mai   | Meno di una volta al mese | 1 volta al mese | 2-3 volte al mese | 1-2 volte a settimana | 3-6 volte a settimana | Tutti i giorni |
|-----------------------|-------|---------------------------|-----------------|-------------------|-----------------------|-----------------------|----------------|
| Lotterie con numeri   | 68.5% | 8.3%                      | 6.5%            | 4.1%              | 10.6%                 | 1.2%                  | 0.9%           |
| Gratta e vinci        | 62.0% | 14.5%                     | 8.7%            | 5.5%              | 6.1%                  | 1.9%                  | 1.4%           |
| Tombola               | 91.0% | 6.0%                      | 0.9%            | 1.0%              | 1.0%                  | -                     | 0.2%           |
| Scommesse sportive    | 88.4% | 2.2%                      | 1.7%            | 2.4%              | 2.7%                  | 1.2%                  | 1.4%           |
| Scommesse su animali  | 91.5% | 2.0%                      | 1.5%            | 1.4%              | 3.1%                  | 0.2%                  | 0.3%           |
| Scommesse private     | 94.2% | 1.9%                      | 1.7%            | 0.9%              | 0.7%                  | 0.2%                  | 0.5%           |
| Poker                 | 86.9% | 4.6%                      | 2.9%            | 2.2%              | 1.5%                  | 1.2%                  | 0.7%           |
| Altri giochi di carte | 90.6% | 3.4%                      | 2.0%            | 1.4%              | 1.5%                  | 0.5%                  | 0.5%           |
| Dadi o backgammon     | 96.9% | 1.4%                      | 0.9%            | 0.2%              | 0.7%                  | -                     | -              |
| Giochi di destrezza   | 98.0% | 0.9%                      | 0.2%            | 0.2%              | 0.5%                  | -                     | 0.3%           |

## 6.8) Il tempo trascorso al Casinò

In media, il tempo trascorso all'interno del Casinò è di 1 ora e 46 minuti con un tempo minimo di 5 minuti e massimo di 12 ore; la maggiore concentrazione si ha dai 30 minuti alle 2 ore. Rispetto alla rilevazione del 1998, che mostrava un tempo medio di 1 ora e 41 minuti, non emergono differenze degne di nota.

Calcolando il tempo medio trascorso all'interno dei Casinò, si nota che la clientela di Mendrisio rimane più a lungo nella sala da gioco (in media 2 ore e 12 minuti) rispetto a quella del Luganese e del Locarnese, dove la media si abbassa rispettivamente a 1 ora e 38 minuti per Lugano e 1 ora e 31 per Locarno.

**Figura 6: Tempo trascorso al Casinò**

### 6.9) Con chi vanno i giocatori al Casinò?

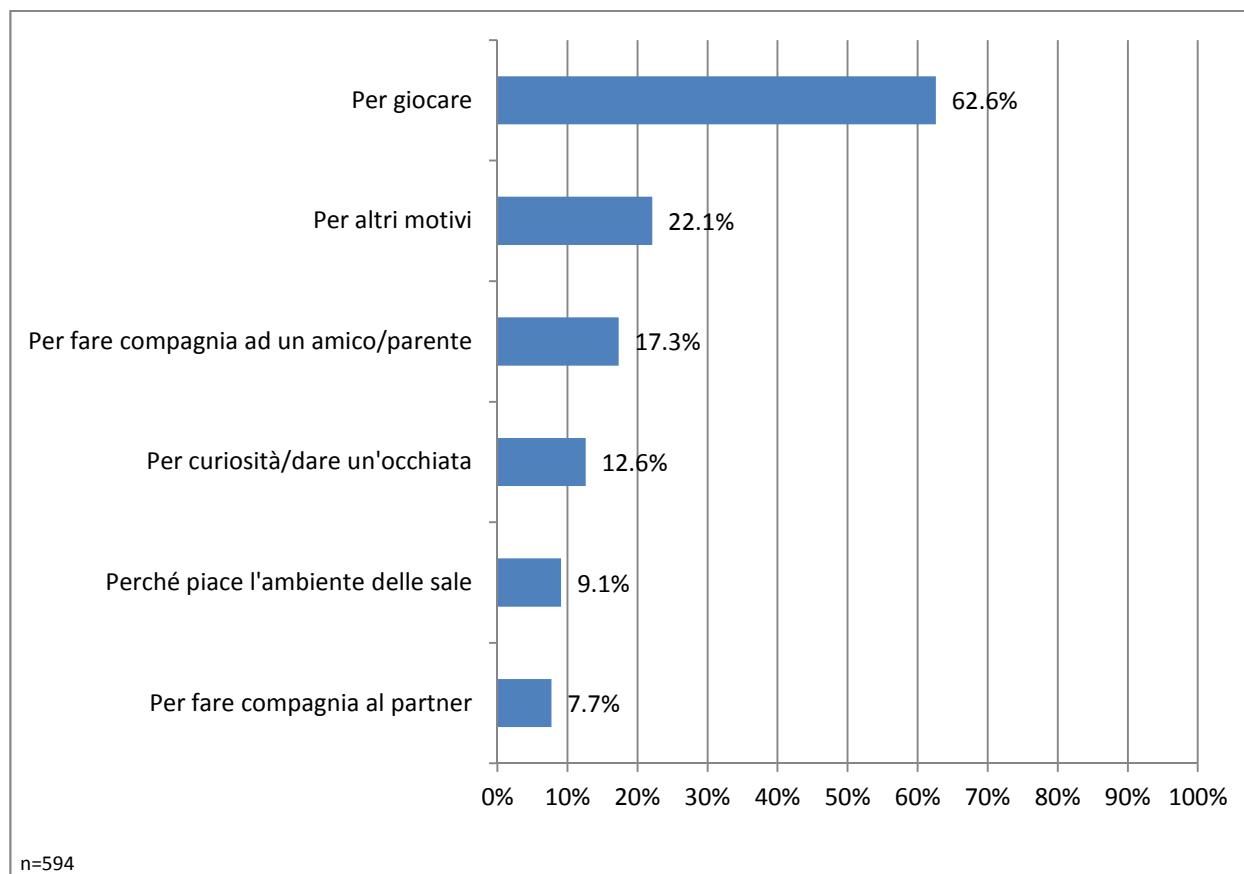
La più alta percentuale di intervistati (circa il 68%) si reca al Casinò in compagnia di amici o colleghi; il 28% preferisce andarci da solo mentre il 22% sceglie la compagnia del coniuge o del partner. Sono pochissimi quelli che si recano al Casinò con altri componenti della famiglia (4.4%). La proporzione relativa alla scelta delle persone con cui andare al Casinò non varia rispetto all'indagine del 1998.

**Tabella 29: Con chi si recano al Casinò i clienti intervistati**

| Con chi si reca al Casinò?      | Casinò di Mendrisio |       | Casinò di Lugano |       | Casinò di Locarno |       | Totale |       |
|---------------------------------|---------------------|-------|------------------|-------|-------------------|-------|--------|-------|
|                                 | n                   | %     | n                | %     | n                 | %     | n      | %     |
| Da solo                         | 71                  | 36.2% | 44               | 22.1% | 51                | 25.6% | 166    | 27.9% |
| Con amici/colleghi              | 124                 | 63.3% | 145              | 72.9% | 132               | 66.3% | 401    | 67.5% |
| Con il /la coniuge/partner      | 44                  | 22.4% | 39               | 19.6% | 47                | 23.6% | 130    | 21.9% |
| Con altri membri della famiglia | 8                   | 4.1%  | 11               | 5.5%  | 7                 | 3.5%  | 26     | 4.4%  |
| Altro                           | -                   | -     | 1                | 0.4%  | 1                 | 0.4%  | 2      | 0.3%  |

### 6.10) Perché i giocatori si recano al Casinò?

La grande maggioranza delle persone che si recano al Casinò ci va per giocare. Vi sono però anche proporzioni significative di clienti che si recano al Casinò per altri motivi, quali ad esempio fare compagnia ad un amico, a un parente o al/la partner, per curiosità oppure perché gradiscono l'ambiente delle sale da gioco.

**Figura 7: Motivi per cui le persone si recano al Casinò**



### 6.11) Cosa piace del Casinò ?

Quello che piace in misura maggiore ai giocatori quando si recano al Casinò è la possibilità di vincere dei soldi (56.8%), mentre l'atmosfera che si respira in sala e il gioco in sé sono gradite in egual misura. Bar e ristorante sono valutati positivamente dal 16.4% degli intervistati, così come la curiosità di vedere altri giocatori (15.3%). Non si riscontrano differenze degne di nota con l'inchiesta del 1998.

**Tabella 30: Aspetti del Casinò che piacciono ai clienti intervistati**

| Cosa piace del Casinò?     | Casinò di Mendrisio |       | Casinò di Lugano |       | Casinò di Locarno |       | Totale |       |
|----------------------------|---------------------|-------|------------------|-------|-------------------|-------|--------|-------|
|                            | n                   | %     | n                | %     | n                 | %     | n      | %     |
| Vincere soldi              | 112                 | 57.1% | 109              | 54.8% | 116               | 58.6% | 337    | 56.8% |
| Il gioco in sé             | 81                  | 41.3% | 63               | 31.7% | 59                | 29.8% | 203    | 34.2% |
| Ambiente/atmosfera         | 79                  | 40.3% | 77               | 38.7% | 54                | 27.3% | 210    | 35.4% |
| Vedere altri giocatori     | 38                  | 19.4% | 27               | 13.6% | 26                | 13.1% | 91     | 15.3% |
| Poter evadere dai problemi | 34                  | 17.3% | 5                | 2.5%  | 18                | 9.1%  | 57     | 9.6%  |
| Poter socializzare         | 35                  | 17.9% | 12               | 6.0%  | 29                | 14.6% | 76     | 12.8% |
| Bar/ristorante             | 38                  | 19.4% | 34               | 17.1% | 25                | 12.6% | 97     | 16.4% |
| Altro                      | 9                   | 4.6%  | 7                | 3.5%  | 9                 | 4.5%  | 25     | 4.2%  |

A conferma di quanto detto sopra, la vincita e il denaro sono ciò che viene maggiormente ricercato nel gioco. La ricerca del piacere e del divertimento motiva il 20% degli intervistati, mentre il 13.5% è a caccia di emozioni forti e rischio.

**Tabella 31: Aspetti ricercati nel gioco dai clienti intervistati**

| Che cosa cerca nel gioco?   | Casinò di Mendrisio |       | Casinò di Lugano |       | Casinò di Locarno |       | Totale |       |
|-----------------------------|---------------------|-------|------------------|-------|-------------------|-------|--------|-------|
| La vincita, i soldi         | 108                 | 57.8% | 130              | 71.0% | 110               | 61.1% | 348    | 63.6% |
| Il piacere, il divertimento | 76                  | 40.6% | 69               | 37.7% | 64                | 36.2% | 209    | 20.0% |
| L'emozione, il rischio      | 47                  | 25.1% | 34               | 18.6% | 37                | 20.9% | 118    | 13.5% |
| Il rilassamento             | 46                  | 24.6% | 11               | 6.0%  | 22                | 12.4% | 79     | 9.0%  |
| La competizione, la sfida   | 16                  | 8.6%  | 12               | 6.6%  | 9                 | 5.1%  | 37     | 4.3%  |
| L'ambiente, la compagnia    | 27                  | 14.4% | 19               | 10.4% | 16                | 9.0%  | 62     | 7.0%  |
| Altro                       | 5                   | 2.7%  | 5                | 2.7%  | 8                 | 4.5%  | 18     | 2.0%  |

## 6.12) Il gioco e i soldi

Il tema del denaro è particolarmente delicato in questo contesto, ragion per cui bisogna interpretare i dati con precauzione.

### 6.12.1) Somme spese mensilmente

Quasi il 12% delle persone intervistate dichiara di non spendere nessuna somma di denaro per il gioco, mentre il 3.6% non risponde alla domanda. Inoltre, alcune risposte rappresentano dei casi estremi che inflazionano le stime globali: infatti, due persone dichiarano di spendere più di 10'000 franchi al mese per il gioco, mentre una dichiara di spenderne addirittura più di 50'000. Per ovviare a questo inconveniente, è necessario fornire due stime del valore centrale della distribuzione delle somme spese mensilmente per il gioco, cioè la media e la mediana. Se la media è molto influenzata dai casi estremi, non è il caso per la mediana, che in un simile contesto rappresenta un valore centrale maggiormente affidabile rispetto alla media. Considerando le 500 risposte disponibili per la stima, la somma media spesa mensilmente dai clienti del Casinò per il gioco è pari a circa 650 franchi, mentre la somma mediana si attesta a circa 130 franchi mensili<sup>16</sup>. I casi estremi hanno dunque un'importanza notevole.

Riassumendo le spese mensili per il gioco in categorie riusciamo ad evitare l'influenza dei casi estremi. Risulta così che il 46% dei clienti dei Casinò afferma di spendere al massimo 100 franchi al mese per il gioco, il 44.2% consacra da 101 a 1'000 franchi al mese al gioco d'azzardo, mentre il 9.2% dichiara una cifra tra 1'000 e 10'000 franchi e lo 0.6% superiore a 10'000 franchi.

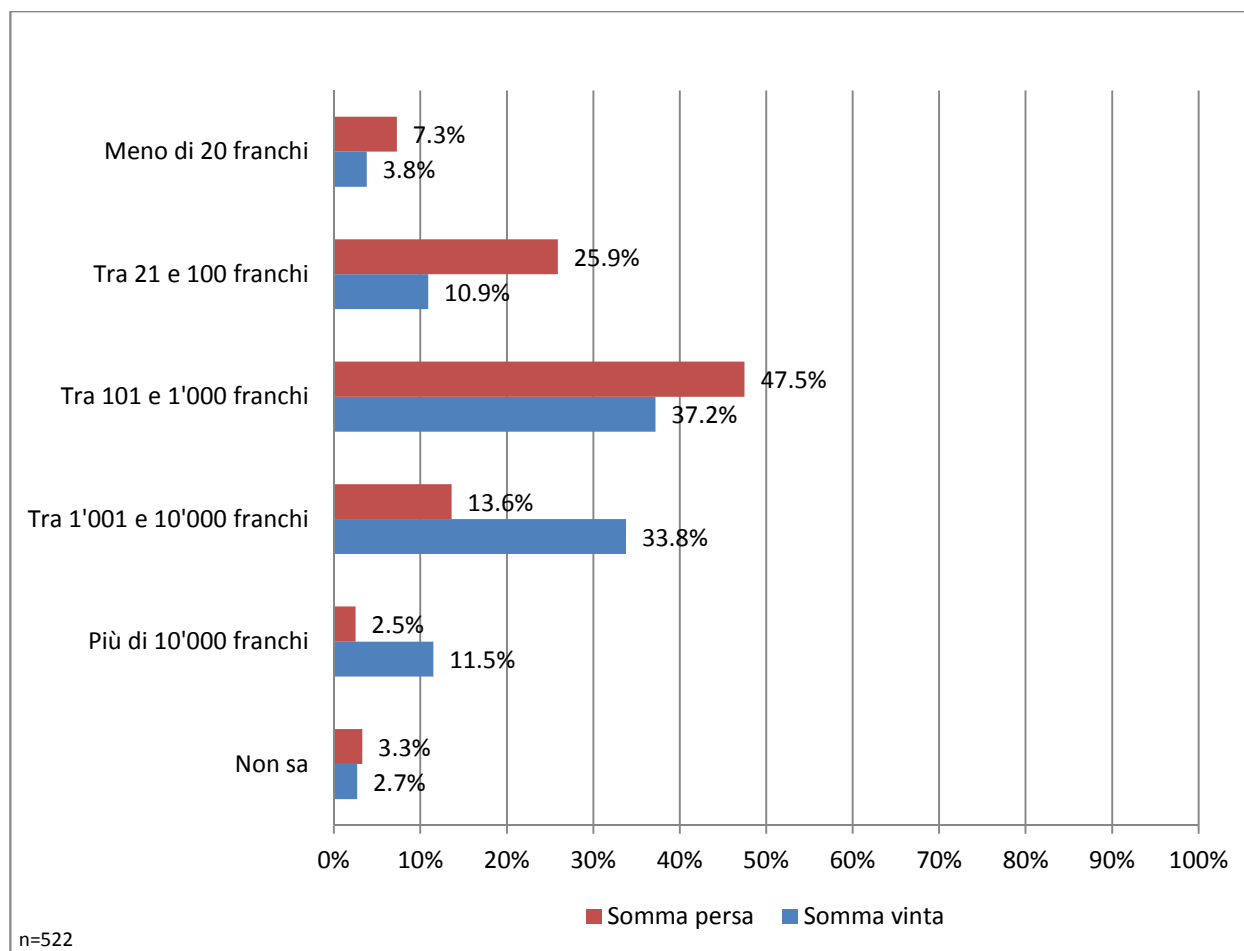
Le cifre presentate sono simili a quelle relative all'inchiesta del 1998.

### 6.12.2) Vincite e perdite massime in un giorno

Nella prossima figura vengono messe a confronto le cifre massime vinte e perse dai giocatori in un solo giorno nella loro vita. La maggior parte degli intervistati colloca la maggiore vincita e la maggiore perdita nella stessa categoria, cioè tra 101 e 1'000 franchi. Il 33% afferma di aver vinto tra 1'001 e 10'000 franchi mentre la seconda categoria in ordine di importanza per quanto concerne le perdite è tra 21 e 100 franchi. Non si riscontrano differenze significative con l'indagine del 1998.

---

<sup>16</sup> Una mediana pari a 130 franchi mensili indica che la metà dei clienti dei Casinò spende una cifra inferiore o uguale a 130 franchi al mese, mentre l'altra metà spende una cifra uguale o superiore a 130 franchi.

**Figura 8: Cifre massime vinte e perse dai clienti dei Casinò in un solo giorno nella loro vita**

È stato successivamente chiesto ai giocatori di indicare con quale gioco avessero realizzato la loro massima vincita e la loro massima perdita in un solo giorno. Le slot-machines sono il primo gioco che ha permesso di totalizzare il maggior numero di vincite e perdite; al secondo posto troviamo la roulette, seguita dal black-jack e dal poker. È interessante notare come la classifica dei principali giochi sia speculare sia per le vincite sia per le perdite. Nell'indagine del 1998, invece, era molto più alta la proporzione delle vincite (56.2% contro 38.7%) e perdite (63.6% contro 38.3%) realizzate con le slot-machines, mentre il secondo gioco in ordine di importanza con cui si era ottenuto il maggior guadagno erano le lotterie.

**Tabella 32: Tipo di gioco con cui è stata ottenuta la massima vincita o perdita in un solo giorno**

| Tipo di gioco       | Vincita max in un giorno |       | Perdita max in un giorno |       |
|---------------------|--------------------------|-------|--------------------------|-------|
|                     | n                        | %     | n                        | %     |
| Slot-machines       | 199                      | 38.7% | 197                      | 38.3% |
| Video poker         | 14                       | 2.7%  | 11                       | 2.1%  |
| Roulette            | 158                      | 30.7% | 189                      | 36.7% |
| Black-jack          | 44                       | 8.6%  | 35                       | 6.8%  |
| Poker               | 22                       | 4.3%  | 25                       | 4.9%  |
| Baccarà             | 1                        | 0.2%  | 1                        | 0.2%  |
| Trenta quaranta     | 2                        | 0.4%  | 7                        | 1.4%  |
| Punto Banco         | 5                        | 1.0%  | 1                        | 0.2%  |
| Chemin de fer       | 1                        | 0.2%  | 12                       | 2.3%  |
| Lotterie con numeri | 18                       | 3.5%  | 9                        | 1.7%  |
| Gratta e vinci      | 13                       | 2.5%  | 6                        | 1.2%  |
| Tombola             | 5                        | 1.0%  | 4                        | 0.8%  |
| Scommesse sportive  | 16                       | 3.1%  | 3                        | 0.6%  |
| Altri giochi        | 16                       | 3.1%  | 15                       | 2.9%  |

### 6.13) La prevalenza attuale di giocatori problematici e patologici

Le domande del SOGS sono state poste a tutti gli intervistati dei tre Casinò di Locarno, Lugano e Mendrisio. La prossima tabella illustra la distribuzione delle risposte positive ai 20 items necessari a determinare la posizione sulla scala SOGS, sia per la popolazione generale sia per i clienti dei Casinò.

**Tabella 33: Risposte positive agli items del SOGS (popolazione e clienti del Casinò)**

| Items del SOGS   | % risposte positive (popolazione)   | % risposte positive (clienti Casinò) |      |
|--|---|--------------------------------------|------|
| Quando gioca, quanto spesso torna a giocare un'altra volta per recuperare il denaro perso?   | 0.83%   | 8.2%                                 |      |
| Ha mai affermato di aver vinto del denaro col gioco quando in realtà ne aveva perso?   | 0.21%   | 5.5%                                 |      |
| Ritiene di avere o aver avuto problemi con il gioco d'azzardo?   | 0.52%   | 6.2%                                 |      |
| Ha mai giocato più (denaro, tempo, frequentemente) di quanto avesse intenzione di giocare?   | 3.21%   | 55.0%                                |      |
| È mai stato criticato per il fatto che lei gioca d'azzardo?  | 1.35%   | 24.8%                                |      |
| Si è mai sentito in colpa per il suo modo di giocare d'azzardo o per quello che succede quando gioca?  | 0.72%   | 18.2%                                |      |
| Si è mai sentito come se avesse voglia di smettere di giocare d'azzardo, ma non riuscisse a farlo?   | 1.13%   | 10.7%                                |      |
| Ha mai nascosto ricevute di scommesse, biglietti della lotteria, denaro destinato al gioco o qualsiasi altra prova di gioco d'azzardo al coniuge o al compagno/a, ai figli o ad altre persone importanti nella sua vita? | 0.21%   | 6.5%                                 |      |
| (Ha mai avuto discussioni con le persone con cui vive a proposito di come gestisce il suo denaro?)   | 1.34%   | 17.2%                                |      |
| Le discussioni sul denaro riguardavano il fatto che lei gioca o giocava d'azzardo?   | 0.83%   | 9.0%                                 |      |
| Ha mai chiesto in prestito denaro a qualcuno senza restituirlo a causa del gioco d'azzardo?  | 0.10%   | 1.2%                                 |      |
| Ha mai sottratto tempo al lavoro o alla scuola a causa del gioco d'azzardo?  | 0.31%   | 4.2%                                 |      |
| Se ha mai chiesto in prestito denaro per giocare d'azzardo o per pagare debiti di gioco, da chi o dove lo ha preso in prestito?  | Dai soldi di famiglia.  | 0.00%                                | 0.3% |
|  | Dal mio coniuge e/o compagno/a.   | 0.00%                                | 0.0% |
|  | Da altri parenti.   | 0.10%                                | 0.0% |
|  | Da banche o agenzie di credito.   | 0.00%                                | 0.2% |
|  | Tramite carte di credito.   | 0.00%                                | 0.0% |
|  | Dagli usurai (strozzini).   | 0.00%                                | 0.0% |
|  | Vendendo azioni, obbligazioni o altri titoli.                               | 0.00%                                | 0.0% |
|  | Vendendo proprietà personali o di famiglia.                                 | 0.00%                                | 0.0% |
|  | Emettendo assegni scoperti (a vuoto) o andando in rosso sul conto corrente. | 0.00%                                | 0.0% |

È utile ricordare che la domanda “Ha mai avuto discussioni con le persone con cui vive a proposito di come gestisce il suo denaro?” non è utilizzata per calcolare il punteggio sulla scala sintetica del SOGS. Inoltre, è necessario evidenziare che le opzioni di risposta considerate positive per il primo item sono “Ogni volta che perdo” e “La maggior parte delle volte che perdo”, per il secondo item sono “Alcune volte (meno della metà delle

volte che perdo)” e “La maggior parte delle volte che perdo”, mentre per tutti gli altri items sono “Sì” e, se presente, “Sì, in passato ma non ora”.

Gli items utili a determinare la posizione sulla scala del SOGS a cui sono state date più risposte positive sono il fatto di aver giocato più di quanto si avesse intenzione di fare (55%), il fatto di essere stati criticati a causa del gioco d’azzardo (24.8%) e il fatto di essersi sentiti in colpa per il modo di giocare d’azzardo o per quello che succede quando si gioca (18.2%). Gli altri items contano minori percentuali di risposte positive; in particolare, solo una piccola parte dei clienti intervistati (1.2%) ha chiesto in prestito denaro per giocare d’azzardo senza riuscire a restituirlo.

Il confronto con l’inchiesta del 1998 ha mostrato come le strutture percentuali riguardanti le risposte positive della clientela dei Casinò riscontrate nelle due indagini siano simili (salvo alcune eccezioni); in generale si riscontrano comunque percentuali di risposte positive leggermente inferiori nel 2012.

Le distribuzioni dei punteggi riassuntivi sulla scala del SOGS per la popolazione generale e per la clientela dei Casinò sono oggetto della prossima tabella.

**Tabella 34: Distribuzioni dei punteggi sulla scala del SOGS per la popolazione generale e per la clientela dei Casinò**

| Punteggio SOGS | Inchiesta 2012       |                      | Inchiesta 1998       |                      |
|----------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|
|                | Popolazione generale | Clientela dei Casinò | Popolazione generale | Clientela dei Casinò |
| 0-2            | 99.0%                | 77.5%                | 98.8%                | 74.4%                |
| 3-4            | 0.5%                 | 16.2%                | 0.6%                 | 14.8%                |
| 5 o più        | 0.5%                 | 6.3%                 | 0.6%                 | 10.9%                |

I risultati del 2012 indicano che il 77.5% dei clienti dei tre Casinò non ha alcun problema di gioco (da 0 a 2 punti sulla scala SOGS), mentre il 16.2% rientra nella categoria dei giocatori problematici (3-4 punti SOGS) e il restante 6.3% rientra nella categoria dei probabili giocatori patologici (5 o più punti SOGS). Perciò, troviamo che:

*nel 2012, la proporzione di giocatori problematici e probabili giocatori patologici tra la clientela dei Casinò risulta pari al 22.5%, ed ha una probabilità del 95% di situarsi tra 19.2% e 25.8%.*

Nel Casinò di Mendrisio è stata riscontrata una percentuale leggermente maggiore di giocatori problematici e patologici (29%) rispetto a Lugano (20.5%) e Locarno (18%).

Analogamente a quanto riscontrato nel 1998, nel 2012 la differenza tra popolazione generale e clientela dei Casinò è particolarmente elevata; infatti, la proporzione di giocatori problematici e probabilmente patologici tra i clienti dei Casinò è oltre 20 volte superiore a quella riscontrata tra la popolazione maggiorenne.

A quasi tutte le domande del SOGS, i clienti classificati come probabili giocatori patologici hanno fornito una percentuale di risposte positive significativamente superiore rispetto ai clienti senza problemi di gioco. Infatti, (escludendo gli ultimi 9 items del SOGS riguardanti la provenienza dei soldi chiesti in prestito per giocare) la percentuale di risposte positive è risultata sempre almeno 10 volte superiore tra la popolazione dei probabili

giocatori patologici, eccezion fatta per il fatto di aver giocato più di quanto si avesse intenzione di giocare (percentuale elevata di risposte positive anche tra i giocatori senza problemi) e per il fatto di aver chiesto un prestito senza restituirlo (percentuale di risposte positive ridotta anche tra i probabili giocatori patologici). Perciò, le tematiche affrontate dal SOGS sembrano essere piuttosto utili ad individuare i giocatori problematici e patologici tra la clientela dei Casinò.

Anche nell'indagine del 1998, parecchi items del SOGS erano risultati utili a distinguere i giocatori problematici e patologici da quelli senza problemi di gioco.

### 6.13.1) Problemi di gioco tra i parenti

Solo pochi clienti dei tre Casinò considerati hanno affermato che qualche loro parente ha o ha avuto problemi legati al gioco d'azzardo.

**Tabella 35: Problemi di gioco tra i parenti dei Clienti dei Casinò**

| Famigliare       | % risposte positive |
|------------------|---------------------|
| Padre            | 2.1%                |
| Madre            | 0.4%                |
| Fratello/Sorella | 0.6%                |
| Altri famigliari | 3.5%                |

Nel 1998 la situazione era molto simile.

### 6.13.2) Gioco e autodefinizione dei clienti dei Casinò

L'incrocio tra la classificazione secondo il SOGS e l'autodefinizione per i clienti dei Casinò è presentato nella tabella seguente.

**Tabella 36: Incrocio tra la classificazione secondo il SOGS e l'autodefinizione dei clienti dei Casinò**

| Autodefinizione | n   | %     | Classificazione secondo il SOGS |       |              |       |            |       |
|-----------------|-----|-------|---------------------------------|-------|--------------|-------|------------|-------|
|                 |     |       | Non problematici                |       | Problematici |       | Patologici |       |
|                 |     |       | n                               | %     | n            | %     | n          | %     |
| Problematico    | 4   | 0.8%  | 0                               | 0.0%  | 2            | 50.0% | 2          | 50.0% |
| Professionista  | 13  | 2.4%  | 7                               | 53.8% | 3            | 23.1% | 3          | 23.1% |
| Serio           | 30  | 5.6%  | 16                              | 53.3% | 8            | 26.7% | 6          | 20.0% |
| Regolare        | 80  | 15.0% | 43                              | 53.8% | 25           | 31.2% | 12         | 15.0% |
| Occasionale     | 233 | 43.7% | 172                             | 73.8% | 49           | 21.0% | 12         | 5.2%  |
| Raro            | 122 | 22.9% | 110                             | 90.2% | 9            | 7.4%  | 3          | 2.4%  |
| Altro           | 10  | 1.9%  | 6                               | 60.0% | 3            | 30.0% | 1          | 10.0% |
| Non giocatore   | 41  | 7.7%  | 37                              | 90.2% | 3            | 7.3%  | 1          | 2.5%  |

I clienti dei tre Casinò considerati si definiscono prevalentemente giocatori occasionali (43.7%), rari (22.9%) o regolari (15%), mentre pochi di essi si ritengono problematici (0.8%), professionisti (2.4%) o seri (5.6%). Solo 10 persone non si riconoscono in queste definizioni, mentre il 7.7% dei clienti si classifica come non giocatore.

Tutti e quattro i giocatori che si sono definiti problematici sono risultati giocatori problematici o probabili giocatori patologici secondo il SOGS. Invece, 26.2% dei giocatori che si sono autodefiniti “occasionalni” sono risultati giocatori problematici o probabili giocatori patologici secondo il SOGS, così come il 9.8% dei giocatori “rari” e 4 “non giocatori”.

La situazione riscontrata è molto simile a quella del 1998; tuttavia, nel 2012 si riscontra un percentuale 4 volte maggiore di giocatori che si sono autodefiniti “rari” combinata con minori percentuali di giocatori “occasionalni” e di giocatori che non si riconoscono nelle definizioni proposte.

### **6.14) Il profilo dei giocatori problematici e patologici**

I clienti dei Casinò sono stati divisi in due gruppi distinti, cioè quello dei giocatori senza problemi di gioco (77.5%) e quello dei giocatori problematici o probabilmente patologici (22.5%). Le caratteristiche personali e familiari, così come l’atteggiamento rispetto al fumo e il consumo di alcol, di questi due sottogruppi sono state messe a confronto per cercare di isolare i gruppi a rischio tra i clienti dei Casinò.

In generale, sono state riscontrate relazioni deboli o addirittura assenti; ciò significa che i giocatori problematici e probabilmente patologici non sembrano essere contraddistinti da un profilo ben definito rispetto agli altri clienti. Ciononostante, sono state riscontrate alcune peculiarità che vale la pena di evidenziare. Infatti, si nota una percentuale maggiore di uomini tra i clienti problematici e patologici, così come una maggiore proporzione di clienti di nazionalità diversa da quella svizzera o italiana. Inoltre, la proporzione di giocatori problematici e patologici tra i clienti che hanno frequentato una SUP o un’università risulta leggermente inferiore rispetto a coloro che hanno livelli formativi inferiori. Infine, si nota una relazione (seppur debole) tra il consumo frequente di alcol e il gioco problematico e patologico; infatti, tra i consumatori di alcol regolari (almeno 3 volte a settimana) si riscontra una maggiore percentuale di giocatori con problemi di gioco rispetto ai consumatori meno frequenti.

La situazione riscontrata è molto simile a quella che caratterizzava l’indagine svolta tra i clienti dei Casinò nel 1998.

Nelle prossime tre tabelle vengono presentati i dettagli delle relazioni<sup>17</sup>.

---

<sup>17</sup> Osservando le tabelle si possono notare delle peculiarità nelle strutture percentuali che non sono state però presentate nei commenti (ad esempio si vedano le percentuali riguardanti le casalinghe/ghi rispetto alle altre categorie dell’attività professionale); questo è dovuto al fatto che queste particolarità sono riconducibili alla numerosità estremamente ridotta dei sottogruppi in questione, ciò che rende particolarmente instabili le strutture percentuali e sconsigliabile la loro interpretazione.



Tabella 37: Profilo dei clienti dei Casinò secondo la classificazione del SOGS: caratteristiche personali

| Caratteristiche personali                       | Clienti problematici e patologici (n=135) | Clienti non problematici (n=465) | Forza della relazione (V di Cramer) |
|---|---|----------------------------------|-------------------------------------|
| <b>Età</b>                                      |   |                                  |                                     |
| 18-20   | 14.9%                                     | 85.1%                            | 0.1215                              |
| 21-30   | 26.6%                                     | 73.4%                            |                                     |
| 31-40   | 14.3%                                     | 85.7%                            |                                     |
| 41-50   | 26.9%                                     | 73.1%                            |                                     |
| 51-60   | 23.9%                                     | 76.1%                            |                                     |
| 61 o più  | 25.9%                                     | 74.1%                            |                                     |
| <b>Genere</b>                                   |   |                                  |                                     |
| Uomini  | 24.3%                                     | 75.7%                            | 0.0718                              |
| Donne   | 17.4%                                     | 82.6%                            |                                     |
| <b>Nazionalità</b>                              |   |                                  |                                     |
| Svizzera  | 20.7%                                     | 79.3%                            | 0.0688                              |
| Italiana  | 23.2%                                     | 76.8%                            |                                     |
| Doppia nazionalità                              | 14.3%                                     | 85.7%                            |                                     |
| Altra nazionalità                               | 33.3%                                     | 66.6%                            |                                     |
| <b>Stato civile</b>                             |   |                                  |                                     |
| Celibe/nubile                                   | 21.4%                                     | 78.6%                            | 0.0485                              |
| Coniugato/a                                     | 24.0%                                     | 76.0%                            |                                     |
| Separato/a, Divorziato/a                        | 26.2%                                     | 73.8%                            |                                     |
| Vedovo/a  | 12.5%                                     | 87.5%                            |                                     |
| <b>Livello di formazione</b>                    |   |                                  |                                     |
| Nessuna form./ Scuola dell'obbligo              | 25.6%                                     | 74.4%                            | 0.0722                              |
| Grado secondario II (form. professionale)       | 22.5%                                     | 77.5%                            |                                     |
| Grado secondario II (form. generale)            | 26.0%                                     | 74.0%                            |                                     |
| Grado terziario (form. professionale superiore) | 25.0%                                     | 75.0%                            |                                     |
| Grado terziario (SUP e università)              | 17.0%                                     | 83.0%                            |                                     |
| <b>Attività professionale</b>                   |   |                                  |                                     |
| Occupati a tempo pieno                          | 23.3%                                     | 76.7%                            | 0.1370*                             |
| Occupati part-time                              | 31.2%                                     | 68.8%                            |                                     |
| Apprendisti e studenti                          | 17.1%                                     | 82.9%                            |                                     |
| Casalinghe/ghi                                  | 43.8%                                     | 56.2%                            |                                     |
| Disoccupati                                     | 31.6%                                     | 68.4%                            |                                     |
| Beneficiari di rendite e pensionati             | 15.3%                                     | 84.7%                            |                                     |
| <b>Professione</b>                              |   |                                  |                                     |
| Liberi prof., imprenditori                      | 26.2%                                     | 73.8%                            | 0.0804                              |
| Indipendenti/Coadiuvanti famigliari             | 32.3%                                     | 67.7%                            |                                     |
| Impiegati quadri                                | 20.0%                                     | 80.0%                            |                                     |
| Impiegati non quadri                            | 26.3%                                     | 73.7%                            |                                     |
| Operai  | 24.4%                                     | 75.6%                            |                                     |

\*\*\* →  $p < 0.001$  \*\* →  $p < 0.01$  \* →  $p < 0.05$

**Tabella 38: Profilo dei clienti dei Casinò secondo la classificazione del SOGS: caratteristiche famigliari**

| Caratteristiche famigliari        | Clienti problematici e patologici (n=135) | Clienti non problematici (n=465) | Forza della relazione (V di Cramer) |
|-----------------------------------|---|----------------------------------|-------------------------------------|
| <b>Struttura famigliare</b>       |   |                                  |                                     |
| Persona sola                      | 25.0%                                     | 75.0%                            | 0.0454                              |
| Coppia senza figli                | 23.5%                                     | 76.5%                            |                                     |
| Coppia con figli                  | 22.0%                                     | 78.0%                            |                                     |
| Famiglia monoparentale            | 18.2%                                     | 81.8%                            |                                     |
| <b>Reddito mensile famigliare</b> |   |                                  |                                     |
| Fino a 4'000 franchi              | 28.6%                                     | 71.4%                            | 0.0978                              |
| 4'001-6'000 franchi               | 25.7%                                     | 74.3%                            |                                     |
| 6'001-8'000 franchi               | 16.3%                                     | 83.7%                            |                                     |
| Più di 8'000 franchi              | 20.8%                                     | 79.2%                            |                                     |

\*\*\* →  $p < 0.001$     \*\* →  $p < 0.01$     \* →  $p < 0.05$

**Tabella 39: Atteggiamento rispetto al fumo e consumo di alcol dei clienti dei Casinò secondo la classificazione SOGS**

| Fumo e alcol                                   | Clienti problematici e patologici (n=135) | Clienti non problematici (n=465) | Forza della relazione (V di Cramer) |
|--|---|----------------------------------|-------------------------------------|
| <b>Atteggiamento rispetto al fumo</b>          |   |                                  |                                     |
| Fumatori regolari                              | 25.6%                                     | 74.4%                            | 0.0673                              |
| Fumatori regolari in passato, ma non ora       | 22.8%                                     | 77.2%                            |                                     |
| Fumatori occasionali                           | 18.2%                                     | 81.8%                            |                                     |
| Non fumatori                                   | 19.4%                                     | 80.6%                            |                                     |
| <b>Consumo di alcol</b>                        |   |                                  |                                     |
| Almeno 3 volte a settimana                     | 32.9%                                     | 67.1%                            | 0.1408**                            |
| 1-2 volte a settimana                          | 17.1%                                     | 82.9%                            |                                     |
| 1-3 volte al mese                              | 25.9%                                     | 75.0%                            |                                     |
| Meno di 1 volta al mese, eccezionalmente o mai | 20.9%                                     | 79.1%                            |                                     |

\*\*\* →  $p < 0.001$     \*\* →  $p < 0.01$     \* →  $p < 0.05$

Per cercare di tracciare un profilo maggiormente definito dei giocatori problematici e patologici riscontrati nelle due inchieste è utile confrontare le loro caratteristiche con quelle della popolazione generale maggiorenne senza problemi di gioco.

**Tabella 40: Caratteristiche personali dei clienti problematici e patologici secondo il SOGS messe a confronto con quelle del campione di persone maggiorenni senza problemi di gioco residenti in Ticino**

| Caratteristiche personali            | Popolazione ticinese adulta senza problemi di gioco (n=956) | Totale giocatori problematici e patologici (n=145) | Giocatori problematici e patologici residenti in Ticino (n=75) | Forza della relazione (V di Cramer) |         |
|--------------------------------------|---|--|--|-------------------------------------|---------|
|                                      |   |  |  | 1                                   | 2       |
| <b>Età</b>                           |   |  |  |                                     |         |
| 18-20 anni                           | 4.2%  | 11.7%  | 17.3%  | 0.27***                             | 0.32*** |
| 21-30 anni                           | 9.8%  | 31.7%  | 42.7%  |                                     |         |
| 31-40 anni                           | 16.5%   | 6.9%   | 6.6%   |                                     |         |
| 41-50 anni                           | 19.1%   | 19.3%  | 10.7%  |                                     |         |
| 51-60 anni                           | 18.3%   | 15.9%  | 10.7%  |                                     |         |
| 61 o più                             | 32.1%   | 14.5%  | 12.0%  |                                     |         |
| <b>Sesso</b>                         |   |  |  |                                     |         |
| Donne                                | 52.4%   | 20.7%  | 21.3%  | 0.21***                             | 0.16*** |
| Uomini                               | 47.6%   | 79.3%  | 78.7%  |                                     |         |
| <b>Nazionalità</b>                   |   |  |  |                                     |         |
| Svizzera                             | 79.6%   | 36.5%  | 70.7%  | 0.38***                             | 0.06    |
| Italiana                             | 11.9%   | 54.5%  | 17.3%  |                                     |         |
| Doppia nazionalità                   | 4.1%  | 2.8%   | 5.3%   |                                     |         |
| Altra nazionalità                    | 4.4%  | 6.2%   | 6.7%   |                                     |         |
| <b>Stato civile</b>                  |   |  |  |                                     |         |
| Celibe/nubile                        | 24.0%   | 57.9%  | 69.3%  | 0.22***                             | 0.24*** |
| Coniugato/a                          | 58.7%   | 29.7%  | 20.0%  |                                     |         |
| Separato/a, Divorziato/a             | 10.6%   | 11.7%  | 9.3%   |                                     |         |
| Vedovo/a                             | 6.7%  | 0.7%   | 1.4%   |                                     |         |
| <b>Formazione</b>                    |   |  |  |                                     |         |
| Nessuna/scuola obbligo               | 13.7%   | 23.6%  | 13.3%  | 0.11**                              | 0.09    |
| Grado sec. II (prof.)                | 43.6%   | 41.0%  | 58.7%  |                                     |         |
| Grado sec. II (gen)                  | 15.9%   | 15.3%  | 13.3%  |                                     |         |
| Grado III <sup>ario</sup> (prof.)    | 6.2%  | 6.9%   | 4.0%   |                                     |         |
| Grado III <sup>ario</sup> (SUP, Uni) | 20.6%   | 13.2%  | 10.7%  |                                     |         |
| <b>Attività professionale</b>        |   |  |  |                                     |         |
| Occupati a tempo pieno               | 33.3%   | 56.9%  | 51.4%  | 0.23***                             | 0.20*** |
| Occupati part-time                   | 16.6%   | 14.6%  | 14.9%  |                                     |         |
| Apprendisti e studenti               | 5.9%  | 13.2%  | 18.9%  |                                     |         |
| Casalinghe/ghi                       | 13.4%   | 4.9%   | 5.4%   |                                     |         |
| Disoccupati                          | 3.5%  | 4.2%   | 5.4%   |                                     |         |
| Pensionati, Invalidi/dis.            | 27.3%   | 6.2%   | 4.1%   |                                     |         |
| <b>Professione</b>                   |   |  |  |                                     |         |
| Liberi prof., imprenditori           | 18.1%   | 15.5%  | 3.8%   | 0.16**                              | 0.17**  |
| Indipendenti/Coad. fam.              | 4.9%  | 10.0%  | 15.4%  |                                     |         |
| Impiegati quadri                     | 35.9%   | 21.8%  | 32.7%  |                                     |         |
| Impiegati non quadri                 | 28.2%   | 30.9%  | 32.7%  |                                     |         |
| Operai                               | 12.9%   | 21.8%  | 15.4%  |                                     |         |

\*\*\* → p<0.001    \*\* → p<0.01    \* → p<0.05

**Tabella 41: Caratteristiche famigliari dei clienti problematici e patologici secondo il SOGS messe a confronto con quelle del campione di persone maggiorenni senza problemi di gioco residenti in Ticino**

| Caratteristiche famigliari        | Popolazione ticinese adulta senza problemi di gioco (n=956) | Totale giocatori problematici e patologici (n=145) | Giocatori problematici e patologici residenti in Ticino (n=75) | Forza della relazione (V di Cramer) |        |
|-----------------------------------|---|--|--|-------------------------------------|--------|
|                                   |   |  |  | 1                                   | 2      |
| <b>Struttura famigliare</b>       |   |  |  |                                     |        |
| Persona sola                      | 19.5%   | 26.2%  | 28.0%  | 0.08                                | 0.12** |
| Coppia senza figli                | 24.4%   | 20.0%  | 13.3%  |                                     |        |
| Coppia con figli                  | 48.0%   | 43.4%  | 45.3%  |                                     |        |
| Famiglia monoparentale            | 4.8%  | 7.6%   | 12.0%  |                                     |        |
| Altro tipo di famiglia            | 3.3%  | 2.8%   | 1.3%   |                                     |        |
| <b>Reddito mensile famigliare</b> |   |  |  |                                     |        |
| Fino a 4'000 franchi              | 25.1%   | 36.5%  | 22.0%  | 0.10                                | 0.11*  |
| 4'001-6'000 franchi               | 35.7%   | 28.1%  | 22.0%  |                                     |        |
| 6'001-8'000 franchi               | 17.8%   | 11.5%  | 18.0%  |                                     |        |
| Più di 8'000 franchi              | 21.4%   | 23.9%  | 38.0%  |                                     |        |

\*\*\* →  $p < 0.001$     \*\* →  $p < 0.01$     \* →  $p < 0.05$

**Tabella 42: Atteggiamento rispetto al fumo e consumo di alcol dei clienti problematici e patologici secondo il SOGS messi a confronto con quelli del campione di persone maggiorenni senza problemi di gioco residenti in Ticino**

| Fumo e alcol                          | Popolazione ticinese adulta senza problemi di gioco (n=956) | Totale giocatori problematici e patologici (n=145) | Giocatori problematici e patologici residenti in Ticino (n=75) | Forza della relazione (V di Cramer) |         |
|---------------------------------------|---|--|--|-------------------------------------|---------|
|                                       |   |  |  | 1                                   | 2       |
| <b>Atteggiamento rispetto al fumo</b> |   |  |  |                                     |         |
| Fumatori regolari                     | 23.2%   | 54.5%  | 64.0%  | 0.24***                             | 0.24*** |
| Regolari in passato, ora no           | 26.4%   | 17.9%  | 14.7%  |                                     |         |
| Fumatori occasionali                  | 4.4%  | 2.8%   | 2.6%   |                                     |         |
| Non fumatori                          | 46.0%   | 24.8%  | 18.7%  |                                     |         |
| <b>Consumo di alcol</b>               |   |  |  |                                     |         |
| Almeno 3 volte a sett.                | 25.8%   | 32.7%  | 37.8%  | 0.07                                | 0.11**  |
| 1-2 volte a settimana                 | 18.4%   | 21.5%  | 28.4%  |                                     |         |
| 1-3 volte al mese                     | 12.1%   | 9.0%   | 8.1%   |                                     |         |
| Meno di 1 volta al mese               | 43.7%   | 36.8%  | 25.7%  |                                     |         |

\*\*\* →  $p < 0.001$     \*\* →  $p < 0.01$     \* →  $p < 0.05$

Si nota una netta distinzione tra la popolazione maggiorenne residente in Ticino senza problemi di gioco e i giocatori classificati come problematici e probabilmente patologici secondo il SOGS.

I giocatori problematici e probabilmente patologici contano una percentuale nettamente superiore di persone giovani rispetto alla popolazione senza problemi di gioco (43.4% contro 14% di persone di età inferiore a 30 anni), così come una proporzione nettamente superiore di uomini (79.3% contro 47.6%). Inoltre, i soggetti con problemi di gioco sono molto più spesso di nazionalità italiana (54.5% contro 11.9%) e sono più frequentemente

single (57.9% contro 24%). Il livello formativo dei giocatori problematici e probabilmente patologici risulta leggermente inferiore rispetto a quello della popolazione adulta residente in Ticino senza problemi di gioco (20.1% contro 26.8% di persone con una formazione di grado terziario). Sul piano professionale, le persone con problemi di gioco si distinguono, rispetto alla popolazione ticinese adulta senza problemi di gioco, per una sovra-rappresentazione degli occupati a tempo pieno (56.9% contro 33.3%) e di studenti e apprendisti (13.2% contro 5.9%), così come per una sotto-rappresentazione di casalinghe/ghi (4.9% contro 13.4%) e di pensionati e invalidi/disabili (27.3% contro 6.2%). Inoltre, vi sono sovra-rappresentazioni degli operai (21.8% contro 12.9%) e dei lavoratori indipendenti (10% contro 4.9%), combinate con una sotto-rappresentazione degli impiegati quadri (35.9% contro 21.8%). Infine, si notano delle associazioni tra l'atteggiamento rispetto al fumo e il consumo di alcol e i problemi di gioco; infatti, rispetto alla popolazione adulta residente in Ticino senza problemi di gioco, la percentuale di fumatori regolari è nettamente superiore tra i giocatori problematici e probabilmente patologici (54.5% contro 23.2%), così come i consumatori regolari di alcol sono proporzionalmente superiori (32.7% contro 25.8% di persone che consumano alcol almeno 3 volte a settimana).

Il confronto tra la popolazione adulta ticinese senza problemi di gioco e i giocatori problematici e probabilmente patologici residenti in Ticino produce risultati simili a quelli relativi al confronto con il totale dei giocatori con problemi di gioco; tuttavia, vi sono alcune interessanti peculiarità dei giocatori con problemi di gioco ticinesi che è necessario evidenziare. Infatti, la struttura percentuale relativa alla nazionalità dei giocatori con problemi di gioco residenti in Ticino è molto simile a quella della popolazione adulta ticinese senza problemi di gioco; non è perciò più presente la sovra-rappresentazione dei soggetti di nazionalità italiana. Inoltre, si nota una sovra-rappresentazione della formazione di grado secondario II a livello professionale (58.7% contro 43.6%), che corrisponde ad una maggiore proporzione di persone che hanno conseguito un apprendistato. A livello professionale, i liberi professionisti e gli imprenditori risultano sotto-rappresentati, mentre i lavoratori indipendenti sono sovra-rappresentati; di conseguenza, non vi sono più né la sotto-rappresentazione degli impiegati quadri, né la sovra-rappresentazione degli operai. Infine, si nota una maggiore proporzione di persone abbienti tra i giocatori problematici e probabilmente patologici residenti in Ticino rispetto alla popolazione adulta ticinese senza problemi di gioco (38.0% contro 21.4%).

I profili dei giocatori problematici e probabilmente patologici presentati sono del tutto simili a quelli caratterizzati attraverso l'indagine del 1998.

## **6.15) I giocatori problematici e patologici e i comportamenti di gioco**

Oltre alle differenze riguardanti le caratteristiche personali, famigliari e gli atteggiamenti rispetto a fumo e alcol, i giocatori problematici e probabilmente patologici si distinguono per il loro comportamento di gioco.

### **6.15.1) Somme spese mensilmente per il gioco**

I clienti del Casinò classificati come non problematici spendono in media 385 franchi al mese per il gioco, mentre la cifra mensile per i clienti problematici e patologici si attesta a 1'408 franchi. Come già precedentemente indicato, le cifre presentate (soprattutto quella riguardante i giocatori con problemi di gioco) sono inflazionate dai casi estremi; perciò conviene calcolare le mediane per individuare il valore centrale corretto delle due

distribuzioni. La mediana per i clienti senza problemi di gioco è pari a 92 franchi mensili, mentre quella per i clienti con problemi di gioco si attesta a 269 franchi mensili; utilizzando questi dati, possiamo constatare che i clienti con problemi di gioco spendono circa tre volte di più rispetto a quelli senza problemi di gioco.

Una simile constatazione può essere ottenuta utilizzando la distribuzione percentuale secondo le categorie di spesa, illustrata nella prossima tabella.

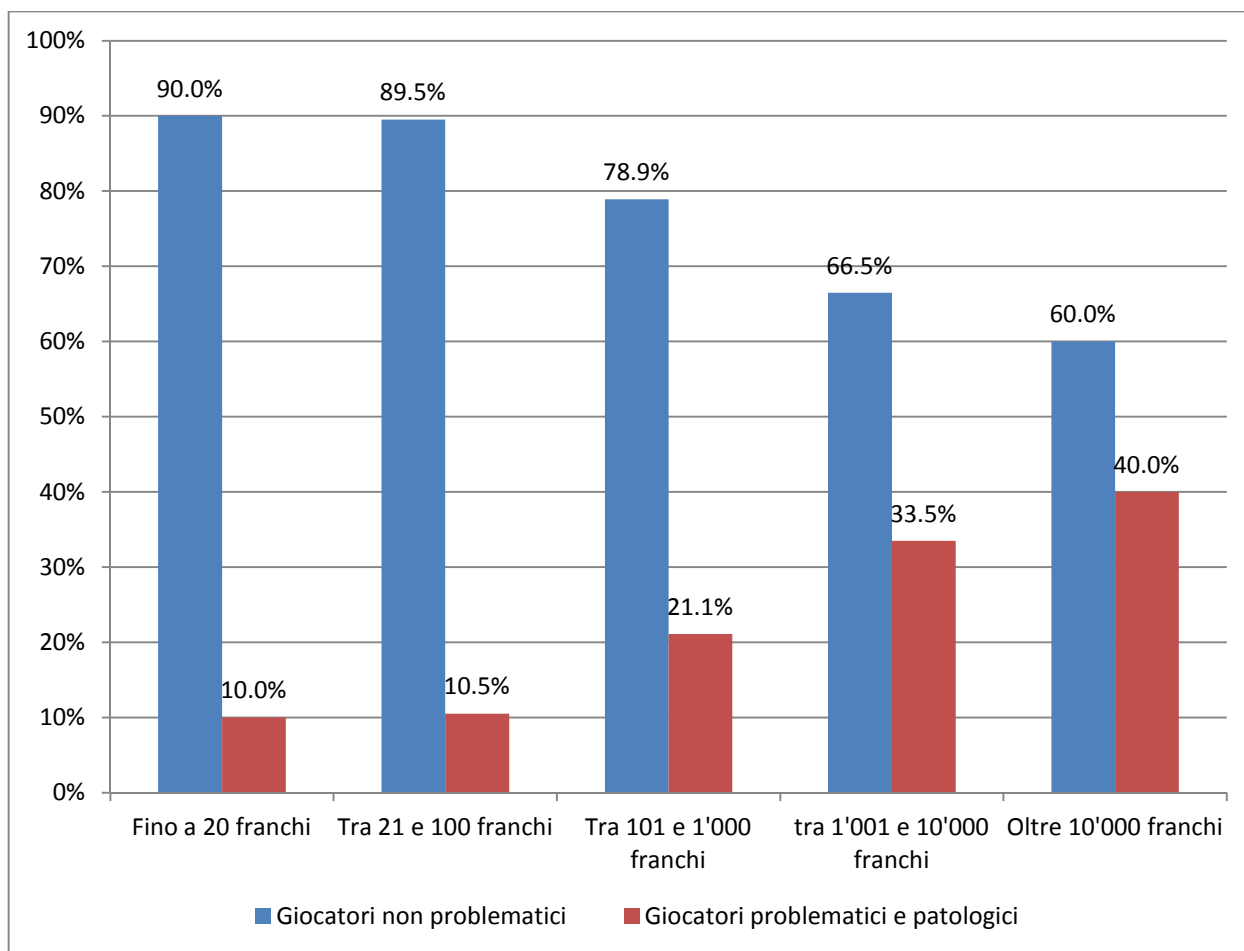
**Tabella 43: Spesa mensile per il gioco dei clienti dei Casinò secondo la classificazione SOGS**

| Cifra spesa ogni mese per il gioco | Classificazione SOGS     |                                   |
|------------------------------------|--------------------------|-----------------------------------|
|                                    | Clients non problematici | Clients problematici e patologici |
| Meno di 50 franchi                 | 91.2%                    | 8.8%                              |
| Tra 51 e 100 franchi               | 81.0%                    | 19.1%                             |
| Tra 101 e 250 franchi              | 69.2%                    | 30.8%                             |
| Tra 251 e 500 franchi              | 67.5%                    | 32.5%                             |
| Tra 501 e 1'000 franchi            | 55.9%                    | 44.1%                             |
| Oltre 1'001 franchi                | 49.0%                    | 51.0%                             |

La tabella mostra bene come la proporzione di clienti problematici o probabilmente patologici aumenti costantemente all'aumentare della cifra spesa mensilmente, passando dall'8.8% per una spesa inferiore a 50 franchi al mese al 51% per una spesa di oltre 1'000 franchi mensili.

### 6.15.2) Problemi di gioco e vincite e perdite massime

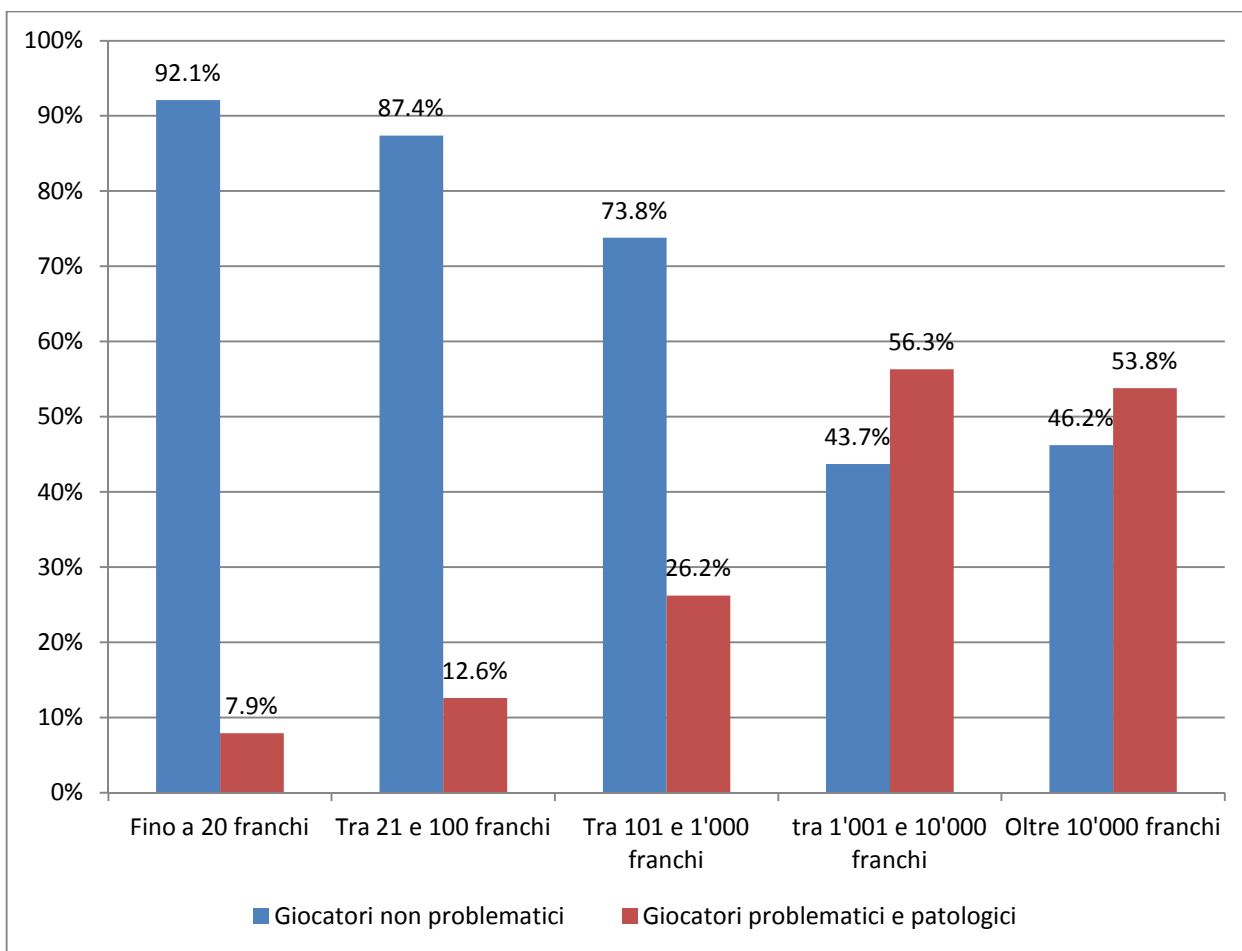
I clienti dei Casinò con problemi di gioco dichiarano in generale di aver vinto in un solo giorno cifre molto più elevate dei clienti senza problemi di gioco. Questo fenomeno è visibile nella figura presentata qui di seguito, dove si vede chiaramente come la proporzione di giocatori con problemi di gioco aumenti all'aumentare della vincita massima indicata.

**Figura 9: Vincita massima in un solo giorno per i clienti dei Casinò secondo la classificazione SOGS**

|                                     | Meno di 20 fr. | 21-100 fr. | 101-1'000 fr. | 1'001-10'000 fr. | Oltre 10'000 fr. |
|-------------------------------------|----------------|------------|---------------|------------------|------------------|
| Giocatori non problematici          | 18 (90.0%)     | 51 (89.5%) | 153 (78.9%)   | 117 (66.5%)      | 36 (60.0%)       |
| Giocatori problematici e patologici | 2 (10.0%)      | 6 (10.5%)  | 41 (21.2%)    | 59 (33.5%)       | 24 (40.0%)       |

La relazione tra la perdita massima in un giorno e i problemi di gioco risulta più forte della relazione che lega la vincita massima in un giorno ai problemi di gioco. Infatti, più del 50% delle persone che hanno dichiarato di avere perso una cifra superiore a 1'000 franchi in un solo giorno ha (secondo il SOGS) problemi di gioco, mentre la percentuale di clienti con problemi di gioco che ha dichiarato una perdita massima fino a 1'000 franchi in un solo giorno è nettamente inferiore.

**Figura 10: Perdita massima in un solo giorno per i clienti dei Casinò secondo la classificazione SOGS**

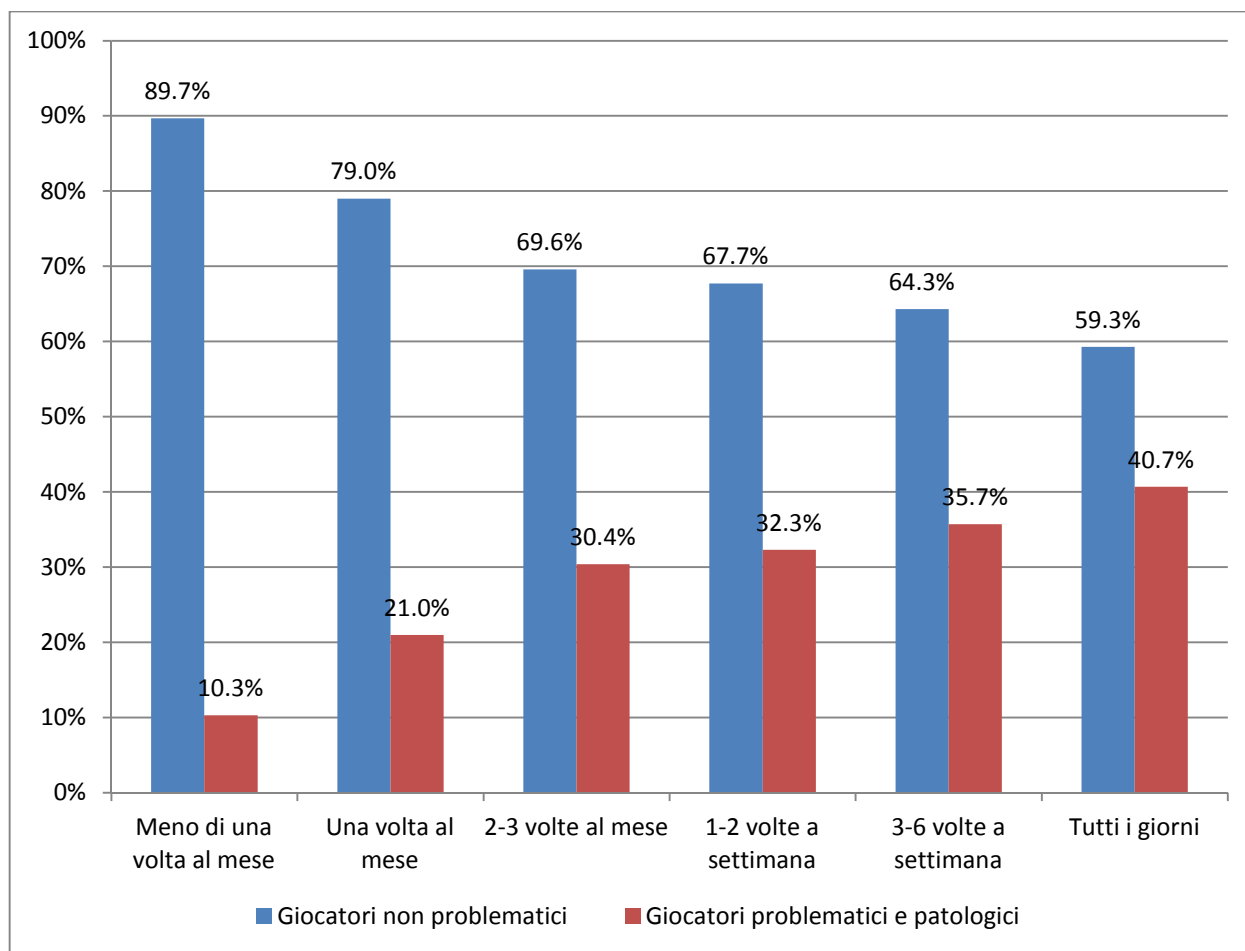


|                                   | Meno di 20 fr. | 21-100 fr.  | 101-1'000 fr. | 1'001-10'000 fr. | Oltre 10'000 fr. |
|-----------------------------------|----------------|-------------|---------------|------------------|------------------|
| Clients non problematici          | 35 (92.1%)     | 118 (87.4%) | 183 (73.8%)   | 31 (43.7%)       | 6 (46.2%)        |
| Clients problematici e patologici | 3 (7.9%)       | 17 (10.6%)  | 65 (26.2%)    | 40 (56.3%)       | 7 (53.8%)        |

### 6.15.3) Problemi di gioco e frequenza e durata delle visite al Casinò

Anche la frequenza con cui ci si reca a giocare al Casinò è legata ai problemi di gioco. In effetti, la prossima figura mostra come la proporzione di giocatori con problemi di gioco tenda a crescere all'aumentare della frequenza di visita al Casinò.



**Figura 11: Frequenza delle visite al Casinò secondo la classificazione SOGS**

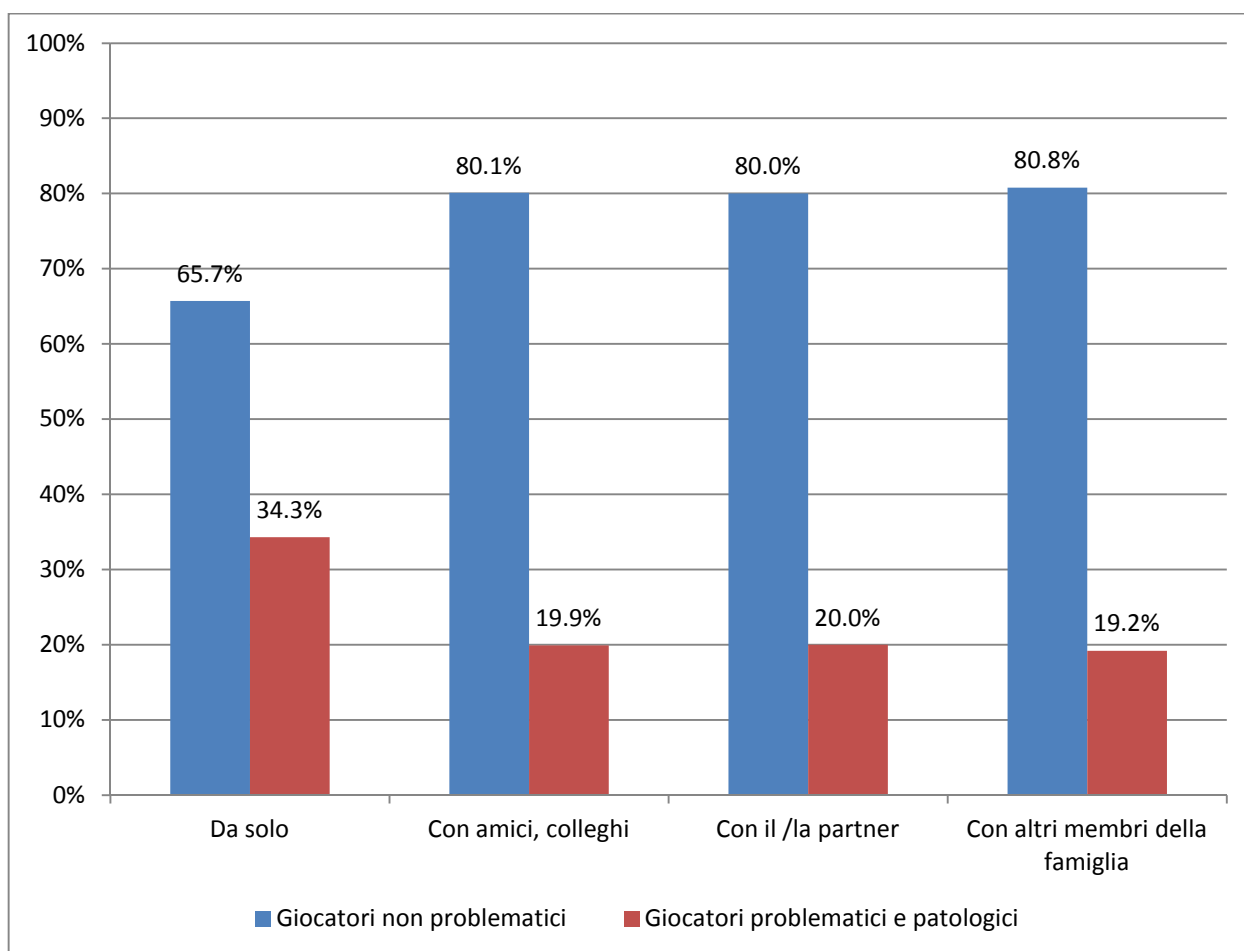
|                                   | Meno di una volta al mese | Una volta al mese | 2-3 volte al mese | 1-2 volte a settimana | 3-6 volte a settimana | Tutti i giorni |
|-----------------------------------|---------------------------|-------------------|-------------------|-----------------------|-----------------------|----------------|
| Clients non problematici          | 182 (89.7%)               | 98 (79.0%)        | 71 (69.6%)        | 65 (67.7%)            | 27 (64.3%)            | 16 (59.3%)     |
| Clients problematici e patologici | 21 (10.3%)                | 26 (21.0%)        | 31 (30.4%)        | 31 (31.3%)            | 15 (35.7%)            | 11 (40.7%)     |

Pure la durata delle visite al Casinò risulta associata ai problemi di gioco. I giocatori senza problemi di gioco trascorrono mediamente 1 ora e 35 minuti all'interno del Casinò, mentre per i giocatori classificati come problematici e patologici la durata media della visita si attesta a 2 ore e 25 minuti. La distribuzione del tempo trascorso al Casinò è però fortemente asimmetrica: perciò, è necessario calcolare le mediane per avere un valore maggiormente affidabile. Le mediane si attestano a 60 minuti per i giocatori senza problemi di gioco e a 120 minuti per i giocatori con problemi di gioco; dunque, la durata delle visite ai Casinò risulta doppia per i giocatori con problemi di gioco.

#### 6.15.4) Problemi di gioco e compagnia al Casinò

Tra le persone che si recano al Casinò in compagnia risulta sempre un percentuale pari al 20% circa di giocatori con problemi di gioco. Invece, la proporzione di individui con problemi di gioco risulta più elevata tra le persone che si recano al Casinò da sole (34.3%).

**Figura 12: Compagnia al Casinò secondo la classificazione SOGS**

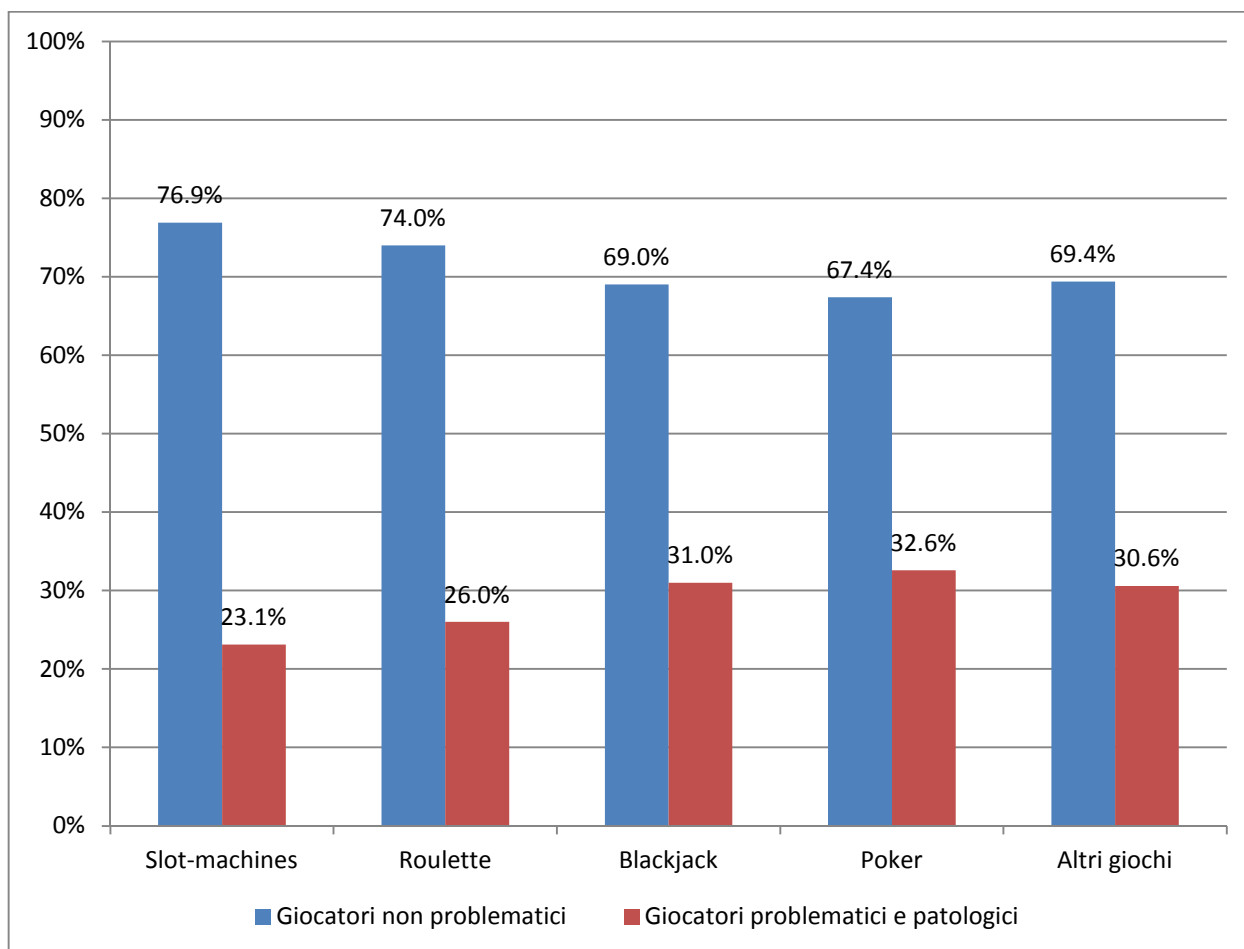


|                                   | Da solo     | Con amici, colleghi | Con il/la partner | Con altri membri della famiglia |
|-----------------------------------|-------------|---------------------|-------------------|---------------------------------|
| Clienti non problematici          | 109 (65.7%) | 321 (80.1%)         | 104 (80.0%)       | 21 (80.8%)                      |
| Clienti problematici e patologici | 57 (34.3%)  | 80 (19.9%)          | 26 (20.0%)        | 5 (19.2%)                       |

### 6.15.5) Problemi di gioco e giochi preferiti

Non si riscontrano evidenti differenze secondo la classificazione SOGS per quanto riguarda i giochi preferiti.

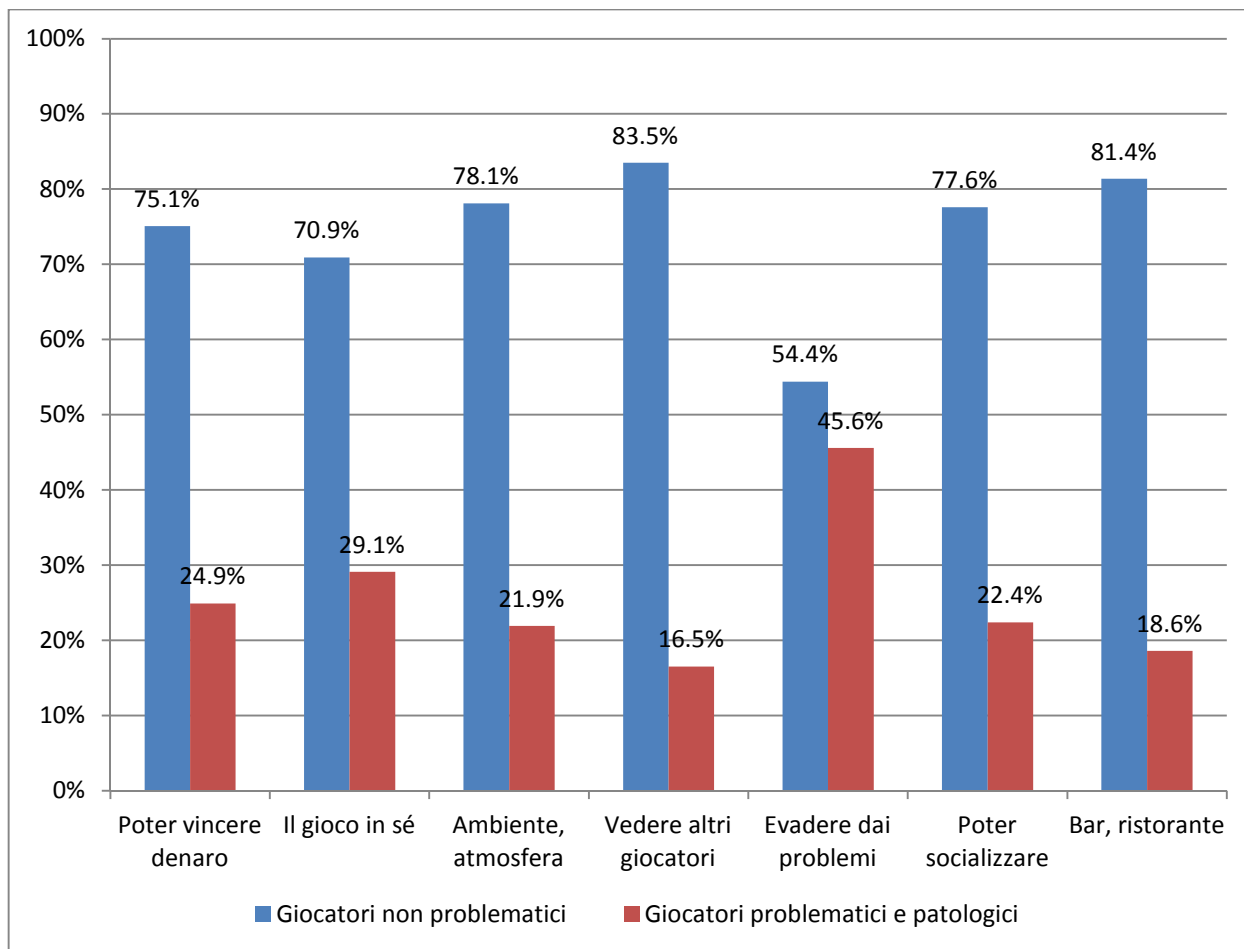
**Figura 13: Giochi preferiti dai clienti dei Casinò secondo la classificazione SOGS**



|                                   | Slot-machines | Roulette    | Black-jack | Poker      | Altri giochi |
|-----------------------------------|---------------|-------------|------------|------------|--------------|
| Clients non problematici          | 173 (76.9%)   | 176 (74.0%) | 60 (69.0%) | 31 (67.4%) | 43 (69.4%)   |
| Clients problematici e patologici | 52 (23.1%)    | 62 (26.0%)  | 27 (31.0%) | 15 (32.6%) | 19 (30.6%)   |

### 6.15.6) Problemi di gioco e cosa piace del gioco

La figura esposta qui di seguito indica come vi sia una proporzione di individui con problemi di gioco particolarmente elevata tra le persone che affermano di andare a giocare al Casinò per poter evadere dai problemi di tutti i giorni (45.6%). Le altre opzioni sono invece indicate da una percentuale decisamente inferiore di giocatori problematici o probabilmente patologici.

**Figura 14: Cosa piace del gioco ai clienti dei Casinò secondo la classificazione SOGS**

|                                   | Poter vincere denaro | Il gioco in sé | L'ambiente, l'atmosfera | Vedere gli altri giocatori | Evadere dai problemi | Poter socializzare | Il bar, il ristorante |
|-----------------------------------|----------------------|----------------|-------------------------|----------------------------|----------------------|--------------------|-----------------------|
| Clients non problematici          | 253<br>(75.1%)       | 144<br>(70.9%) | 164<br>(78.1%)          | 76<br>(83.5%)              | 31<br>(54.4%)        | 59<br>(77.6%)      | 79<br>(81.4%)         |
| Clients problematici e patologici | 84<br>(24.9%)        | 59<br>(29.1%)  | 46<br>(21.9%)           | 15<br>(16.5%)              | 26<br>(46.5%)        | 17<br>(22.4%)      | 18<br>(18.6%)         |

### 6.15.7) Sintesi dei comportamenti di gioco dei giocatori problematici e patologici

Le analisi svolte hanno permesso di capire come i comportamenti di gioco permettano di distinguere i giocatori con problemi di gioco dal resto della clientela dei Casinò meglio delle caratteristiche socio-demografiche.

I giocatori problematici e patologici si distinguono poiché:

- spendono molto più degli altri clienti per il gioco,
- si recano più frequentemente al Casinò e rimangono più tempo al suo interno,
- vincono, ma soprattutto perdono, molto più degli altri clienti,

- si recano più sovente da soli al Casinò,
- motivano la frequentazione delle sale da gioco soprattutto per la possibilità di evadere dai problemi di ogni giorno.

La situazione riscontrata è davvero molto simile a quella che caratterizzava l'inchiesta svolta tra i clienti dei Casinò nel 1998, con un'unica piccola differenza. Infatti, nel 1998 le persone con problemi di gioco sembravano preferire il video poker agli altri giochi, mentre non è più il caso attualmente.

### 6.16) Conseguenze negative e aspetti positivi del gioco

Per quel che concerne le ripercussioni che il gioco può avere sulla vita dei clienti del Casinò, è emerso che l'8.7% di essi ha avuto delle difficoltà nel dormire, l'1.7% afferma di essere stato disattento al benessere della propria famiglia e l'1.2% pensa che la sua reputazione sia stata compromessa a causa del gioco.

**Tabella 44: Ripercussioni negative del gioco d'azzardo secondo la classificazione SOGS**

| Ripercussioni negative del gioco          | Giocatori non problematici |      | Giocatori problematici e patologici |       |
|---|----------------------------|------|-------------------------------------|-------|
|   | n                          | %    | n                                   | %     |
| Reputazione compromessa                   | 18                         | 4.7% | 27                                  | 20.0% |
| Disattenzione al benessere della famiglia | 2                          | 0.5% | 7                                   | 5.2%  |
| Difficoltà nel dormire                    | 2                          | 0.5% | 4                                   | 3.0%  |

La tabella presentata mostra come le ripercussioni negative del gioco d'azzardo indicate vengano subite maggiormente dai giocatori con problemi di gioco rispetto agli altri.

Le constatazioni espresse sono molto simili a quelle relative all'indagine del 1998.

Per quanto riguarda invece gli aspetti positivi legati al gioco d'azzardo, la grande maggioranza dei clienti (71.8%) pensa che il gioco sia fonte di divertimento, mentre il 44.3% ha affermato di aver potuto acquistare qualcosa che desiderava grazie ad una vincita al gioco.

Anche in questo caso i risultati sono simili a quelli dell'indagine condotta nel 1998.

### 6.17) Il rischio di diventare giocatore patologico per i clienti dei Casinò

Allo scopo di verificare le associazioni tra le caratteristiche socio-demografiche e il fatto di essere classificato come giocatore patologico (5 o più punti sulla scala SOGS), è stato stimato un modello di regressione logistica. Tale modello permette di verificare quali caratteristiche sono importanti al fine di discriminare tra probabili giocatori patologici e non. Nel modello sono state considerate le seguenti caratteristiche (variabili indipendenti) suscettibili di essere significativamente legate alla classificazione come probabile giocatore patologico, e cioè:

- età (variabile continua),
- genere (variabile a due categorie → uomo; donna),
- nazionalità (variabile a due categorie → svizzera; straniera),

- stato civile (variabile a tre categorie → celibe/nubile; coniugato/a; separato/a, divorziato/a, vedovo/a),
- formazione (variabile a cinque categorie → nessuna formazione o scuola dell'obbligo; apprendistato o scuola professionale a tempo pieno; maturità federale o professionale oppure scuola magistrale; formazione professionale superiore; SUP o università),
- tipo di famiglia (variabile a quattro categorie → persona sola; coppia senza figli; coppia con figli; famiglia monoparentale o altro tipo di famiglia),
- condizione occupazionale (variabile a quattro categorie → occupato a tempo pieno; occupato a tempo parziale; apprendista, studente; disoccupato, casalinga, pensionato, invalido o disabile),
- atteggiamento rispetto al fumo (variabile a tre categorie → non fumatore o fumatore occasionale; fumatore regolare in passato; fumatore regolare),
- consumo di alcol (variabile a quattro categorie → mai, eccezionalmente o meno di una volta al mese; da una a tre volte al mese; 1-2 volte a settimana; 3 o più volte a settimana).

La variabile dipendente del modello è binaria, cioè assume il valore 1 se un soggetto è classificato come probabile giocatore patologico e 0 altrimenti. Per verificare la robustezza dei risultati sono stati stimati 4 modelli:

- il primo è un modello di regressione logistica tradizionale che considera tutti i clienti dei Casinò intervistati dividendo tra probabili giocatori patologici e non.
- Il secondo è un modello di regressione logistica del tutto simile al primo, che però tiene conto del fatto che vi è un numero molto esiguo di probabili giocatori patologici nel campione (6.3%); questo può causare dei problemi di distorsione delle stime dei parametri. Perciò, viene utilizzata una tecnica statistica leggermente diversa (regressione logistica per eventi rari) per ottenere delle stime più robuste e affidabili.
- Il terzo è un modello di regressione logistica tradizionale che però esclude i clienti che hanno totalizzato 3 o 4 punti sulla scala SOGS. Questa operazione permette di enfatizzare le caratteristiche che contraddistinguono i probabili giocatori patologici rispetto ai clienti senza problemi di gioco.
- Il quarto è un modello di regressione logistica per eventi rari che esclude i clienti che hanno totalizzato 3 o 4 punti sulla scala SOGS.

Le stime dei modelli indicano che il fatto di essere classificato come probabile giocatore patologico non sembra essere molto legato alle caratteristiche socio-demografiche considerate nel modello. Infatti, i parametri stimati non permettono di discriminare in modo adeguato le due categorie di clienti considerate (probabili patologici e non). Perciò, il rischio di diventare un giocatore patologico non sembra essere influenzato in modo determinante dal profilo socio-demografico dei clienti. Ciononostante, troviamo alcune associazioni statisticamente significative, che risultano omogenee nei quattro modelli stimati. Queste sono le associazioni tra il fatto di essere classificato come probabile giocatore patologico e:

- il genere; l'8% degli uomini intervistati nei Casinò ha totalizzato un punteggio maggiore o uguale a 5 sulla scala SOGS, contro il 2% circa delle donne.
- la condizione occupazionale; le persone occupate a tempo parziale mostrano una percentuale di probabili giocatori patologici (12%) circa doppia rispetto agli occupati a tempo pieno, ad apprendisti e studenti e alla categoria comprendente casalinghe, disoccupati, pensionati, invalidi e disabili.
- il consumo di alcol; tra le persone che consumano alcol 3 o più volte a settimana si riscontra una percentuale di probabili giocatori patologici pari al 12.4%, contro una percentuale compresa tra il 3.5% e il 5.5% per le categorie di persone che consumano alcolici meno frequentemente.

Il genere maschile e il consumo frequente (abuso) di alcol sono fattori di rischio ben consolidati in letteratura, mentre il legame tra gioco patologico e lavoro a tempo parziale necessiterebbe di un approfondimento per verificare la veridicità di questa relazione.

È importante sottolineare che le variabili "reddito" e "consumo di farmaci negli ultimi 3 mesi" non hanno potuto essere considerate a causa dell'elevato numero di non risposte. Inoltre, non è stato possibile stimare i modelli per le sole persone residenti in Ticino a causa dell'insufficiente numero di osservazioni disponibili.

Il confronto con l'indagine del 1998 conferma l'associazione significativa tra gioco patologico e genere maschile, mentre non si riscontra alcun legame con il lavoro a tempo parziale e con il consumo di alcol. D'altro canto, nel 1998 emergeva un'associazione tra aumento del livello formativo e diminuzione del rischio di diventare giocatore patologico, che non emerge invece nei modelli del 2012.

## 7) Conclusioni

### 7.1) Le abitudini di gioco della popolazione residente in Ticino

La grande maggioranza delle persone intervistate (83.5%) ha affermato di aver giocato almeno una volta nella vita a lotterie con numeri, al gratta e vinci o a tombola per soldi, mentre poco più del 30% ha dichiarato di aver già giocato a dadi, a backgammon, alle slot-machines o alla roulette. Poco meno del 15% della popolazione ha già giocato a carte per denaro (poker, black-jack, ...), allorché poco meno del 10% ha già effettuato scommesse sportive, su animali o private. Pochissima gente (2%) ha già praticato giochi di destrezza o altri giochi per soldi, e il 20% ha già praticato giochi di svago online senza scommettere denaro.

Durante i 12 mesi precedenti l'indagine, il 60% degli intervistati ha giocato almeno una volta per denaro; i giochi praticati sono soprattutto le lotterie con numeri, il gratta e vinci e la tombola, seguiti dai giochi nei Casinò (praticati da circa il 6% della popolazione) e dalle scommesse sportive (3%). I giocatori regolari, cioè coloro che giocano almeno una volta alla settimana, si dedicano alle lotterie con numeri (7%), al gratta e vinci (2.2%) e ai giochi di svago online senza scommettere denaro (5.1%).

Lotterie con numeri e gratta e vinci vengono praticati soprattutto nei loro luoghi tradizionali, cioè al chiosco, al bar o nelle stazioni di servizio; bisogna però sottolineare che anche l'ufficio postale viene indicato come luogo di gioco da parecchi giocatori (9.6% per le lotterie con numeri e 20.2% per i gratta e vinci). La tombola è molto spesso associata a degli eventi, quali ad esempio le feste campestri o di paese, i carnevali oppure eventi parrocchiali e di società sportive.

Il 3.3% della popolazione ticinese adulta ha giocato per denaro su internet o alla televisione durante gli ultimi 12 mesi; perciò si può affermare, con un livello di affidabilità pari al 95%, che questo fenomeno coinvolge un numero di persone compreso tra 6'171 e 12'343. La grande maggioranza di queste persone gioca a lotterie con numeri, mentre le restanti effettuano scommesse sportive oppure giocano a poker. Si riscontrano percentuali simili (3.5%-4.5%) di giocatori tra i 18 e i 65 anni, mentre una percentuale minore (1.3%) contraddistingue le persone di età superiore a 65 anni. Invece, la proporzione di persone che praticano giochi di svago online senza scommettere denaro (pari al 16.4% della popolazione in generale) diminuisce significativamente all'aumentare dell'età.

Le somme di denaro spese per il gioco sono generalmente limitate (il 76% di coloro che hanno giocato almeno una volta negli ultimi 12 mesi ha speso al massimo 20 franchi). Il montante della spesa differisce in modo significativo secondo il gioco praticato; infatti, le persone che giocano unicamente alle lotterie con numeri spendono in media circa 21 franchi al mese, quelle che giocano anche ad altri giochi spendono in media 48 franchi mensili, mentre quelle che giocano soltanto ad altri giochi spendono mediamente circa 42 franchi al mese.

Il confronto con l'inchiesta svolta nel 1998 mostra parecchie similitudini e qualche differenza. La graduatoria dei vari tipi di gioco è rimasta sostanzialmente invariata; la popolazione gioca prevalentemente alle lotterie con numeri, al gratta e vinci e a tombola. Inoltre, le somme spese mensilmente per il gioco sono rimaste generalmente molto contenute. Tuttavia, si riscontra un aumento della percentuale di persone che hanno giocato



per denaro durante i 12 mesi precedenti l'indagine (dal 49% al 60%), combinato ad una diminuzione dei giocatori regolari di lotto (dal 20% al 7%) e a un aumento di coloro che giocano al gratta e vinci, prevalentemente in modo saltuario (dal 16% al 29%).

In sostanza, tra 1998 e il 2012 è aumentata la percentuale di persone che hanno giocato almeno una volta durante l'ultimo anno, ma nel contempo è generalmente diminuita la frequenza di gioco. Sono invece rimaste invariate le tipologie di gioco preferite e le somme destinate al gioco. La percentuale di persone che hanno giocato al gratta e vinci durante l'ultimo anno è notevolmente aumentata, passando dal 16% al 29%; questa differenza è probabilmente dovuta alla sempre maggiore diffusione di questi prodotti, che attualmente sono acquistabili praticamente ovunque.

## **7.2) Le abitudini di gioco dei clienti dei Casinò ticinesi**

Il 28% delle persone che frequentano i Casinò ticinesi sono clienti regolari e vi si recano almeno una volta alla settimana (4.5% tutti i giorni, 7.1% 3-6 volte alla settimana, 16.2% 1-2 volte alla settimana), il 38% da una a tre volte al mese, mentre il restante 34% frequenta il Casinò occasionalmente. Il 16% circa della clientela rimane nelle sale da gioco al massimo per 30 minuti, mentre il 22% circa si trattiene per più di due ore.

I giochi più in voga sono le slot-machines e la roulette, praticati da circa metà della clientela; seguono il black-jack (18%), il poker (9%), il video-poker (4%) e il punto banco (4%). Percentuali simili di clienti (8% circa) affermano di praticare altri giochi o di non giocare. Il gioco maggiormente praticato a Lugano e a Mendrisio è la roulette, mentre a Locarno sono le slot-machines.

Globalmente il 53.6% dei clienti intervistati ha frequentato il Casinò di Lugano (il 27% dei clienti di Mendrisio e il 32.5% dei clienti di Locarno), il 44% ha frequentato il Casinò di Mendrisio (il 14.5% dei clienti di Lugano e il 17% dei clienti di Locarno) e il 37.6% ha frequentato il Casinò di Locarno (l'8.5% dei clienti di Lugano e il 3.5% dei clienti di Mendrisio). Il 48% dei clienti intervistati a Mendrisio, così come il 41% di quelli intervistati a Lugano, ha frequentato anche il Casinò di Campione d'Italia, percentuale che scende al 22.5% per la clientela di Locarno. L'11% circa dei clienti ha affermato di frequentare anche altri Casinò; tra i più citati vi sono quelli della Costa Azzurra (Cannes, Montecarlo), Sanremo, Venezia, Saint Vincent, Basilea, Lucerna e Las Vegas.

Il 46% dei clienti che giocano (91.4% di quelli intervistati) ha affermato di spendere al massimo 100 franchi al mese per il gioco, il 44.2% spende tra 101 e 1'000 franchi e il 9.8% spende più di 1'000 franchi. Il 45% circa degli intervistati afferma di aver vinto più di 1'000 franchi in un solo giorno (11.5% più di 10'000), mentre il 16% circa asserisce di aver perso più di 1'000 franchi in un solo giorno (il 2.5% più di 10'000).

Il confronto con l'indagine del 1998 mostra una situazione molto simile a quella attuale, tranne per quanto riguarda i giochi praticati nei Casinò. Le differenze riguardanti i giochi praticati sono però prevalentemente imputabili all'entrata in vigore della nuova legislazione sulle case da gioco (1° aprile del 2000), che ha portato a un aumento della diversificazione dei giochi proposti all'interno delle sale da gioco, piuttosto che a un cambiamento dei gusti della clientela.

### 7.3) I problemi di gioco tra la popolazione e tra la clientela dei Casinò

Il 99% della popolazione maggiorenne residente in Ticino non sembra presentare alcun problema di gioco (fino a 2 punti sulla scala sintetica SOGS), 0.5% viene classificato come giocatore problematico (3-4 punti SOGS) e il restante 0.5% viene classificato come probabile giocatore patologico (5 o più punti SOGS). La prevalenza attuale di giocatori problematici e probabilmente patologici tra la popolazione adulta residente in Ticino ha una probabilità del 95% di situarsi tra 0.37% e 1.63%; ciò implica che il fenomeno interessa un numero di persone stimato attorno a 2'800 e compreso tra 1'000 e 4'500.

I principali problemi legati al gioco segnalati dai clienti dei Casinò sono il fatto di aver giocato più di quanto si avesse intenzione di giocare (il 55% dei clienti ha indicato questo problema), il fatto di aver subito critiche a causa del gioco (24.8%), il fatto di essersi sentito in colpa per il proprio modo di giocare d'azzardo (18.2%) e il fatto di non essere riuscito a smettere di giocare nonostante lo si desiderasse (10.7%). Inoltre, è emerso che l'8.7% dei clienti ha avuto delle difficoltà nel dormire a causa del gioco d'azzardo, mentre l'1.7% afferma di essere stato disattento al benessere della propria famiglia e l'1.2% pensa che la propria reputazione sia stata compromessa.

Il 77.5% dei clienti intervistati nei Casinò ticinesi non presenta problemi di gioco, il 16.2% viene classificato come giocatore problematico e il restante 6.3% come probabile giocatore patologico. Perciò, la proporzione di giocatori problematici e patologici tra la clientela dei Casinò è stimata al 22.5%, e ha una probabilità del 95% di situarsi tra 19.2% e 25.8%. Nel Casinò di Mendrisio si riscontra una percentuale di giocatori classificati come problematici e probabilmente patologici superiore (29%) rispetto a Lugano (20.5%) e a Locarno (18%).

I clienti dei Casinò con problemi di gioco sono contraddistinti da comportamenti di gioco diversi rispetto al resto della clientela dei Casinò. In effetti, i giocatori problematici e probabilmente patologici si distinguono perché:

- spendono molto più degli altri clienti per il gioco,
- si recano più frequentemente al Casinò e vi rimangono più a lungo,
- vincono, ma soprattutto perdono, molto più degli altri clienti,
- si recano più spesso da soli al Casinò,
- motivano la frequentazione dei Casinò soprattutto per la possibilità di evadere dai problemi quotidiani.

I risultati ottenuti nel 2012 sono davvero molto simili a quelli riscontrati nell'inchiesta del 1998; questo sta a indicare che i parametri riguardanti il gioco problematico e patologico sono rimasti (salvo piccole eccezioni) pressoché invariati.

### 7.4) I profili dei vari tipi di giocatore

I dati raccolti tramite l'indagine hanno permesso di evidenziare le caratteristiche delle diverse tipologie di giocatore. Le caratteristiche prese in considerazione sono quelle socio-demografiche e famigliari, oltre all'atteggiamento rispetto al fumo e al consumo di alcol e di farmaci.

- **Il profilo dei non giocatori.** In generale, si riscontrano relazioni piuttosto deboli (o addirittura assenti) tra le caratteristiche considerate e il fatto di aver giocato o meno per denaro nei 12 mesi precedenti l'indagine. Ciononostante, si possono evidenziare alcune peculiarità dei non giocatori; infatti, la percentuale di non giocatori aumenta con l'età, e si riscontrano maggiori proporzioni di non giocatori tra le persone inattive (casalinghe, pensionati, invalidi e disabili). Inoltre, si nota che la percentuale di non giocatori è più elevata tra le persone che non fumano regolarmente.
- **Il profilo dei giocatori di lotterie con numeri.** Le caratteristiche considerate non permettono di discriminare in modo efficace tra i giocatori e i non giocatori di lotterie con numeri; questo risultato non deve sorprendere, poiché le lotterie con numeri sono giochi economici, molto accessibili e ben reclamizzati. Vi sono comunque alcune particolarità riguardanti i giocatori di lotterie con numeri; in effetti, la percentuale di giocatori regolari aumenta all'aumentare dell'età, e gli uomini risultano giocatori leggermente più assidui delle donne. Oltre a ciò, tra i giocatori regolari vi sono maggiori proporzioni di disoccupati, pensionati e invalidi/disabili rispetto a occupati e casalinghe e, soprattutto, apprendisti e studenti.
- **Il profilo dei clienti dei Casinò.** Rispetto alla popolazione generale, la clientela dei Casinò conta percentuali decisamente maggiori di uomini, di persone giovani e di persone di nazionalità straniera (quasi sempre italiana), oltre a proporzioni indiscutibilmente più rilevanti di single (a scapito delle persone sposate) e di persone occupate o in formazione (rispetto a casalinghe, pensionati e beneficiari di rendite). Inoltre, i clienti dei Casinò denotano un livello generale di formazione leggermente inferiore rispetto a quello della popolazione generale.  
Considerando unicamente i clienti residenti in Ticino si notano grossomodo le stesse differenze riscontrate per tutta la clientela dei Casinò, ma con alcune peculiarità. Infatti, la sovra-rappresentazione della clientela italiana è molto più contenuta, e le persone con una formazione professionale di grado secondario (in prevalenza l'apprendistato) sono sovra-rappresentate. Vi è poi una leggera sovra-rappresentazione delle persone con un reddito familiare superiore a 8'000 franchi mensili e una sovra-rappresentazione delle persone residenti nella regione Locarnese e Vallemaggia (a scapito dei residenti nella regione Tre Valli e nel Mendrisiotto).
- **Il profilo dei giocatori regolari nei Casinò.** Confrontando le caratteristiche dei giocatori regolari (che si recano al Casinò almeno una volta alla settimana) con quelle delle persone che non frequentano i Casinò si riscontra un profilo simile a quella relativo alla clientela generale del Casinò. Si notano però anche maggiori proporzioni di persone con un basso livello formativo e di disoccupati, così come una minore percentuale di impiegati con funzioni di quadro.
- **Il profilo dei giocatori problematici e patologici.** Confrontando le caratteristiche delle persone classificate come giocatori problematici e patologici con quelle delle persone senza problemi di gioco (considerando entrambe le inchieste effettuate, cioè quella presso la popolazione e quella presso i Casinò) si nota una netta distinzione. Tra le persone con problemi di gioco si notano proporzioni decisamente superiori di uomini, di persone giovani, di persone di nazionalità italiana e di single. Il livello formativo dei giocatori classificati come problematici o probabilmente patologici è leggermente

inferiore rispetto a quello delle persone senza problemi di gioco. Sul piano professionale, le persone con problemi di gioco sono contraddistinte da maggiori percentuali di occupati a tempo pieno e di apprendisti e studenti, così come da minori proporzioni di casalinghe, pensionati e invalidi/disabili. Inoltre, si riscontra una sovra-rappresentazione di operai e lavoratori dipendenti, combinata ad una sotto-rappresentazione degli impiegati quadri. Infine, si nota che la percentuale di fumatori regolari è decisamente maggiore tra le persone con problemi di gioco, così come superiore è la proporzione di consumatori regolari di alcol (almeno 3 volte a settimana).

Considerando unicamente le persone con problemi di gioco residenti in Ticino si trovano risultati simili a quelli relativi al confronto con il totale delle persone con problemi di gioco; vi sono comunque alcune interessanti peculiarità. Non si nota più la sovra-rappresentazione dei soggetti di nazionalità italiana, ma si nota una sovra-rappresentazione delle persone che hanno conseguito un apprendistato. A livello professionale, i liberi professionisti e gli imprenditori sono sotto-rappresentati, mentre i lavoratori indipendenti sono sovra-rappresentati (non vi sono più né la sovra-rappresentazione degli operai né la sotto-rappresentazione degli impiegati quadri). Inoltre, si riscontra una maggiore percentuale di persone abbienti.

I profili esposti sono molto simili a quelli emersi confrontando le caratteristiche dei clienti dei Casinò con quelle delle persone che non frequentano i Casinò.

Basandosi sui dati raccolti nei Casinò, è stato infine stimato un modello di regressione logistica allo scopo di verificare in modo più rigoroso le associazioni tra le caratteristiche considerate e il fatto che un cliente venga classificato come probabile giocatore patologico. La stima del modello ha indicato che in generale il rischio di essere classificato come probabile giocatore patologico non sembra essere associato in modo determinante alle caratteristiche considerate. Tuttavia, sono state riscontrate tre interessanti relazioni statisticamente significative. In effetti, il **rischio di essere classificato come probabile giocatore patologico** risulta legato al **sexo maschile**, all'**occupazione a tempo parziale** e al **consumo regolare di alcol** (almeno 3 volte a settimana).

Il confronto con l'indagine del 1998 mostra che in generale i profili stilati sono davvero molto simili a quelli riscontrati nel 2012.

## 7.5) Il confronto con la letteratura sul tema

La prevalenza attuale di giocatori problematici (0.5%) e probabilmente patologici (0.5%) ottenuta tramite l'inchiesta presso la popolazione risulta percentualmente leggermente inferiore rispetto alle prevalenze registrate negli Stati Uniti e in Australia, mentre è conforme alle prevalenze registrate in alcuni Stati europei e negli studi effettuati in Svizzera.

La prevalenza attuale di giocatori problematici (16.2%) e probabilmente patologici (6.3%) nei Casinò ticinesi è complessivamente pari al 22.5%; questa non è direttamente confrontabile con i risultati degli altri (pochi) studi effettuati nei Casinò inglesi o americani a causa di differenze nei metodi di campionamento e di analisi; si vedano ad esempio gli studi di Fisher (1996) e di Fong et al. (2011).

I profili dei giocatori classificati come problematici o probabilmente patologici risultano conformi a quelli presentati in letteratura. I due fattori di rischio socio-demografici ben consolidati in letteratura, cioè il sesso maschile e la giovane età, compaiono puntualmente e in maniera decisa anche nel presente studio, mentre un fattore di rischio probabile ma non ancora completamente confermato, cioè il fatto di essere disoccupato, compare nel profilo dei giocatori regolari dei Casinò e, indirettamente, nell'analisi di regressione logistica. Infatti, la relazione statisticamente significativa tra il fatto di essere classificato come probabile giocatore patologico e l'occupazione a tempo parziale sembra indicare che l'aver più tempo a disposizione per il gioco durante la giornata, come nel caso della disoccupazione, può diventare un fattore di rischio. Tuttavia, questa considerazione si scontra con le maggiori percentuali di persone impiegate a tempo pieno tra le persone con problemi di gioco. Queste considerazioni mostrano come il legame tra la disoccupazione e i problemi di gioco sia ancora da dimostrare. Inoltre, nei profili troviamo delle relazioni tra i problemi di gioco e il fatto di fumare regolarmente e il consumo regolare di alcol, altri due fattori di rischio che risultano ben consolidati in letteratura.

Le abitudini di gioco delle persone classificate come giocatori problematici o probabili giocatori patologici (maggior frequenza di gioco, maggior durata delle visite alle case da gioco, cifre più elevate spese per il gioco, maggiori somme massime vinte e perse in un solo giorno, tendenza a recarsi da soli al Casinò) riscontrate in questo studio trovano piena conferma nella letteratura.

Il confronto con l'inchiesta del 1998 indica che i parametri relativi al gioco problematico e patologico risultano pressoché invariati a 14 anni di distanza.

## 7.6) Considerazioni finali

L'indagine effettuata ha permesso di ottenere importanti informazioni sul tema d'interesse che possono tradursi in raccomandazioni per delle strategie preventive e per l'evoluzione della ricerca in questo ambito.

L'inchiesta ha evidenziato la proporzione di persone con problemi di gioco tra la popolazione (1%) e tra i clienti dei Casinò (22.5%), e il confronto con l'indagine del 1998 ha permesso di evincere che i parametri legati al gioco problematico e patologico non sono significativamente differenti a 14 anni di distanza. Questo risultato indica che, con ogni probabilità, siamo davanti a un fenomeno endemico, cioè ad una sorta di "tasso naturale" di persone con problemi di gioco; questa considerazione è rafforzata dal fatto che, durante i 14 anni considerati, l'offerta di giochi d'azzardo in Ticino ha subito parecchie modifiche, quali ad esempio l'allontanamento delle slot-machines da bar e luoghi pubblici, l'ampliamento dell'offerta dei giochi da Casinò oppure il sostanziale aumento della diffusione dei gratta e vinci, oltre naturalmente alle sempre crescenti possibilità di giocare d'azzardo alla televisione o su internet.

L'indagine ha altresì messo in luce che le persone con problemi di gioco adottano comportamenti di gioco differenti rispetto alle altre, ma a livello di caratteristiche socio-demografiche e familiari è stata riscontrata uniformità tra i giocatori con problemi di gioco e i clienti dei Casinò. Questo risultato indica che, con ogni probabilità, le persone a rischio di incorrere in problemi di gioco tendono generalmente a frequentare le case da gioco (autoselezione dei profili di rischio), ciò che è confermato dall'enorme differenza percentuale tra la prevalenza nella popolazione e la prevalenza nei Casinò. Perciò, il maggiore lavoro di monitoraggio e prevenzione deve essere svolto all'interno dei Casinò.

Un altro fattore fondamentale per implementare delle strategie preventive efficaci è l'età dei giocatori. Le analisi e i confronti con la letteratura hanno evidenziato come la giovane età sia un fattore di rischio ben consolidato; questo dato è supportato dalla presenza di maggiori proporzioni di apprendisti e studenti (di persone in formazione più in generale) tra i clienti e i giocatori con problemi nei Casinò. Una possibile strategia per informare i giovani rispetto ai rischi della dipendenza da gioco d'azzardo sarebbe quella di istituire un programma di sensibilizzazione a livello di scuola media o di liceo/formazione professionale, in modo da cercare di rendere i giovani potenzialmente a rischio consapevoli delle conseguenze legate alla dipendenza da gioco d'azzardo prima che possano avere accesso ai Casinò.

Infine, è utile esprimere alcune considerazioni riguardanti le ricerche future sul tema. Lo svolgimento di questa indagine e la consultazione della letteratura esistente hanno chiaramente mostrato come i problemi legati al gioco d'azzardo siano piuttosto complessi e abbiano numerose ripercussioni a livello personale, familiare e sociale; c'è dunque ancora molto da fare per poter arrivare ad una comprensione maggiormente esaustiva del fenomeno. L'orientamento tradizionale della ricerca è quello di condurre indagini presso la popolazione; queste hanno però il limite di censire generalmente pochi individui con problemi di gioco, ciò che si traduce in poca informazione per determinare le caratteristiche di queste persone. Due sono i suggerimenti per cercare di ovviare a questo problema:

- visto che alcune caratteristiche legate ai problemi di gioco (sesso maschile, giovane età, ...) sono già ampiamente comprovate in letteratura, è consigliabile effettuare indagini maggiormente mirate su gruppi considerati a rischio (clienti dei Casinò, persone giovani, persone dipendenti dallo stato sociale, ...) oppure su gruppi di persone che già presentano problemi legati al gioco d'azzardo, piuttosto che sulla popolazione in generale.
- allo scopo di monitorare l'evoluzione del fenomeno nel tempo, sarebbe consigliabile svolgere delle inchieste longitudinali che indaghino a intervalli regolari le variazioni del comportamento di gioco d'azzardo di un campione di persone seguito per un periodo sufficientemente lungo. Inchieste simili sono già in corso in Svezia e in Australia.

## 8) Bibliografia

Abbott, M. W. & Volberg, R. A. (1999). *Gambling and problem gambling in the community: an international overview and critique. Report Number One of the New Zealand Gaming Survey*. Wellington: Department of Internal Affairs.

Abbott, M. W. (2001). *What do we know about gambling and problem gambling in New Zealand? Report Number Seven of the New Zealand Gaming Survey*. Wellington: Department of Internal Affairs.

Abbott, M. W. (2006). Do EGMs and Problem Gambling Go Together Like a Horse and Carriage? *Gambling Research*, 18(1), 7-38.

Abbott, M. W., & Volberg, R. A. (1991). *Gambling and problem gambling in New Zealand: Report on Phase One of the National Survey*. Research Series No. 12. Wellington: Department of Internal Affairs.

Abbott, M. W., & Volberg, R. A. (1992). *Frequent and problem Gamblers in New Zealand*. Research Series No. 14. Wellington: Department of Internal Affairs.

Abbott, M. W., & Volberg, R. A. (1996). The New Zealand National Survey of problem and pathological gambling. *Journal of Gambling Studies*, 12(2), 143-160.

Abbott, M. W., & Volberg, R. A. (2000). *Taking the Pulse on Gambling and Problem Gambling in New Zealand: Phase One of the 1999 National Prevalence Survey*. Wellington: Department of Internal Affairs & Statistics New Zealand.

Abbott, M. W., Clarke, D. (2007). Prospective Problem Gambling Research: Contribution and Potential. *International Gambling Studies*, 7(1), 123-144.

Abbott, M. W., McKenna, B. G., & Giles, L. C. (2000). *Gambling and problem gambling among recently sentenced males in four New Zealand prisons. Report Number Five of the New Zealand Gaming Survey*. Wellington: Department of Internal Affairs.

Abbott, M. W., Williams, M., & Volberg, R. A. (2004). A prospective study of problem and regular non-problem gamblers living in the community. *Substance Use and Misuse*, 39(6), 855-884.

American Psychiatric Association. (2000). *Diagnostic and statistical manual of mental disorder, 4th edition, text revision. (DSM-IV-TR)*. Washington, DC: American Psychiatric Association.

Analytical Services Unit, Department for Social Development [Northern Ireland]. (2011). *Northern Ireland gambling prevalence survey 2010*. Belfast: Author.

Bakken, I. J., Gøtestam, K. G., Gråwe, R. W., Wenzel, H. G. & Øren, A. (2009). Gambling behavior and gambling problems in Norway 2007. *Scandinavian Journal of Psychology*, 50, 333-339.

- Baron, E., Dickerson, M. G., & Blaszczynski, A. (1995). 'The Scale of Gambling Choices': Preliminary development of an instrument to measure impaired control of gambling behaviour. In O'Connor, J. (Ed.), *High Stakes in the Nineties: Proceedings of the Sixth National Conference of the National Association for Gambling Studies* (pp. 133-148). Fremantle, Western Australia.
- Bastiani, L., Curzio, O., Gori, M., Colasante, E., Siciliano, V., Panini, R., Jarre, P., & Molinaro, S. (2010). *L'Italia che gioca: uno studio su chi gioca per gioco e chi viene "giocato" dal gioco*. Istituto di Fisiologia Clinica - CNR - Sezione di Epidemiologia e Ricerca sui Servizi Sanitari, Regione Piemonte.
- Battersby, M., Thomas, L. J., Tolchard, B., & Esterman, A. (2002). The South Oaks Gambling Screen: A review with reference to Australian use. *Journal of Gambling Studies*, 18(3), 257-271.
- Becoña, E. (2004a). *Pathological gambling today: Decrease or increase in prevalence?* Paper presented at the First International Meeting on Gambling Research and Other Addictive Behaviours. Barcelona, Spain. October 2004.
- Becoña, E. (2004b). Prevalencia del juego patológico en Galicia mediante el NODS. ¿Descenso de la prevalencia o mejor evaluación del trastorno? *Adicciones*, 16(3), 173-184.
- Bellringer, M., Abbott, M. W., Volberg, R. A., Garrett, N., & Coombes, R. (2008). *Problem Gambling Assessment and Screening Instruments*. Gambling Research Centre, Auckland University of Technology.
- Ben-Tovim, D. I., Esterman, A., Tolchard, B., & Battersby, M. (2001). *The Victorian Gambling Screen. Project report*. Prepared for the Victorian Casino and Gaming Authority. Melbourne: Gambling Research Panel.
- Bergh, C., & Kuhlhorn, E. (1994). Social, Psychological, and Physical Consequences of Pathological Gambling in Sweden. *Journal of Gambling Studies*, 10(3), 275-285.
- Berman, L., & Siegel, M. E. (1992). *Behind the 8-ball: A Guide for Families of Gamblers*. New York: Simon & Schuster, Fireside/Parkside Recovery Book
- Bondolfi, G., Jermann, F., Ferrero, F., Zullino, D., & Osiek, C. (2008). Prevalence of pathological gambling in Switzerland after the opening of casinos and the introduction of new preventive legislation. *Acta Psychiatrica Scand*, 117, 236-239.
- Bondolfi, G., Oisek, C., & Ferrero, F. (2000). Prevalence estimates of pathological gambling in Switzerland. *Acta Psychiatrica Scandinavica*, 101(6), 473-475.
- British Columbia Ministry of Public Safety (2003). *British Columbia problem gambling prevalence study: Final report*. Prepared by Ipsos Reid and Gemini Research.
- Brodbeck, J., Durrenberger, S., & Znoj, H. (2009). Prevalence rates of at risk, problematic and pathological gambling in Switzerland. *Eur. J Psychiat.*, 23(2), 67-75.
- Bureau of Business and Economic Research, University of Montana-Missoula. (1998). *The 1998 Montana gambling study*. Missoula, MT: Author.



Ciarrocchi, J., & Hohnmann, A. (1989). The Family Environment of Married Male Pathological Gamblers, Alcoholics, and Dually Addicted Gamblers. *Journal of Gambling Behavior*, 5, 283-291.

Commissione federale delle case da gioco CFGC (2009). *Gioco d'azzardo: Comportamento e problematica in Svizzera*. Riassunto rapporto finale, aprile 2009.

Cox, B. J., Yu, N., Afifi, T. O., & Ladouceur, R. (2005). A national survey of gambling problems in Canada. *Canadian Journal of Psychiatry*, 50, 213-217.

Croce, M., Picone, F., & Zerbetto, R. (2010). *La ricerca empirica nel gioco d'azzardo patologico*. In (a cura di) Caretti, V., & La Barbera, D., *Addiction* (pp. 221-255). Milano: Raffaello Cortina Editore.

Crockford, D. N., & el-Guebay, N. (1998). Psychiatric comorbidity in pathological gambling: a critical review. *Can J Psychiatry*, 43, 43-50.

Culleton, R. P. (1989). The prevalence rates of pathological gambling: A look at methods. *Journal of Gambling Behavior*, 5, 22-41.

Cunningham-Williams, R.M., & Cottler, L. B. (2001). The epidemiology of pathological gambling. *Semin Clin Neuropsychiatry*, 6, 155-166.

Cunningham-Williams, R.M., Cottler, L. B., Compton, III W. M., & Spitznagel, E. L. (1998). Taking chances: problem gamblers and mental health disorders - results from the St. Louis Epidemiologic Catchment Area Study. *Am J Public Health*, 88, 1093-1096.

Dadayan, L., & Ward, R. B. (2011). *Back in the Black: State's Gambling Revenues Rose in 2010*. Albany: The Nelson A. Rockefeller Institute of Government.

Delfabbro, P. H., & LeCouteur, A. (2003). *A decade of gambling research in Australia (1992-2002)*. Report prepared for the Independent Gambling Authority, South Australia.

Delfabbro, P., Lahn, J., & Grabosky, P. (2005). *Adolescent Gambling in the ACT*. Canberra, ACT, Australian National University Centre for Gambling Research.

Department of Applied Social Sciences, The Hong Kong Polytechnic University (2012). *The Study on Hong Kong People's Participation in Gambling Activities*. Prepared for the Secretary for Home Affairs Incorporated.

Derevensky, J. L., Gupta, R. & Winters, K. (2003). Prevalence rates of youth gambling problems: are the current rates inflated? *Journal of Gambling Studies*, 19, 405-425.

Dickerson, M. G., Walker, M. B., Legg England, S., & Hinchy, J. (1990). Demographic, personality, cognitive and behavioral correlates of off-cours betting involvement. *Journal of Gambling Studies*, 6, 165-182.

Doiron, J. (2006). *Gambling and problem gambling in Prince Edward Island*. Submitted to Prince Edward Island Department of Health.

- Druine, C. (2009). Belgium. In G. Meyer, T. Hayer, & M. Griffiths (Eds.), *Problem gambling in Europe: Challenges, prevention, and interventions* (pp. 3-16). New York: Springer.
- Emshoff, J., Anthony, E., Lippy, C., Valentine, L., Mooss, A., Perkins, A., & Zorland, J. (2007). *Gambling Survey for the Georgia Department of Human Resources*. Atlanta, GA: Georgia State University.
- Esters, I., Biggar, R., Lacour, J., & Reyes, M. (2008). *2008 Louisiana Study on Problem Gambling*. Prepared for the Louisiana Office for Addictive Disorders.
- Feigelman, W., Kleinman, P. H., Lesieur, H. R., Millman, R. B., & Lesser, M. L. (1995). Pathological Gambling Among Methadone Patients. *Drug And Alcohol Dependence*, 39, 75-81.
- Ferris, J., & Wynne, H. (2001). *The Canadian Problem Gambling Index: Final report*. Ottawa: Canadian Centre on Substance Abuse.
- Fisher, S. (1993). Gambling and Pathological gambling in adolescents. *Journal of Gambling Studies*, 9, 277-288.
- Fisher, S. (1996). *Gambling and problem gambling among casino patrons*. Report commissioned by the British Casino Industry. Plymouth: Centre for Research into the Social Impact of Gambling: University of Plymouth.
- Fisher, S. E. (2000). Measuring the prevalence of sector-specific problem gambling: A study of casino patrons. *Journal of Gambling Studies*, 16(1), 25-51.
- Focal Research Consultants (2001). *2001 Survey of gambling and problem gambling in New Brunswick*. Fredericton: New Brunswick Department of Health and Wellness.
- Focal Research Consultants (2008). *2007 Adult Gambling Prevalence Study*. Halifax, NS: Nova Scotia Health Promotion and Protection.
- Fong, D. K. C., & Orozco, B. (2005). Gambling participation and prevalence estimates for pathological gambling in a far east gambling city: Macao. *UNLV Gaming Research & Review Journal*, 9(2), 15-28.
- Fong, T. W., Campos, M. D., Brecht, M.-L., Davis, A., Marco, A., Pecanha, V., Rosenthal, R. J. (2011). Problem and Pathological Gambling in a Sample of Casino Patrons. *J Gambl Stud*, 27(1), 35-47.
- Gerstein, D., Hoffman, J., Larison, C., Engelman, L., Murphy, S., Palmer, A., Chuchro, L., Toce, M., Johnson, R., Buie, T., & Hill, M. A. (1999). *Gambling Impact and Behavior Study*. National Opinion Research Center, University of Chicago. <http://govinfo.library.unt.edu/ngisc/reports/gibstdy.pdf>
- Gillespie, M., Derevensky, J. L., Gupta, R. (2007). The utility of outcome expectancies in the prediction of adolescents gambling behavior. *Journal of Gambling Issues*, 19, 69-85.
- Gilovich, T., & Douglas, C. (1986). Biased evaluations of randomly-determined gambling outcomes. *Journal of Experimental Social Psychology*, 22, 228-241.

Gilovitch, T. (1983). Biased evaluation and persistence in gambling. *Journal of Personality and Social Psychology*, 44, 1110-1126.

Goering, P. (2003). *Health Systems Research and Consulting Unit: Research Annual Report, 2003*.

Gonnerman, M.E. Jr., & Lutz, G.M. (2011). *Gambling attitudes and behaviors: A 2011 survey of adult Iowans*. Cedar Falls, IA: Center for Social and Behavioral Research, University of Northern Iowa.

Goudriaan, A. E., de Bruin, D., & Koeter, W. J. (2009). Netherlands. In G. Meyer, T. Hayer, & M. Griffiths (Eds.), *Problem gambling in Europe: Challenges, prevention, and interventions* (pp. 189-208). New York: Springer.

Govoni, R., Frisch, G. R., & Stinchfield, R. (2001). *A critical review of screening and assessment instruments for problem gambling*. Windsor: University of Windsor Problem Gambling Research Group.

Griffiths, M. (1993). Tolerance in gambling: An objective measure using the psychophysiological analysis of male fruit machine gamblers. *Addictive Behaviors*, 18, 365-372.

Griffiths, M. (1995). *Adolescents Gambling*. Routledge, London.

Griffiths, M. D. (1991). Psychobiology of the near miss in fruit machine gambling. *Journal of Psychology*, 125, 347-357.

Hall, G. W., Carriero, N. J., Takushi, R. Y., Montoya, I. D., Preston, K. L., & Gorelick, D. A. (2000). Pathological gambling among cocaine-dependent outpatients. *Am J Psychiatry*, 157, 1127-1133.

Hartmann, D. J. (2007). *A survey of gambling behaviors in Michigan, 2006*. Kalamazoo, MI: Kercher Center for Social Research at the Western Michigan University for the Michigan Department of Community Health.

Health Services Policy Research Group, School of Urban Affairs and Public Policy, University of Delaware (2002). *The costs and consequences of gambling in the State of Delaware*. Prepared for the State of Delaware, Health and Social Services, Division of Substance Abuse and Mental Health.

Ide-Smith, S., & Lea, S. EG. (1988). Gambling in young adolescents. *Journal of Gambling Behavior*, 4, 110-118.

Ipsos-Reid, & Gemini Research (2008). *British Columbia problem gambling prevalence study*. Victoria, BC: Ministry of Public Safety and Solicitor General.

Jaakkola, T. (2009). Finland. In G. Meyer, T. Hayer, & M. Griffiths (Eds.), *Problem gambling in Europe: Challenges, prevention, and interventions* (pp. 53-70). New York: Springer.

Jackson, C. A., Wynne, H., Dowling, N. A., Tomnay, J. E., & Thomas, S. A. (2010). Using the CPGI to Determine Problem Gambling Prevalence in Australia: Measurement Issues. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 8(4), 570-582.

Jacobs, D. F. (2000). Juvenile gambling in North America: an analysis of long term trends and future prospects. *Journal of Gambling Studies*, 16, 119-152.

- Jefferson, S., & Nicki, R. (2003). A new instrument to measure cognitive distortions in video lottery terminal users: The Information Biases Scale (IBS). *Journal of Gambling Studies*, 19(4), 387-403.
- Johansson, A., Grant, G. E., Kim, S. W., Odlaug, B. L., & Götetsam, K. G. (2009). Risk Factors for Problematic Gambling: A Critical Literature Review. *J Gambl Stud*, 25(1), 67-92.
- Johnson, E. E., Hamer, R. M., Nora, R. M., Tan, B., Eisenstein, N., & Engelhart, C. (1997). The lie/bet questionnaire for screening pathological gamblers. *Psychological Reports*, 80, 83-88.
- Kairouz, S., & Nadeau, L. (2010). *Portrait du jeu au Quebec: Prévalence, incidence et trajectoires sur quatre ans*. Montreal, QC: Université Concordia.
- Kallick, M., Suits, D., Dielman, T., & Hybels, J. (1976). *Survey of American gambling attitudes and behavior: Final report to the Commission on the Review of the National Policy Toward Gambling*. Ann Arbor: Survey Research Center, Institute for Social Research.
- Kentucky Council on Problem Gambling (2009). *Gambling In Kentucky: A research report on the prevalence of gambling among Kentucky residents*. Frankford, KY: Author.
- Kessler, R. C., Hwang, I., LaBrie, R., Petukhova, M., Sampson, N. A., Winters, K. C., & Shaffer, H. J. (2008). DSM-IV pathological gambling in the National Comorbidity Survey Replication. *Psychological Medicine*, 38(9), 1351-1360.
- Korn, D. A. (2000). Expansion of gambling in Canada: implications for health and social policy. *CMJA*, 163(1), 61-64.
- Korn, D. A., Gibbins, R., & Azimer, J. (2003). Framing Public Policy Towards a Public Health Paradigm for Gambling. *Journal of Gambling Studies*, 19(2), 235-256.
- Korn, D., & Shaffer, H. (1999). Gambling and the health of the public: adopting a public health perspective. *Journal of Gambling Studies*, 15, 289-365.
- Kun, B., Balázs, H., Arnold, P., Paksi, B., & Demetrovics, Z. (2012). Gambling in western and eastern Europe: The example of Hungary. *Journal of Gambling Studies*, 28(1), 27-46.
- Künzi, K., Fritsch, T., & Egger, T. (2004). *Gambling and Gambling Addiction In Switzerland*. Büro für Arbeits- und Sozialpolitische Studien. <http://www.bj.admin.ch/content/dam/data/gesellschaft/lotterie/res-spielsucht-e.pdf>
- Laansoo, S., & Niit, T. (2009). Estonia. In G. Meyer, T. Hayer, & M. Griffiths (Eds.), *Problem gambling in Europe: Challenges, prevention, and interventions* (pp. 37-52). New York: Springer.
- Ladouceur, R., Boisvert, J.-M., Pepin, M., Loranger, M., & Sylvain, C. (1994). Social Cost of Pathological Gambling. *Journal of Gambling Studies*, 10(4), 399-409.

- Ladouceur, R., Boudreault, N., Jacques, C., & Vitaro, F. (1999a). Pathological gambling and related problems among adolescents. *Journal of Child & Adolescents Substance Abuse*, 8, 55-68.
- Ladouceur, R., Jacques, C., Ferland, F. & Giroux, I. (1999b). Prevalence of Problem Gambling: A Replication Study 7 Years Later. *Can J Psychiatry*, 44, 802-804.
- Langer, E. J. (1975). The illusion of control. *Journal of Personality and Social Psychology*, 32, 311-327.
- Langer, E. J., & Roth, J. (1975). The illusion of control. *Journal of Personality and Social Psychology*, 32, 951-955.
- Lemaire, J., MacKay, T., & Patton, D. (2008). *Manitoba Gambling and Problem Gambling 2006*. Winnipeg, MB: Addictions Foundation of Manitoba.
- Lesieur, H. R. (1984). *The Chase: Career of the Compulsive Gambler*. Rochester, VT: Schenkman Books.
- Lesieur, H. R. (1988). *The Female Pathological Gambler*. In (a cura di) Eadington, W. R. *Gambling Research: Proceedings of the 7th International Conference on Gambling and Risk Taking*. Reno: University of Nevada, Bureau of Business and Economic Research.
- Lesieur, H. R. (1998). Costs and Treatment of Pathological Gambling. *Annals of the American Academy of Political Social Science*, Vol. 556, *Gambling: Socioeconomics Impacts and Public Policy*, 153-171.
- Lesieur, H. R., & Anderson, C. (1995). *Results of a Survey of Gamblers Anonymous Members in Illinois*. Illinois Council on Problem and Compulsive Gambling. Mimeographed.
- Lesieur, H. R., & Blume, S. B. (1987). The South Oaks Gambling Screen (SOGS): A new instrument for the identification of pathological gamblers. *Am J Psychiatry*, 144, 1184-1188.
- Lesieur, H. R., & Blume, S. B. (1991). Evaluation of patients treated for pathological gambling in a combined alcohol, substance abuse and pathological gambling treatment unit using the Addiction Severity Index. *Br J Addict*, 86, 1017-1028.
- Lesieur, H. R., & Heineman, M. (1988). Pathological Gambling Among Multiple Substance Abusers in a Therapeutic Community. *British Journal of Addiction*, 83, 765-771.
- Lesieur, H. R., & Klein, R. (1985). *Prisoners, gambling and crime*. Paper presented at the Meetings of the Academy of Criminal Justice Scientists.
- Lesieur, H. R., Blume, S. B., & Zoppa, R. M. (1986). Alcoholism, Drug Abuse, and Gambling. *Alcoholism: Clinical and Experimental Research*, 10, 33-38.
- Linnet, J. (2009). Denmark. In G. Meyer, T. Hayer, & M. Griffiths (Eds.), *Problem gambling in Europe: Challenges, prevention, and interventions* (pp. 17-35). New York: Springer.

Loba, P., Stewart, S. H., Klein, R. M., & Blackburn, J. R. (2001). Manipulations of the features of standard Video Lottery Terminal (VLT) games: Effects in pathological and non-pathological gamblers. *Journal of Gambling Studies*, 17, 297-320.

Lorenz, V. C., & Yaffe, R. A. (1986). Pathological Gambling: Psychosomatic, Emotional, and Marital Difficulties as Reported by the Gambler. *Journal of Gambling Behavior*, 2(1), 40-49.

Lorenz, V. C., & Yaffe, R. A. (1988). Pathological Gambling: Psychosomatic, Emotional, and Marital Difficulties as Reported by the Spouse. *Journal of Gambling Behavior*, 4(1), 13-26.

Luder, M.-T., Berchtold, A., Akre, C., Michaud, P.-A., Suris, J.-C. (2010). Do youths gamble? You bet! A Swiss population-based study. *Swiss Med Wkly*, 140, w13074.

Lund, I., & Nordlund, S. (2003). *Pengespill og Pengespillproblemer i Norge* [Gambling and Problem Gambling in Norway]. Oslo: Norwegian Institute for Alcohol and Drug Research.

Mancuso, D., Gilson, M., & Felver, B. (2005). *The 2003 Washington State needs assessment household survey*. Department of Social and Health Services (DSHS), Division of Alcohol and Substance Abuse (DASA).

Market Quest Research Group, Inc. (2009a). *2009 New Brunswick Gambling Prevalence Study*. Prepared for Department of Health and New Brunswick Lotteries and Gaming Corporation, Government of New Brunswick. Fredericton, NB.

Market Quest Research Group, Inc. (2009b). *2009 Newfoundland and Labrador Gambling Prevalence Study*. Prepared for Department of Health and Community Services, Government of Newfoundland and Labrador. St. John's, NL: Department of Health and Community Services.

Marshall, K., & Wynne, H. (2004). Against the odds: A profile of at-risk and problem gamblers. *Canadian Social Trends*, 73.

Mason, K. (2009). *A focus on problem gambling: Results of the 2006/07 New Zealand Health Survey*. Wellington: Ministry of Health.

Mc Cormick, R. A., Russo, A. M., Ramirez, L. F., & Taber, J. I. (1984). Affective disorders among pathological gamblers seeking treatment. *Am J Psychiatry*, 141, 215-218.

Messerlian, C., Derevensky, J., & Gupta, R. (2005). Youth gambling problems: a public health perspective. *Health Promotion International*, 20(1), 69-79.

Meyer, G., & Hayer, T. (2009). Germany. In G. Meyer, T. Hayer, & M. Griffiths (Eds.), *Problem gambling in Europe: Challenges, prevention, and interventions* (pp. 85-101). New York: Springer.

Meyer, G., Fabian, T., & Peter, W. (1995). The Social Costs of Pathological Gambling. Paper presented at the First European Conference on Gambling Studies and Policy Issues, 2-5 August, St. John's College, Cambridge, U.K.

Meyer, G., Hayer, T., & Griffiths, M. (Eds. 2009). *Problem gambling in Europe: Challenges, prevention, and interventions*. New York: Springer.

Miller, M. A., & Westermeyer, J. (1996). Gambling in Minnesota. *Am J Psychiatry*, 153(6), 845.

Molo Bettelini, C., Alippi, M., & Wernli, B. (2000). Il gioco patologico in Ticino. Centro di documentazione e ricerca OSC.

Neal, P., Delfabbro, P., & O'Neil, M. (2004). *Problem gambling and harm: A national definition*. Literature review. Adelaide: South Australian Centre for Economic Studies.

O'Connor, J., & Dickerson, M. (2003). Definition of and measurement of chasing in off-course betting and gaming machine play. *Journal of Gambling Studies*, 19(4), 359-386.

Olason, D. T., & Gretarsson, S. J. (2009). Iceland. In G. Meyer, T. Hayer, & M. Griffiths (Eds.), *Problem gambling in Europe: Challenges, prevention, and interventions* (pp. 137-151). New York: Springer.

Park, S., Cho, M. J., Jeon, H. J., Lee, H. W., Bae, J. N., Park, J. I., Sohn, J. H., Lee, Y. R., Lee, J. Y., & Hong, J. P. (2010). Prevalence, clinical correlations, comorbidities, and suicidal tendencies in pathological Korean gamblers: Results from the Korean Epidemiologic Catchment Area Study. *Social Psychiatry and Psychiatric Epidemiology*, 45(6), 621-629.

Patton, D., Brown, D., Dhaliwal, J., Pankratz, C., & Broszeit, B. (2002). *Gambling involvement and problem gambling in Manitoba*. Winnipeg: Addictions Foundation of Manitoba.

Pavalko, R. M. (1999). Problem Gambling: National Forum. *The Phi Kappa Phi Journal*, (Fall), 28-32.

Petry, N. M. (2003). A comparison of treatment-seeking pathological gamblers based on preferred gambling activity. *Addiction*, 98, 645-655.

Petry, N. M., Stinson, F. S., & Grant, B. F. (2005). Comorbidity of DSM-IV pathological gambling and other psychiatric disorders: Results from the National Epidemiologic Survey on Alcohol and Related Conditions. *Journal of Clinical Psychiatry*, 66, 564-574.

Potenza, M. N., Fiellin, D. A., Heninger, G. R., Rounsaville, & B. J., Mazure, C. M. (2002). Gambling: An Addictive Behavior with Health and Primary Care Implications. *J GEN INTERN MED*, 17, 721-732.

Potenza, M. N., Steinberg, M. A., McLaughling, S. D., Wu, R., Rounsaville, B. J., & O'Malley, S. S. (2001). Gender-related differences in the characteristics of problem gamblers using a gambling helpline. *American Journal of Psychiatry*, 15, 1500-1505.

Productivity Commission (1999). *Australia's Gambling Industries* (Report No. 10). Canberra, Australia Capital Territory: AusInfo.

Queensland Policy Directorate (2001). *Queensland household gambling survey*. Queensland Treasury.

Rainone, G., Marel, R., Gallati, R. J., & Gargon, N. (2007). *Gambling Behaviors and Problem Gambling Among Adults in New York State: Initial Findings from the 2006 OASAS Household Survey*. NYS Office of Alcoholism and Substance Abuse Services.

Ramirez, L. F., Mc Cormick, R. A., Russo, A., & Taber, J. I. (1983). Patterns of Substance Abuse in Pathological Gamblers Undergoing Treatment. *Addictive Behaviors*, 8, 425-428.

Rousseau, F. L., Vallerand, R. J., Ratelle, C. F., Mageau, G. A., & Provencher, P. J. (2002). Passion and gambling: On the validation of the Gambling Passion Scale. *Journal of Gambling Studies*, 18(1), 45-66.

Schrans, T., & Schellinck, T. (2004). *2003 Nova Scotia problem gambling prevalence study: Final report*. Halifax: Nova Scotia Office of Health Promotion.

Shaffer, H. J. & Hall, M. N. (1996). Estimating the prevalence of adolescents gambling disorders: a quantitative synthesis and guide towards standard gambling nomenclature. *Journal of Gambling Studies*, 12, 193-214.

Shaffer, H. J., Hall, M. N., & Vander Bilt, J. (1997). *Estimating the prevalence of Disordered Gambling in the United States and Canada: A Meta-analysis*. Boston, MA: Division on Addictions, Harvard Medical School.

Shaffer, H. J., Hall, M. N., & Vander Bilt, J. (1999). Estimating the prevalence of disordered gambling behavior in the United States and Canada: A research synthesis. *American Journal of Public Health*, 89(9), 1369-1376.

Shaffer, H. J., LaBrie, R. A., LaPlante, D. A., Nelson, S. E., & Stanton, M. V. (2004). The Road Less Travelled: Moving From Distributions to Determinants in the Study of Gambling Epidemiology. *Can J Psychiatry*, 49(8), 504-516.

Shaffer, H. J., LaBrie, R., Scanlan, K. M., & Cummings, T. N. (1994). Pathological gambling among adolescents: Massachusetts Gambling Screen (MAGS). *Journal of Gambling Studies*, 10(4), 339-362.

Shapira, N. A., Ferguson, M. A., Frost-Pineda, K. & Gold, M. S. (2002). *Gambling and problem gambling prevalence among adults in Florida*. Report to the Florida Council on Compulsive Gambling. Gainesville, FL: University of Florida.

Sheperd, R. M. (1996). Clinical Obstacles in Administering the South Oaks Gambling Screen in a Methadone and Alcohol Clinic. *Journal of Gambling Studies*, 12(1), 21-32.

Smith, G. J., & Wynne, H. J. (2002). *Measuring gambling and problem gambling in Alberta using the Canadian Problem Gambling Index (CPGI)*. Alberta Gaming Research Institute.

Specker, S. M., Carlson, G. A., Edmonson, K. M., Johnson, P. E., & Marcotte, M. (1996). Psychopathology in Pathological Gamblers Seeking Treatment. *Journal of Gambling Studies*, 12(1), 67-81.

Spectrum Gaming Group. (2009). *Gambling in Connecticut: Analyzing the economics and social impacts*. Linwood, NJ: Author.

Sproston, K., Erens, B., & Orford, J. (2000). *Gambling behavior in Britain: Results from the British Gambling Prevalence Survey*. London: The National Centre for Social Research.



Spunt, B., Lesieur, H. R., Hunt, D., & Cahill, L. (1995). Gambling among methadone patients. *Int J Addict*, 30, 929-962.

Steinberg, M. A., Kosten, T. A., & Rounsaville, B. J. (1992). Cocaine abuse and pathological gambling. *Am J Addict*, 1, 121-132.

Stewart, D. O. (2011). *Online Gambling Five Years After UIGEA*. American Gaming Association White Paper.

Stinchfield, R. (2002). Reliability, validity and classification accuracy of the South Oaks Gambling Screen (SOGS). *Addictive Behaviors*, 27, 1-19.

Sullivan, S. (1999). *The design and validation of a brief screen and resources to assist general practitioners (GPs) identify early or established problem gambling and to provide brief interventions in GP's patient population*. Unpublished doctoral dissertation, University of Auckland.

Svensson, J., & Romild, U. (2011). Incidence of Internet gambling in Sweden: results from the Swedish longitudinal gambling study. *International Gambling Studies*, 11(3), 357-375.

Swedish National Institute of Public Health (2009, November 24). *SWELOGS – a population study on Gambling and Health 2008/09: A presentation of keyfindings from the first data collection*. Breakfast seminar World Trade Center, Stockholm.

Tavares, H., Carneiro, E., Sanches, M., Pinsky, I., Caetano, R., Zaleski, M., & Laranjeira, R. (2010). Gambling in Brazil: Lifetime prevalences and socio-demographic correlates. *Psychiatry Research*, 180(1), 35-41.

Thomas, S., Jackson, A., & Blaszczynski, A. (2003). *Measuring problem gambling: Evaluation of the Victorian Gambling Screen*. Report to the Gambling Research Panel by Melbourne Enterprise International.

Thompson, W. N., Gazel, R., & Rickman, D. (1996). The Social Costs of Gambling in Wisconsin. *Wisconsin Policy Research Institute Report*, 9(6), 1-44.

Toce-Gerstein, M., & Volberg, R. A. (2003). *The NODS-Clip: A new brief screen for pathological gambling*. Paper presented at the 17th National Conference on Problem Gambling. Louisville, KY.

Volberg, R. A. (1993). *Gambling and Problem Gambling Among Native Americans in North Dakota*. Report to the North Dakota Department of Human Services.

Volberg, R. A. (1995). *Gambling and problem gambling in Iowa: A replication study*. Report to the Iowa Department of Human Services. Roaring Springs, PA: Gemini Research.

Volberg, R. A. (1996). *Gambling and problem gambling in New York: A 10-year replication survey, 1986 to 1996*. Report to the New York Council on Problem Gambling. Roaring Springs, PA: Gemini Research.

Volberg, R. A. (1997a). *Gambling and Problem Gambling in Colorado*. Report to the Colorado Department of Revenue.

Volberg, R. A. (1997b). *Gambling and problem gambling in Mississippi: A report to the Mississippi Council on Compulsive Gambling (Social Research Report Series 97-1)*. Mississippi State: Mississippi State University, Social Science Research Center.

Volberg, R. A. (2001a). *When the chips are down: Problem gambling in America*. New York, NY: The Century Foundation.

Volberg, R. A. (2001b). *Gambling and problem gambling in North Dakota: A replication study, 1992 to 2000*. Bismarck, ND: Office of the Governor.

Volberg, R. A. (2001c). *Changes in gambling and problem gambling in Oregon, 1997 to 2000*. Salem, OR: Oregon Gambling Addiction Treatment Foundation.

Volberg, R. A. (2002). *Gambling and problem gambling in Nevada*. Report to the Nevada Department of Human Resources. Carson City, NV: Department of Human Resources.

Volberg, R. A. (2003). *Gambling and problem gambling in Arizona*. Phoenix, AZ: Arizona Lottery.

Volberg, R. A. (2004). Fifteen Years of Problem Gambling Prevalence Research: What Do We Know? Where Do We Go? [Electronic Version]. *The Electronic Journal of Gambling Issues*, 10, 1-19.

Volberg, R. A., & Banks, S. M. (1990). A review of two measures of pathological gambling in the United States. *Journal of Gambling Behavior*, 6(2), 153-163.

Volberg, R. A., & Bernhard, B. (2006). *The 2006 study of gambling and problem gambling in New Mexico. Report to the Responsible Gaming Association of New Mexico*. Northampton, MA: Gemini Research.

Volberg, R. A., & McNeilly, D. (2003). *Gambling and problem gambling among seniors in Florida*. Maitland: Florida Council on Compulsive Gambling.

Volberg, R. A., & Silver, E. (1993). *Gambling and Problem Gambling in North Dakota*. Report to the North Dakota Department of Human Services, Division of Mental Health.

Volberg, R. A., & Steadman, H. J. (1988). Refining prevalence estimates of pathological gambling. *Am J Psychiatry*, 145, 502-505.

Volberg, R. A., & Wray, M. (2007). Legal Gambling and Problem Gambling as Mechanisms of Social Domination? Some Considerations for Future Research. *American Behavioral Scientist*, 51(1), 56-85.

Volberg, R. A., Abbott, M. W., Rönnerberg, S., & Munck, I. M. (2001). Prevalence and risks of pathological gambling in Sweden. *Acta Pyschiatrica Scandinavica*, 104(4), 250-256.

Volberg, R. A., Nysse-Carris, K. L., & Gerstein D. R. (2006). *2006 California problem gambling prevalence survey*. Sacramento, CA: California Office of Problem and Pathological Gambling.

- Volberg, R. A., Vales, P. A. (2002). Prevalence estimates of pathological gambling in Puerto Rico. [Estimados de prevalencia sobre el juego patológico en Puerto Rico]. *Revista Puertorriqueña de Psicología*, 13, 71-98.
- Walker, M. B., & Dickerson, M. G. (1996). The prevalence of problem and pathological gambling: A critical Analysis. *Journal of Gambling Studies*, 12(2), 233-249.
- Wallisch, L. S. (1996). *Gambling in Texas: 1995 surveys of adult and adolescent gambling behavior*. Austin: Texas Commission on Alcohol and Drug Abuse.
- Wardle, H., Moody, A., Spence, S., Orford, J., Volberg, R., Jotangia, D., Griffiths, M., Hussey, D., & Dobbie, F. (2011). *British gambling prevalence survey 2010*. Prepared for The Gambling Commission. London: National Centre for Social Research.
- Wenzel, M., McMillen, J., Marshall, D., & Ahmed, E. (2004). *Validation of the Victorian Gambling Screen*. Report to the Gambling Research Panel. Melbourne, Victoria. Australian National University.
- Wiebe, J., and Volberg, R. A. (2007). *Problem Gambling Prevalence Research: A Critical Overview*. A report to the Canadian Gaming Association.
- Wiebe, J., Mun, P., & Kauffman, N. (2006). *Gambling and Problem Gambling in Ontario 2005*. Toronto, ON: Responsible Gambling Council (Ontario).
- Wiebe, J., Single, E. & Falkowski-Ham, A. (2001). *Measuring gambling and problem gambling in Ontario*. Toronto: Canadian Centre on Substance Abuse and Responsible Gambling Council (Ontario).
- Wildman, R. W. (1998). *Gambling: An Attempt at an Integration*. Edmonton, AB: Wynne Resources.
- Williams, R. J. & Wood, R. T. (2007). *Internet Gambling: A Comprehensive Review and Synthesis of the Literature*. Report prepared for the Ontario Problem Gambling Research Centre, Guelph, Ontario, CANADA.
- Winters, K. C., Specker, S. & Stinchfield, R. (1997). *Brief manual for use of the Diagnostic Interview for Gambling Severity*. Minneapolis, MN: University of Minnesota Medical School.
- Winters, K., Stinchfield, R. D., & Fulkerson, J. (1993). Patterns and characteristics of adolescents gambling. *Journal of Gambling Studies*, 9, 371-386.
- Wynne, H. J. (2002). *Gambling and problem gambling in Saskatchewan*. Report prepared for Saskatchewan Health. Regina, SK: Saskatchewan Health.
- Zangerl, M., Munsch, S., Meyer, A., & Margraf, J. (2007). Prevalence and risk of pathological gambling in Switzerland after the legalization of games of chance and casinos in 2000. Paper presented at the 10th Congress of the Swiss Society of Psychology, September 13-14, Zurich, Switzerland.
- Zimmerman, M., Meeland, T., & Krug, S. (1985). Measurement and structure of pathological gambling behavior. *Journal of Personality Assessment*, 49, 76-82.

## 9) Allegato 1: il questionario somministrato alla popolazione

### 1.1) Qual è la sua età?

Specificare l'età in anni \_\_\_\_\_

### 1.2) Genere

Uomo

Donna

### 1.3) Qual è la sua nazionalità?

Svizzera

Italiana

Doppia nazionalità (Svizzera più altra nazionalità)

Altra nazionalità (Specificare \_\_\_\_\_)

Non sa/Non risponde

### 1.4) Qual è il suo stato civile attuale?

Celibe/nubile

Coniugato/a

Separato/a

Divorziato/a

Vedovo/a

Non sa/Non risponde

### 1.5) Qual è il livello di formazione più elevato che ha concluso? (per chi studia considerare la formazione in corso)

Nessuno

Scuola dell'obbligo (scuole elementari, scuole medie)

Apprendistato/tirocinio completo (certificato federale o cantonale di capacità)

Scuola professionale a tempo pieno (ad esempio: Scuola specializzata per le professioni sanitarie e sociali di Trevano-Canobbio, CPC di Lugano)

Maturità professionale

Maturità federale (liceo, Scuola cantonale di commercio)

Scuola magistrale (ad esempio: docente di scuola elementare, maestro/a d'asilo)

Formazione professionale superiore (attestato professionale federale, diploma o maestria)

Scuola universitaria professionale (SUP), Alta scuola pedagogica (ASP)

Università/Politecnico

Altre formazioni complete (non corrispondenti ai sistemi formativi svizzeri)

Non sa/Non risponde

- 2) Durante la sua vita, lei ha mai giocato al lotto, acquistato biglietti della lotteria, gratta e vinci o cartelle per la tombola?  
(Se la risposta è "No" passare direttamente alla domanda 4)

Sì

No

- 3) Nel corso degli ultimi 12 mesi, con quale frequenza e dove lei ha ...  
(Per il luogo di gioco l'intervistato/a può indicare molteplici opzioni di risposta)

|   | Frequenza di gioco       |                          |                          |                          |                          |                          |                          | Luogo di gioco   |
|---|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--|
|   | Mai                      | Meno di 1 volta al mese  | 1 volta al mese          | 2-3 volte al mese        | 1-2 volte a settimana    | 3-6 volte a settimana    | Tutti i giorni           |  |
| <b>Lotterie</b>   |                          |                          |                          |                          |                          |                          |                          |  |
| giocato a lotterie con numeri (Swiss lotto, Euromillions, ...)? | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | 1) Online/TV da solo<br>2) Online/TV con altra gente<br>3) A casa sua o di amici<br>4) Casinò<br>5) Chiosco, bar<br>6) Sala da gioco<br>7) Altrove (Specificare) |
| acquistato gratta e vinci?                                      | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |  |
| giocato a tombola per soldi?                                    | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |  |

- 4) Durante la sua vita, lei ha mai scommesso denaro su eventi sportivi (schedina o scommesse su partite dei vari campionati di calcio, di hockey, di basket o di altri sport, scommesse sulla Champions League, ...) o su animali (corse dei cavalli, ...) oppure partecipato a scommesse private con amici/conoscenti per soldi?  
(Se la risposta è "No" passare direttamente alla domanda 6)

Sì

No

- 5) Nel corso degli ultimi 12 mesi, con quale frequenza e dove lei ha fatto ...  
(Per il luogo di gioco l'intervistato/a può indicare molteplici opzioni di risposta)

|  | Frequenza di gioco       |                          |                          |                          |                          |                          |                          | Luogo di gioco   |
|--|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--|
|  | Mai                      | Meno di 1 volta al mese  | 1 volta al mese          | 2-3 volte al mese        | 1-2 volte a settimana    | 3-6 volte a settimana    | Tutti i giorni           |  |
| <b>Scommesse</b>                                       |                          |                          |                          |                          |                          |                          |                          |  |
| scommesse sportive (Schedina, Totosport, Toto X, ...)? | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | 1) Online/TV da solo<br>2) Online/TV con altra gente<br>3) A casa sua o di amici<br>4) Casinò<br>5) Chiosco, bar<br>6) Sala da gioco<br>7) Altrove (Specificare) |
| scommesse su cavalli, cani o altri animali?            | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |  |
| scommesse private con amici/conoscenti per soldi?      | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |  |

- 6) Durante la sua vita, lei ha mai giocato a poker (tornei e/o cash game) per soldi?  
(Se la risposta è "No" passare direttamente alla domanda 8)

Sì

No

- 7) Nel corso degli ultimi 12 mesi, con quale frequenza e dove lei ha giocato a ...  
(Per il luogo di gioco l'intervistato/a può indicare molteplici opzioni di risposta)

|   | Frequenza di gioco       |                          |                          |                          |                          |                          |                          | Luogo di gioco   |
|---|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--|
|   | Mai                      | Meno di 1 volta al mese  | 1 volta al mese          | 2-3 volte al mese        | 1-2 volte a settimana    | 3-6 volte a settimana    | Tutti i giorni           |  |
| poker (tornei e/o cash game) per soldi? | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | 1) Online/TV da solo<br>2) Online/TV con altra gente<br>3) A casa sua o di amici<br>4) Casinò<br>5) Chiosco, bar<br>6) Sala da gioco<br>7) Altrove (Specificare) |

8) Durante la sua vita, lei ha mai giocato ad altri giochi di carte (black-jack, jass, baccarat, bridge, scopa, ...) per soldi?

(Se la risposta è "No" passare direttamente alla domanda 10)

Sì

No

9) Nel corso degli ultimi 12 mesi, con quale frequenza e dove lei ha giocato a ...

(Per il luogo di gioco l'intervistato/a può indicare molteplici opzioni di risposta)

|  | Frequenza di gioco       |                          |                          |                          |                          |                          |                          | Luogo di gioco   |
|--|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--|
|  | Mai                      | Meno di 1 volta al mese  | 1 volta al mese          | 2-3 volte al mese        | 1-2 volte a settimana    | 3-6 volte a settimana    | Tutti i giorni           |  |
| altri giochi di carte per soldi (black-jack, baccarat, ...)? | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | 1) Online/TV da solo<br>2) Online/TV con altra gente<br>3) A casa sua o di amici<br>4) Casinò<br>5) Chiosco, bar<br>6) Sala da gioco<br>7) Altrove (Specificare) |

10) Durante la sua vita, lei ha mai giocato a dadi o a backgammon per soldi oppure alla roulette o alle slot-machines con i soldi?

(Se la risposta è "No" passare direttamente alla domanda 12)

Sì

No

- 11) Nel corso degli ultimi 12 mesi, con quale frequenza e dove lei ha giocato ...  
(Per il luogo di gioco l'intervistato/a può indicare molteplici opzioni di risposta)

|                                  | Frequenza di gioco       |                          |                          |                          |                          |                          |                          | Luogo di gioco   |
|----------------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--|
|                                  | Mai                      | Meno di 1 volta al mese  | 1 volta al mese          | 2-3 volte al mese        | 1-2 volte a settimana    | 3-6 volte a settimana    | Tutti i giorni           |  |
| a dadi o a backgammon per soldi? | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | 1) Online/TV da solo<br>2) Online/TV con altra gente<br>3) A casa sua o di amici<br>4) Casinò<br>5) Chiosco, bar<br>6) Sala da gioco<br>7) Altrove (Specificare) |
| alla roulette?                   | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |  |
| alle slot-machines?              | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |  |

- 12) Durante la sua vita, lei ha mai giocato a giochi di destrezza (biliardo, freccette, ...) per soldi o ad altri giochi (oltre a quelli già elencati) per soldi?  
(Se la risposta è "No" passare direttamente alla domanda 14)

Sì

No

- 13) Nel corso degli ultimi 12 mesi, con quale frequenza e dove lei ha giocato a ...  
(Per il luogo di gioco l'intervistato/a può indicare molteplici opzioni di risposta)

|   | Frequenza di gioco       |                          |                          |                          |                          |                          |                          | Luogo di gioco   |
|---|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--|
|   | Mai                      | Meno di 1 volta al mese  | 1 volta al mese          | 2-3 volte al mese        | 1-2 volte a settimana    | 3-6 volte a settimana    | Tutti i giorni           |  |
| giochi di destrezza per soldi (biliardo, freccette, ...)? | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | 1) Online/TV da solo<br>2) Online/TV con altra gente<br>3) A casa sua o di amici<br>4) Casinò<br>5) Chiosco, bar<br>6) Sala da gioco<br>7) Altrove (Specificare) |
| Altri giochi per soldi (Specificare _____)?               | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |  |



- 14) Durante la sua vita, lei ha mai giocato a giochi di svago online (giochi di carte, giochi da Casinò, domino, bingo, ...) senza scommettere denaro?  
(Se la risposta è "No" passare direttamente alla domanda 16)

Sì   
No

- 15) Negli ultimi 12 mesi, con quale frequenza ha praticato giochi di svago online (giochi di carte, giochi da Casinò, domino, bingo ...) senza scommettere denaro?

Mai   
Meno di una volta al mese   
1 volta al mese   
2-3 volte al mese   
1-2 volte a settimana   
3-6 volte a settimana   
Tutti i giorni

- 16) Quali Casinò frequenta / ha frequentato negli ultimi 12 mesi?  
(L'intervistato/a può indicare molteplici opzioni di risposta)

Non ho frequentato nessun Casinò   
Un Casinò online o alla TV   
Il Casinò di Locarno   
Il Casino di Campione d'Italia   
Il Casinò di Lugano   
Il Casinò di Mendrisio   
Un altro Casinò (Specificare quale)   
Non sa/Non risponde

- 17) **Quale somma di denaro, in totale, spende ogni mese per il gioco?**  
**(Se l'intervistato/a risponde "Non ho mai speso denaro per giocare d'azzardo" passare direttamente alla domanda 29)**

|   |                          |
|---|--------------------------|
| Non ho mai speso denaro per giocare d'azzardo | <input type="checkbox"/> |
| Meno di 10 franchi                            | <input type="checkbox"/> |
| Tra 11 e 30 franchi                           | <input type="checkbox"/> |
| Tra 31 e 60 franchi                           | <input type="checkbox"/> |
| Tra 61 e 100 franchi                          | <input type="checkbox"/> |
| Tra 101 e 999 franchi                         | <input type="checkbox"/> |
| Tra 1'000 e 2'499 franchi                     | <input type="checkbox"/> |
| Tra 2'500 e 10'000 franchi                    | <input type="checkbox"/> |
| Più di 10'000 franchi                         | <input type="checkbox"/> |
| Non sa/Non risponde                           | <input type="checkbox"/> |

**Questa parte del questionario è prevalentemente dedicata all'identificazione dei potenziali giocatori problematici e patologici tramite il South Oaks Gambling Screen (SOGS, 1987).**

- 18) **Qual è la cifra massima che lei ha vinto/perso al gioco in un solo giorno, nella sua vita?**

|                            | Vinta                    | Persa                    |
|----------------------------|--------------------------|--------------------------|
| Al massimo 5 franchi       | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Tra 6 e 20 franchi         | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Tra 21 e 100 franchi       | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Tra 101 e 1'000 franchi    | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Tra 1'001 e 10'000 franchi | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Più di 10'000 franchi      | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Non sa/Non risponde        | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

- 19) **Quando gioca, quanto spesso torna a giocare un'altra volta per recuperare il denaro perso?**  
**(SOGS)**

|  |                          |
|--|--------------------------|
| Mai  | <input type="checkbox"/> |
| Alcune volte (meno della metà delle volte che perdo) | <input type="checkbox"/> |
| La maggior parte delle volte che perdo               | <input type="checkbox"/> |
| Ogni volta che perdo                                 | <input type="checkbox"/> |
| Non sa/Non risponde                                  | <input type="checkbox"/> |

- 20) **Ha mai affermato di aver vinto del denaro col gioco, quando in realtà ne aveva perso?**  
(SOGS)
- Mai
- Alcune volte (meno della metà delle volte che perdo)
- La maggior parte delle volte che perdo
- Non sa/Non risponde
- 21) **Ha mai giocato più denaro di quanto avesse intenzione di giocare?**  
(SOGS)
- Sì
- Sì, in passato ma non ora
- No
- Non sa/Non risponde
- 22) **Ha mai nascosto ricevute di scommesse, biglietti della lotteria, denaro destinato al gioco o qualsiasi altra "prova" di gioco d'azzardo al/la suo/a coniuge o compagno/a, ai suoi figli o ad altre persone importanti nella sua vita?**  
(SOGS)
- Sì
- Sì, in passato ma non ora
- No
- Non sa/Non risponde
- 23) **Ha mai avuto discussioni con le persone con cui vive a proposito di come gestisce il suo denaro?**  
(SOGS)  
(Se la risposta è "No" o "Non sa/Non risponde" passare direttamente alla domanda 27)
- Sì
- Sì, in passato ma non ora
- No
- Non sa/Non risponde

24) **Le discussioni sul denaro riguardavano il fatto che lei gioca o giocava d'azzardo?**  
(SOGS)

- Sì
- Sì, in passato ma non ora
- No
- Non sa/Non risponde

25) **Ha mai chiesto in prestito denaro a qualcuno senza restituirlo a causa del gioco d'azzardo?**  
(SOGS)

- Sì
- Sì, in passato ma non ora
- No
- Non sa/Non risponde

26) **Se ha chiesto in prestito denaro per giocare d'azzardo o per pagare debiti di gioco, da chi o dove lo ha preso in prestito?**  
(SOGS)

**(L'intervistato/a può indicare molteplici opzioni di risposta)**

- Dai soldi di famiglia
- Dal/la mio/a coniuge o compagno/a
- Da altri parenti
- Da banche, società finanziarie o agenzie di credito
- Tramite carte di credito
- Dagli usurai ("strozzini")
- Mettendo all'incasso (vendendo) azioni, obbligazioni o altri titoli
- Vendendo proprietà personali o di famiglia
- Emettendo assegni scoperti (a vuoto) o andando in rosso sul conto corrente
- Ha (o aveva) un conto aperto con un allibratore
- Ha (o aveva) un conto aperto con un Casinò
- Altrove (Specificare \_\_\_\_\_)

27) **Ha mai giocato più tempo o più frequentemente di quanto avesse intenzione di giocare?**  
(SOGS)

- Sì
- Sì, in passato ma non ora
- No
- Non sa/Non risponde

**28) Ritieni di avere o avere avuto problemi con il gioco d'azzardo?****(SOGS)****(Se la risposta è "No" o "Non sa/Non risponde" passare direttamente alla domanda 33)**

- Sì
- Sì, in passato ma non ora
- No
- Non sa/Non risponde

**29) Ha mai chiesto o pensato di chiedere aiuto per questi problemi di gioco?****(Se la risposta è "No" passare direttamente alla domanda 33)**

- Sì
- No

**30) Se sì, a chi ha chiesto o pensato di chiedere aiuto?****(L'intervistato/a può indicare molteplici opzioni di risposta)**

- All'assistenza/servizi sociali
- Ad un gruppo di auto-aiuto
- Ad un istituto specializzato nel campo delle dipendenze
- Ad un medico generico
- Ad uno psichiatra
- Ad uno psicologo/psicoterapeuta
- Farsi ricoverare in ospedale (presa a carico stazionaria)
- Ad un centro di gestione dei debiti
- Ad un familiare
- A colleghi o amici
- Al personale specializzato nel trattamento del gioco eccessivo nel Casinò
- Ad un sito web specializzato
- Ho Telefonato al numero verde gratuito 0800 000 330
- Altro (Specificare \_\_\_\_\_)

**31) È mai stato escluso o ha mai chiesto un'esclusione da un Casinò svizzero?**

- Sì
- No
- Non sa/Non risponde

32) **È mai stato criticato per il fatto che lei gioca d'azzardo?**  
(SOGS)

- Sì
- Sì, in passato ma non ora
- No
- Non sa/Non risponde

33) **Si è mai sentito in colpa per il suo modo di giocare d'azzardo o per quello che succede quando gioca d'azzardo?**  
(SOGS)

- Sì
- Sì, in passato ma non ora
- No
- Non sa/Non risponde

34) **Si è mai sentito come se avesse voglia di smettere di giocare d'azzardo, ma non riuscisse a farlo?**  
(SOGS)

- Sì
- Sì, in passato ma non ora
- No
- Non sa/Non risponde

35) **Ha mai sottratto tempo al lavoro o a scuola a causa del gioco d'azzardo?**  
(SOGS)

- Sì
- Sì, in passato ma non ora
- No
- Non sa/Non risponde

**36) Il gioco d'azzardo le ha mai causato problemi o contrarietà?****(DSM-IV)****(L'intervistato/a può indicare molteplici opzioni di risposta)**

- |   |                          |
|---|--------------------------|
| Divorzio, separazione   | <input type="checkbox"/> |
| Interruzione di un'importante relazione affettiva o di amicizia | <input type="checkbox"/> |
| Perdita del lavoro, disoccupazione                              | <input type="checkbox"/> |
| Perdita di importanti opportunità di carriera                   | <input type="checkbox"/> |
| Perdita di importanti opportunità di formazione                 | <input type="checkbox"/> |
| Debiti di gioco   | <input type="checkbox"/> |
| Problemi finanziari individuali e/o familiari                   | <input type="checkbox"/> |
| Tentativi di suicidio   | <input type="checkbox"/> |
| Atti criminali  | <input type="checkbox"/> |
| Azioni penali   | <input type="checkbox"/> |
| Aumento del consumo di tabacco                                  | <input type="checkbox"/> |
| Aumento del consumo di bevande alcoliche                        | <input type="checkbox"/> |
| Aumento del consumo di farmaci                                  | <input type="checkbox"/> |

**37) I suoi familiari hanno o hanno avuto problemi di gioco?****(L'intervistato/a può indicare molteplici opzioni di risposta)**

- |                                     |                          |
|-------------------------------------|--------------------------|
| Mio padre                           | <input type="checkbox"/> |
| Mia madre                           | <input type="checkbox"/> |
| Fratello/i o Sorella/e              | <input type="checkbox"/> |
| Altri familiari (Specificare _____) | <input type="checkbox"/> |

38) Per concludere le chiederò, a fini statistici, alcune informazioni personali che verranno trattate in modo assolutamente confidenziale.

38.1) In che tipo di famiglia vive?

- Persona sola
- Coppia senza figli
- Coppia con figli
- Famiglia monoparentale
- Altro tipo di famiglia (Specificare \_\_\_\_\_)
- Non sa/Non risponde

38.2) Da quanti membri è composta la sua famiglia?

- Specificare il numero di membri \_\_\_\_\_
- Non sa/Non risponde

38.3) Qual è la sua condizione occupazionale prevalente?

- Occupato a tempo pieno ( $\geq 90\%$ )
- Occupato a tempo parziale (50%-89%)
- Occupato a tempo parziale ( $< 50\%$ )
- Apprendista
- Studente
- Casalinga
- Disoccupato/a
- Pensionato/a
- Invalido/disabile (beneficiario di una rendita AI e simili)
- Altro (Specificare \_\_\_\_\_)
- Non sa/Non risponde



**38.4) Posizione nella professione: Lei lavora come...  
(Domanda da porre unicamente alle persone occupate)**

Se **lavoratore indipendente**

- Libero professionista (medico, avvocato,...)
- Imprenditore
- Lavoratore in proprio con dipendenti
- Lavoratore in proprio senza dipendenti
- Coadiuvante familiare

Se **Lavoratore dipendente**

- Impiegato con funzioni di quadro superiore (direzione o collaborazione nell'ambito della direzione generale dell'azienda)
- Impiegato con funzioni di quadro medio (direzione di un settore dell'azienda, funzioni di stato maggiore di livello elevato)
- Impiegato con funzioni di quadro inferiore (direzione basata sull'esecuzione di compiti in un segmento di attività, funzioni di stato maggiore qualificate).
- Impiegato responsabile dell'esecuzione di lavori (supervisione dell'esecuzione secondo istruzioni precise)
- Impiegato senza funzione di quadro
- Operaio qualificato
- Operaio qualificato non qualificato
- Non sa/Non risponde

**38.5) Qual è il reddito mensile lordo a disposizione della sua famiglia (prima del pagamento dell'affitto, dei premi assicurativi e delle altre spese mensili)?**

- Inferiore a 2'500 franchi
- Tra 2'500 CHF e 4'000 franchi
- Tra 4'001 CHF e 5'000 franchi
- Tra 5'000 CHF e 6'000 franchi
- Tra 6'001 CHF e 8'000 franchi
- Tra 8'001 CHF e 10'000 franchi
- Tra 10'001 CHF e 12'000 franchi
- Superiore a 12'000 franchi
- Non sa/Non risponde

**38.6) Lei fuma o ha mai fumato nella sua vita?**

- Sì, fumo regolarmente (tutti i giorni)
- Ho fumato regolarmente in passato, ma non ora
- Ho sempre fumato occasionalmente
- Non ho mai fumato
- Non sa/Non risponde

**38.7) Abitualmente, con quale frequenza consuma bevande alcoliche?****(Se la frequenza non è "Tutti i giorni" passare direttamente alla domanda 40.9)**

- Tutti i giorni
- 3-6 volte alla settimana
- 1-2 volte alla settimana
- 2-3 volte al mese
- 1 volta al mese
- Meno di una volta al mese
- Eccezionalmente
- Non consumo mai bevande alcoliche
- Non sa/ Non risponde

**38.8) Le capita di pensare o le è mai stato detto che dovrebbe ridurre il suo consumo di alcool?**

- Sì
- No
- Non sa/Non risponde

**38.9) Durante gli ultimi 3 mesi, con quale frequenza ha assunto sonniferi e/o tranquillanti?**

- Tutti i giorni
- 3-6 volte alla settimana
- 1-2 volte alla settimana
- 2-3 volte al mese
- 1 volta al mese
- Meno di una volta al mese
- Non ho mai assunto sonniferi o tranquillanti
- Non sa/Non risponde

## 10) Allegato 2: il questionario somministrato ai giocatori nei Casinò

**Intervistatore**

---

**Giorno dell'intervista**

---

**Ora dell'intervista**

---

**Casinò**

- |           |   |                          |
|-----------|---|--------------------------|
| Locarno   | 1 | <input type="checkbox"/> |
| Lugano    | 2 | <input type="checkbox"/> |
| Mendrisio | 3 | <input type="checkbox"/> |

**Regione di residenza**

- |                                   |    |                          |
|-----------------------------------|----|--------------------------|
| Regione Tre Valli                 | 1  | <input type="checkbox"/> |
| Locarnese e Vallemaggia           | 2  | <input type="checkbox"/> |
| Bellinzonese                      | 3  | <input type="checkbox"/> |
| Luganese                          | 4  | <input type="checkbox"/> |
| Mendrisiotto                      | 5  | <input type="checkbox"/> |
| Provincia di Como                 | 6  | <input type="checkbox"/> |
| Provincia di Varese               | 7  | <input type="checkbox"/> |
| Provincia di Verbano-Cusio-Ossola | 8  | <input type="checkbox"/> |
| Provincia di Lecco                | 9  | <input type="checkbox"/> |
| Provincia di Bergamo              | 10 | <input type="checkbox"/> |
| Provincia di Milano               | 11 | <input type="checkbox"/> |
| Provincia di Sondrio              | 12 | <input type="checkbox"/> |
| Provincia di Lodi                 | 13 | <input type="checkbox"/> |
| Provincia di Novara               | 14 | <input type="checkbox"/> |

**1.1) Qual è la sua età?**

Specificare l'età in anni \_\_\_\_\_

**1.2) Genere**

|       |   |                          |
|-------|---|--------------------------|
| Uomo  | 1 | <input type="checkbox"/> |
| Donna | 2 | <input type="checkbox"/> |

**1.3) Qual è la sua nazionalità?**

|   |   |                          |
|---|---|--------------------------|
| Svizzera  | 1 | <input type="checkbox"/> |
| Italiana  | 2 | <input type="checkbox"/> |
| Doppia nazionalità (Svizzera più altra nazionalità) | 3 | <input type="checkbox"/> |
| Altra nazionalità (Specificare _____)               | 4 | <input type="checkbox"/> |
| Non sa/Non risponde                                 | 5 | <input type="checkbox"/> |

**1.4) Qual è il suo stato civile attuale?**

|                     |   |                          |
|---------------------|---|--------------------------|
| Celibe/nubile       | 1 | <input type="checkbox"/> |
| Coniugato/a         | 2 | <input type="checkbox"/> |
| Separato/a          | 3 | <input type="checkbox"/> |
| Divorziato/a        | 4 | <input type="checkbox"/> |
| Vedovo/a            | 5 | <input type="checkbox"/> |
| Non sa/Non risponde | 6 | <input type="checkbox"/> |

**1.5) Qual è il livello di formazione più elevato che ha concluso? (per chi studia considerare la formazione in corso)**

|   |    |                          |
|---|----|--------------------------|
| Nessuno   | 1  | <input type="checkbox"/> |
| Scuola dell'obbligo (scuole elementari, scuole medie)   | 2  | <input type="checkbox"/> |
| Apprendistato/tirocinio completo (certificato federale o cantonale di capacità)   | 3  | <input type="checkbox"/> |
| Scuola professionale a tempo pieno (ad esempio: Scuola specializzata per le professioni sanitarie e sociali di Trevano-Canobbio, CPC di Lugano) | 4  | <input type="checkbox"/> |
| Maturità professionale  | 5  | <input type="checkbox"/> |
| Maturità federale (liceo, Scuola cantonale di commercio)  | 6  | <input type="checkbox"/> |
| Scuola magistrale (ad esempio: docente di scuola elementare, maestro/a d'asilo)   | 7  | <input type="checkbox"/> |
| Formazione professionale superiore (attestato professionale federale, diploma o maestria)   | 8  | <input type="checkbox"/> |
| Scuola universitaria professionale (SUP), Alta scuola pedagogica (ASP)  | 9  | <input type="checkbox"/> |
| Università/Politecnico  | 10 | <input type="checkbox"/> |
| Altre formazioni complete (non corrispondenti ai sistemi formativi svizzeri)  | 11 | <input type="checkbox"/> |
| Non sa/Non risponde   | 12 | <input type="checkbox"/> |

**2) Quali Casinò frequenta / ha frequentato negli ultimi 12 mesi?  
(L'intervistato/a può indicare molteplici opzioni di risposta)**

- |                                     |   |                          |
|-------------------------------------|---|--------------------------|
| Il Casinò di Locarno                | 1 | <input type="checkbox"/> |
| Il Casinò di Lugano                 | 2 | <input type="checkbox"/> |
| Il Casinò di Mendrisio              | 3 | <input type="checkbox"/> |
| Il Casinò di Campione d'Italia      | 4 | <input type="checkbox"/> |
| Un altro Casinò (Specificare _____) | 5 | <input type="checkbox"/> |
| Un Casinò online o alla TV          | 6 | <input type="checkbox"/> |

**3) Con quale frequenza si reca al Casinò?**

- |                           |   |                          |
|---------------------------|---|--------------------------|
| Tutti i giorni            | 1 | <input type="checkbox"/> |
| 3-6 volte a settimana     | 2 | <input type="checkbox"/> |
| 1-2 volte a settimana     | 3 | <input type="checkbox"/> |
| 2-3 volte al mese         | 4 | <input type="checkbox"/> |
| 1 volta al mese           | 5 | <input type="checkbox"/> |
| Meno di una volta al mese | 6 | <input type="checkbox"/> |

**4) Con chi si reca al Casinò?  
(L'intervistato/a può indicare molteplici opzioni di risposta)**

- |                                 |   |                          |
|---------------------------------|---|--------------------------|
| Da solo                         | 1 | <input type="checkbox"/> |
| Con amici/colleghi              | 2 | <input type="checkbox"/> |
| Con il/la coniuge/partner       | 3 | <input type="checkbox"/> |
| Con altri membri della famiglia | 4 | <input type="checkbox"/> |
| Altro (Specificare _____)       | 5 | <input type="checkbox"/> |

**5) Per quale ragione si reca al Casinò?  
(L'intervistato/a può indicare molteplici opzioni di risposta)**

- |   |   |                          |
|---|---|--------------------------|
| Per giocare   | 1 | <input type="checkbox"/> |
| Per fare compagnia al partner   | 2 | <input type="checkbox"/> |
| Per fare compagnia a un amico o a un parente                          | 3 | <input type="checkbox"/> |
| Perché mi piace l'ambiente delle sale da gioco, ma non il gioco in sé | 4 | <input type="checkbox"/> |
| Per curiosità, per dare un'occhiata                                   | 5 | <input type="checkbox"/> |
| Altro (Specificare _____)   | 6 | <input type="checkbox"/> |

- 6) **A quali giochi partecipa all'interno del Casinò?**  
**(L'intervistato/a può indicare molteplici opzioni di risposta)**  
**(Se l'intervistato/a risponde "Non gioco" passare direttamente alla domanda 9)**

|   |   |                          |
|---|---|--------------------------|
| Slot-machines                             | 1 | <input type="checkbox"/> |
| Video-poker                               | 2 | <input type="checkbox"/> |
| Roulette                                  | 3 | <input type="checkbox"/> |
| Black-Jack                                | 4 | <input type="checkbox"/> |
| Poker                                     | 5 | <input type="checkbox"/> |
| Punto Banco                               | 6 | <input type="checkbox"/> |
| Altri giochi (Specificare _____)          | 7 | <input type="checkbox"/> |
| Non gioco → <b>passare alla domanda 9</b> | 8 | <input type="checkbox"/> |

- 7) **Quali sono i suoi giochi preferiti all'interno del Casinò?**  
**(L'intervistato/a può indicare molteplici opzioni di risposta)**

|                                  |   |                          |
|----------------------------------|---|--------------------------|
| Slot-machines                    | 1 | <input type="checkbox"/> |
| Video-poker                      | 2 | <input type="checkbox"/> |
| Roulette                         | 3 | <input type="checkbox"/> |
| Black-Jack                       | 4 | <input type="checkbox"/> |
| Poker                            | 5 | <input type="checkbox"/> |
| Punto Banco                      | 6 | <input type="checkbox"/> |
| Altri giochi (Specificare _____) | 7 | <input type="checkbox"/> |
| Nessun gioco in particolare      | 8 | <input type="checkbox"/> |

- 8) **Cosa cerca nel gioco?**  
**(L'intervistato/a può indicare molteplici opzioni di risposta)**

|                             |   |                          |
|-----------------------------|---|--------------------------|
| La vincita, i soldi         | 1 | <input type="checkbox"/> |
| Il piacere, il divertimento | 2 | <input type="checkbox"/> |
| L'emozione, il rischio      | 3 | <input type="checkbox"/> |
| Il rilassamento             | 4 | <input type="checkbox"/> |
| La competizione, la sfida   | 5 | <input type="checkbox"/> |
| L'ambiente, la compagnia    | 6 | <input type="checkbox"/> |
| Altro (Specificare _____)   | 7 | <input type="checkbox"/> |

- 9) **Solitamente, quanto tempo trascorre all'interno del Casinò?**

\_\_\_\_\_ (minuti)

**10) Cosa le piace del Casinò?****(L'intervistato/a può indicare molteplici opzioni di risposta)**

- |                            |   |                          |
|----------------------------|---|--------------------------|
| Poter vincere dei soldi    | 1 | <input type="checkbox"/> |
| Il gioco in sé             | 2 | <input type="checkbox"/> |
| L'ambiente, l'atmosfera    | 3 | <input type="checkbox"/> |
| Vedere gli altri giocatori | 4 | <input type="checkbox"/> |
| Poter evadere dai problemi | 5 | <input type="checkbox"/> |
| Poter socializzare         | 6 | <input type="checkbox"/> |
| Il bar, il ristorante      | 7 | <input type="checkbox"/> |
| Altro (Specificare _____)  | 8 | <input type="checkbox"/> |

- 11) Nel corso degli ultimi 12 mesi, ha partecipato a giochi d'azzardo o scommesse al di fuori del Casinò?  
(Per il luogo di gioco l'intervistato/a può indicare molteplici opzioni di risposta)

|   | Frequenza di gioco         |                            |                            |                            |                            |                            |                            | Luogo di gioco |
|---|----------------------------|----------------------------|----------------------------|----------------------------|----------------------------|----------------------------|----------------------------|----------------|
|   | Mai                        | Meno di 1 volta al mese    | 1 volta al mese            | 2-3 volte al mese          | 1-2 volte a settimana      | 3-6 volte a settimana      | Tutti i giorni             |                |
| <b>Lotterie</b>   |                            |                            |                            |                            |                            |                            |                            |                |
| 11.1) Lotterie con numeri (Swiss lotto, Euromillions)           | 1 <input type="checkbox"/> | 2 <input type="checkbox"/> | 3 <input type="checkbox"/> | 4 <input type="checkbox"/> | 5 <input type="checkbox"/> | 6 <input type="checkbox"/> | 7 <input type="checkbox"/> |                |
| 11.2) Gratta e vinci  | 1 <input type="checkbox"/> | 2 <input type="checkbox"/> | 3 <input type="checkbox"/> | 4 <input type="checkbox"/> | 5 <input type="checkbox"/> | 6 <input type="checkbox"/> | 7 <input type="checkbox"/> |                |
| 11.3) Tombole   | 1 <input type="checkbox"/> | 2 <input type="checkbox"/> | 3 <input type="checkbox"/> | 4 <input type="checkbox"/> | 5 <input type="checkbox"/> | 6 <input type="checkbox"/> | 7 <input type="checkbox"/> |                |
| <b>Scommesse</b>  |                            |                            |                            |                            |                            |                            |                            |                |
| 11.4) Scommesse sportive (Totosport, Toto X, ...)               | 1 <input type="checkbox"/> | 2 <input type="checkbox"/> | 3 <input type="checkbox"/> | 4 <input type="checkbox"/> | 5 <input type="checkbox"/> | 6 <input type="checkbox"/> | 7 <input type="checkbox"/> |                |
| 11.5) Scommesse su cavalli, cani o altri animali                | 1 <input type="checkbox"/> | 2 <input type="checkbox"/> | 3 <input type="checkbox"/> | 4 <input type="checkbox"/> | 5 <input type="checkbox"/> | 6 <input type="checkbox"/> | 7 <input type="checkbox"/> |                |
| 11.6) Scommesse private con amici/conoscenti per soldi          | 1 <input type="checkbox"/> | 2 <input type="checkbox"/> | 3 <input type="checkbox"/> | 4 <input type="checkbox"/> | 5 <input type="checkbox"/> | 6 <input type="checkbox"/> | 7 <input type="checkbox"/> |                |
| <b>Giochi da tavolo</b>   |                            |                            |                            |                            |                            |                            |                            |                |
| 11.7) Poker (tornei e cash game)                                | 1 <input type="checkbox"/> | 2 <input type="checkbox"/> | 3 <input type="checkbox"/> | 4 <input type="checkbox"/> | 5 <input type="checkbox"/> | 6 <input type="checkbox"/> | 7 <input type="checkbox"/> |                |
| 11.8) Altri giochi di carte per soldi (black-jack, scopa, ...)  | 1 <input type="checkbox"/> | 2 <input type="checkbox"/> | 3 <input type="checkbox"/> | 4 <input type="checkbox"/> | 5 <input type="checkbox"/> | 6 <input type="checkbox"/> | 7 <input type="checkbox"/> |                |
| 11.9) Giocare a dadi o a backgammon per soldi                   | 1 <input type="checkbox"/> | 2 <input type="checkbox"/> | 3 <input type="checkbox"/> | 4 <input type="checkbox"/> | 5 <input type="checkbox"/> | 6 <input type="checkbox"/> | 7 <input type="checkbox"/> |                |
| <b>Altri giochi per soldi</b>                                   |                            |                            |                            |                            |                            |                            |                            |                |
| 11.10) Giochi di destrezza per soldi (biliardo, freccette, ...) | 1 <input type="checkbox"/> | 2 <input type="checkbox"/> | 3 <input type="checkbox"/> | 4 <input type="checkbox"/> | 5 <input type="checkbox"/> | 6 <input type="checkbox"/> | 7 <input type="checkbox"/> |                |
| 11.11) Altro (_____)  | 1 <input type="checkbox"/> | 2 <input type="checkbox"/> | 3 <input type="checkbox"/> | 4 <input type="checkbox"/> | 5 <input type="checkbox"/> | 6 <input type="checkbox"/> | 7 <input type="checkbox"/> |                |



- 12) **Quale somma di denaro, in totale, spende ogni mese per il gioco?**  
**(Se l'intervistato/a risponde "Non spendo denaro per il gioco" passare direttamente alla domanda 37)**

|  |    |                          |
|--|----|--------------------------|
| Non spendo denaro per il gioco → passare alla domanda 37 | 1  | <input type="checkbox"/> |
| Meno di 50 franchi                                       | 2  | <input type="checkbox"/> |
| Tra 51 e 100 franchi                                     | 3  | <input type="checkbox"/> |
| Tra 101 e 250 franchi                                    | 4  | <input type="checkbox"/> |
| Tra 251 e 500 franchi                                    | 5  | <input type="checkbox"/> |
| Tra 501 e 1'000 franchi                                  | 6  | <input type="checkbox"/> |
| Tra 1'000 e 2'500 franchi                                | 7  | <input type="checkbox"/> |
| Tra 2'501 e 5'000 franchi                                | 8  | <input type="checkbox"/> |
| Tra 5'001 e 10'000 franchi                               | 9  | <input type="checkbox"/> |
| Tra 10'001 e 25'000 franchi                              | 10 | <input type="checkbox"/> |
| Tra 25'001 e 50'000 franchi                              | 11 | <input type="checkbox"/> |
| Oltre 50'000 franchi                                     | 12 | <input type="checkbox"/> |
| Non sa/Non risponde                                      | 13 | <input type="checkbox"/> |

- 13) **Qual è la cifra massima che lei ha vinto/perso al gioco in un solo giorno, nella sua vita?**

|                             | Vinta                       | Persa                       |
|-----------------------------|-----------------------------|-----------------------------|
| Meno di 20 franchi          | 1 <input type="checkbox"/>  | 1 <input type="checkbox"/>  |
| Tra 20 e 100 franchi        | 2 <input type="checkbox"/>  | 2 <input type="checkbox"/>  |
| Tra 101 e 250 franchi       | 3 <input type="checkbox"/>  | 3 <input type="checkbox"/>  |
| Tra 251 e 500 franchi       | 4 <input type="checkbox"/>  | 4 <input type="checkbox"/>  |
| Tra 501 e 1'000 franchi     | 5 <input type="checkbox"/>  | 5 <input type="checkbox"/>  |
| Tra 1'001 e 2'500 franchi   | 6 <input type="checkbox"/>  | 6 <input type="checkbox"/>  |
| Tra 2'501 e 5'000 franchi   | 7 <input type="checkbox"/>  | 7 <input type="checkbox"/>  |
| Tra 5'001 e 10'000 franchi  | 8 <input type="checkbox"/>  | 8 <input type="checkbox"/>  |
| Tra 10'001 e 25'000 franchi | 9 <input type="checkbox"/>  | 9 <input type="checkbox"/>  |
| Tra 25'001 e 50'000 franchi | 10 <input type="checkbox"/> | 10 <input type="checkbox"/> |
| Oltre 50'000 franchi        | 11 <input type="checkbox"/> | 11 <input type="checkbox"/> |
| Non sa/Non risponde         | 12 <input type="checkbox"/> | 12 <input type="checkbox"/> |

**14) Con quale gioco ha realizzato la sua massima vincita/perdita in un solo giorno, nella sua vita?**

|  | <b>Vincita</b>              | <b>Perdita</b>              |
|--|-----------------------------|-----------------------------|
| Slot-machines  | 1 <input type="checkbox"/>  | 1 <input type="checkbox"/>  |
| Video-poker  | 2 <input type="checkbox"/>  | 2 <input type="checkbox"/>  |
| Roulette   | 3 <input type="checkbox"/>  | 3 <input type="checkbox"/>  |
| Boule  | 4 <input type="checkbox"/>  | 4 <input type="checkbox"/>  |
| Black-Jack   | 5 <input type="checkbox"/>  | 5 <input type="checkbox"/>  |
| Poker  | 6 <input type="checkbox"/>  | 6 <input type="checkbox"/>  |
| Baccarà  | 7 <input type="checkbox"/>  | 7 <input type="checkbox"/>  |
| Trenta-quaranta  | 8 <input type="checkbox"/>  | 8 <input type="checkbox"/>  |
| Punto Banco  | 9 <input type="checkbox"/>  | 9 <input type="checkbox"/>  |
| Chemin de fer  | 10 <input type="checkbox"/> | 10 <input type="checkbox"/> |
| Lotterie con numeri                                      | 11 <input type="checkbox"/> | 11 <input type="checkbox"/> |
| Gratta e vinci   | 12 <input type="checkbox"/> | 12 <input type="checkbox"/> |
| Tombola  | 13 <input type="checkbox"/> | 13 <input type="checkbox"/> |
| Scommesse sportive                                       | 14 <input type="checkbox"/> | 14 <input type="checkbox"/> |
| Scommesse su animali                                     | 15 <input type="checkbox"/> | 15 <input type="checkbox"/> |
| Scommesse private  | 16 <input type="checkbox"/> | 16 <input type="checkbox"/> |
| Dadi o backgammon  | 17 <input type="checkbox"/> | 17 <input type="checkbox"/> |
| Giochi di destrezza per soldi (biliardo, freccette, ...) | 18 <input type="checkbox"/> | 18 <input type="checkbox"/> |
| Altri giochi (Specificare _____)                         | 19 <input type="checkbox"/> | 19 <input type="checkbox"/> |

**SOUTH OAKS GAMBLING SCREEN****15) Quando gioca, quanto spesso torna a giocare un'altra volta per recuperare il denaro perso?  
(SOGS)**

|  |                            |
|--|----------------------------|
| Mai  | 1 <input type="checkbox"/> |
| Alcune volte (meno della metà delle volte che perdo) | 2 <input type="checkbox"/> |
| La maggior parte delle volte che perdo               | 3 <input type="checkbox"/> |
| Ogni volta che perdo                                 | 4 <input type="checkbox"/> |
| Non sa/Non risponde                                  | 5 <input type="checkbox"/> |

**16) Ha mai affermato di aver vinto del denaro col gioco, quando in realtà ne aveva perso?  
(SOGS)**

|  |                            |
|--|----------------------------|
| Mai  | 1 <input type="checkbox"/> |
| Alcune volte (meno della metà delle volte che perdo) | 2 <input type="checkbox"/> |
| La maggior parte delle volte che perdo               | 3 <input type="checkbox"/> |
| Non sa/Non risponde                                  | 4 <input type="checkbox"/> |

17) **Ha mai giocato più denaro di quanto avesse intenzione di giocare?**  
(SOGS)

- |                           |   |                          |
|---------------------------|---|--------------------------|
| Sì                        | 1 | <input type="checkbox"/> |
| Sì, in passato ma non ora | 2 | <input type="checkbox"/> |
| No                        | 3 | <input type="checkbox"/> |
| Non sa/Non risponde       | 4 | <input type="checkbox"/> |

18) **Ha mai giocato più tempo o più frequentemente di quanto avesse intenzione di giocare?**  
(SOGS)

- |                           |   |                          |
|---------------------------|---|--------------------------|
| Sì                        | 1 | <input type="checkbox"/> |
| Sì, in passato ma non ora | 2 | <input type="checkbox"/> |
| No                        | 3 | <input type="checkbox"/> |
| Non sa/Non risponde       | 4 | <input type="checkbox"/> |

19) **Ha mai nascosto ricevute di scommesse, biglietti della lotteria, denaro destinato al gioco o qualsiasi altra "prova" di gioco d'azzardo al/la suo/a coniuge o compagno/a, ai suoi figli o ad altre persone importanti nella sua vita?**  
(SOGS)

- |                           |   |                          |
|---------------------------|---|--------------------------|
| Sì                        | 1 | <input type="checkbox"/> |
| Sì, in passato ma non ora | 2 | <input type="checkbox"/> |
| No                        | 3 | <input type="checkbox"/> |
| Non sa/Non risponde       | 4 | <input type="checkbox"/> |

20) **Ha mai avuto discussioni con le persone con cui vive a proposito di come gestisce il suo denaro?**  
(SOGS)

(Se la risposta è "No" o "Non sa/Non risponde" passare direttamente alla domanda 22)

- |   |   |                          |
|---|---|--------------------------|
| Sì  | 1 | <input type="checkbox"/> |
| Sì, in passato ma non ora                     | 2 | <input type="checkbox"/> |
| No → passare alla domanda 22                  | 3 | <input type="checkbox"/> |
| Non sa/Non risponde → passare alla domanda 22 | 4 | <input type="checkbox"/> |

21) **Le discussioni sul denaro riguardavano il fatto che lei gioca o giocava d'azzardo?**  
(SOGS)

- |                           |   |                          |
|---------------------------|---|--------------------------|
| Sì                        | 1 | <input type="checkbox"/> |
| Sì, in passato ma non ora | 2 | <input type="checkbox"/> |
| No                        | 3 | <input type="checkbox"/> |
| Non sa/Non risponde       | 4 | <input type="checkbox"/> |

22) **Ha mai chiesto in prestito denaro a qualcuno senza restituirlo a causa del gioco d'azzardo?**

(SOGS)

(Se la risposta è "No" o "Non sa/Non risponde" passare direttamente alla domanda 24)

- |   |   |                          |
|---|---|--------------------------|
| Sì  | 1 | <input type="checkbox"/> |
| Sì, in passato ma non ora                     | 2 | <input type="checkbox"/> |
| No → passare alla domanda 24                  | 3 | <input type="checkbox"/> |
| Non sa/Non risponde → passare alla domanda 24 | 4 | <input type="checkbox"/> |

23) **Se ha chiesto in prestito denaro per giocare d'azzardo o per pagare debiti di gioco, da chi o dove lo ha preso in prestito?**

(SOGS)

(L'intervistato/a può indicare molteplici opzioni di risposta)

- |  |    |                          |
|--|----|--------------------------|
| Dai soldi di famiglia  | 1  | <input type="checkbox"/> |
| Dal/la mio/a coniuge o compagno/a  | 2  | <input type="checkbox"/> |
| Da altri parenti   | 3  | <input type="checkbox"/> |
| Da banche, società finanziarie o agenzie di credito                        | 4  | <input type="checkbox"/> |
| Tramite carte di credito   | 5  | <input type="checkbox"/> |
| Dagli usurai ("strozzini")   | 6  | <input type="checkbox"/> |
| Mettendo all'incasso (vendendo) azioni, obbligazioni o altri titoli        | 7  | <input type="checkbox"/> |
| Vendendo proprietà personali o di famiglia                                 | 8  | <input type="checkbox"/> |
| Emettendo assegni scoperti (a vuoto) o andando in rosso sul conto corrente | 9  | <input type="checkbox"/> |
| Ha (o aveva) un conto aperto con un allibratore                            | 10 | <input type="checkbox"/> |
| Ha (o aveva) un conto aperto con un Casinò                                 | 11 | <input type="checkbox"/> |
| Altrove (Specificare _____)  | 12 | <input type="checkbox"/> |
| Non sa/Non risponde  | 13 | <input type="checkbox"/> |

**24) Ritiene di avere o avere avuto problemi con il gioco d'azzardo?  
(SOGS)**

- |                           |   |                          |
|---------------------------|---|--------------------------|
| Si                        | 1 | <input type="checkbox"/> |
| Si, in passato ma non ora | 2 | <input type="checkbox"/> |
| No                        | 3 | <input type="checkbox"/> |
| Non sa/Non risponde       | 4 | <input type="checkbox"/> |

**25) È mai stato criticato per il fatto che lei gioca d'azzardo?  
(SOGS)**

- |                           |   |                          |
|---------------------------|---|--------------------------|
| Si                        | 1 | <input type="checkbox"/> |
| Si, in passato ma non ora | 2 | <input type="checkbox"/> |
| No                        | 3 | <input type="checkbox"/> |
| Non sa/Non risponde       | 4 | <input type="checkbox"/> |

**26) Si è mai sentito in colpa per il suo modo di giocare d'azzardo o per quello che succede quando gioca d'azzardo?  
(SOGS)**

- |                           |   |                          |
|---------------------------|---|--------------------------|
| Si                        | 1 | <input type="checkbox"/> |
| Si, in passato ma non ora | 2 | <input type="checkbox"/> |
| No                        | 3 | <input type="checkbox"/> |
| Non sa/Non risponde       | 4 | <input type="checkbox"/> |

**27) Si è mai sentito come se avesse voglia di smettere di giocare d'azzardo, ma non riuscisse a farlo?  
(SOGS)**

- |                           |   |                          |
|---------------------------|---|--------------------------|
| Si                        | 1 | <input type="checkbox"/> |
| Si, in passato ma non ora | 2 | <input type="checkbox"/> |
| No                        | 3 | <input type="checkbox"/> |
| Non sa/Non risponde       | 4 | <input type="checkbox"/> |

**28) Ha mai sottratto tempo al lavoro o alla scuola a causa del gioco d'azzardo?  
(SOGS)**

- |                           |   |                          |
|---------------------------|---|--------------------------|
| Si                        | 1 | <input type="checkbox"/> |
| Si, in passato ma non ora | 2 | <input type="checkbox"/> |
| No                        | 3 | <input type="checkbox"/> |
| Non sa/Non risponde       | 4 | <input type="checkbox"/> |

**29) Il gioco d'azzardo ha mai compromesso la sua reputazione?**

- |                           |   |                          |
|---------------------------|---|--------------------------|
| Sì                        | 1 | <input type="checkbox"/> |
| Sì, in passato ma non ora | 2 | <input type="checkbox"/> |
| No                        | 3 | <input type="checkbox"/> |
| Non sa/Non risponde       | 4 | <input type="checkbox"/> |

**30) È mai stato disattento al benessere della sua famiglia a causa del gioco d'azzardo?**

- |                           |   |                          |
|---------------------------|---|--------------------------|
| Sì                        | 1 | <input type="checkbox"/> |
| Sì, in passato ma non ora | 2 | <input type="checkbox"/> |
| No                        | 3 | <input type="checkbox"/> |
| Non sa/Non risponde       | 4 | <input type="checkbox"/> |

**31) Il gioco d'azzardo le ha mai causato difficoltà nel dormire?**

- |                           |   |                          |
|---------------------------|---|--------------------------|
| Sì                        | 1 | <input type="checkbox"/> |
| Sì, in passato ma non ora | 2 | <input type="checkbox"/> |
| No                        | 3 | <input type="checkbox"/> |
| Non sa/Non risponde       | 4 | <input type="checkbox"/> |

**32) Secondo lei il gioco d'azzardo è fonte di divertimento?**

- |                     |   |                          |
|---------------------|---|--------------------------|
| Sì                  | 1 | <input type="checkbox"/> |
| No                  | 2 | <input type="checkbox"/> |
| Non sa/Non risponde | 3 | <input type="checkbox"/> |

**33) Ha mai potuto acquistare qualcosa che desiderava grazie ad una vincita al gioco?**

- |                     |   |                          |
|---------------------|---|--------------------------|
| Sì                  | 1 | <input type="checkbox"/> |
| No                  | 2 | <input type="checkbox"/> |
| Non sa/Non risponde | 3 | <input type="checkbox"/> |

- 34) I suoi familiari hanno o hanno avuto problemi di gioco?  
(L'intervistato/a può indicare molteplici opzioni di risposta)**
- |                                     |   |                          |
|-------------------------------------|---|--------------------------|
| Mio padre                           | 1 | <input type="checkbox"/> |
| Mia madre                           | 2 | <input type="checkbox"/> |
| Fratello/i o Sorella/e              | 3 | <input type="checkbox"/> |
| Altri familiari (Specificare _____) | 4 | <input type="checkbox"/> |
- 35) È mai stato escluso o ha mai chiesto un'esclusione da un Casinò svizzero?**
- |                     |   |                          |
|---------------------|---|--------------------------|
| Sì                  | 1 | <input type="checkbox"/> |
| No                  | 2 | <input type="checkbox"/> |
| Non sa/Non risponde | 3 | <input type="checkbox"/> |
- 36) Lei si definirebbe un ...  
(L'intervistato/a può indicare molteplici opzioni di risposta)**
- |   |   |                          |
|---|---|--------------------------|
| ... non giocatore                               | 1 | <input type="checkbox"/> |
| ... persona che gioca molto raramente           | 2 | <input type="checkbox"/> |
| ... giocatore occasionale/part-time             | 3 | <input type="checkbox"/> |
| ... giocatore regolare                          | 4 | <input type="checkbox"/> |
| ... giocatore serio                             | 5 | <input type="checkbox"/> |
| ... giocatore professionista                    | 6 | <input type="checkbox"/> |
| ... giocatore problematico                      | 7 | <input type="checkbox"/> |
| ... altro tipo di giocatore (Specificare _____) | 8 | <input type="checkbox"/> |

**37) Per concludere le chiederò, a fini statistici, alcune informazioni personali che verranno trattate in modo assolutamente confidenziale.**

**37.1) In che tipo di famiglia vive?**

- |  |   |                          |
|--|---|--------------------------|
| Persona sola                               | 1 | <input type="checkbox"/> |
| Coppia senza figli                         | 2 | <input type="checkbox"/> |
| Coppia con figli                           | 3 | <input type="checkbox"/> |
| Famiglia monoparentale                     | 4 | <input type="checkbox"/> |
| Altro tipo di famiglia (Specificare _____) | 5 | <input type="checkbox"/> |
| Non sa/Non risponde                        | 6 | <input type="checkbox"/> |

**37.2) Da quanti membri è composta la sua famiglia?**

- |                                       |   |                          |
|---------------------------------------|---|--------------------------|
| Specificare il numero di membri _____ |   |                          |
| Non sa/Non risponde                   | 0 | <input type="checkbox"/> |

**37.3) Qual è la sua condizione occupazionale prevalente?**

- |   |    |                          |
|---|----|--------------------------|
| Occupato a tempo pieno ( $\geq 90\%$ )                      | 1  | <input type="checkbox"/> |
| Occupato a tempo parziale (50%-89%)                         | 2  | <input type="checkbox"/> |
| Occupato a tempo parziale ( $< 50\%$ )                      | 3  | <input type="checkbox"/> |
| Apprendista   | 4  | <input type="checkbox"/> |
| Studente  | 5  | <input type="checkbox"/> |
| Casalinga   | 6  | <input type="checkbox"/> |
| Disoccupato/a   | 7  | <input type="checkbox"/> |
| Pensionato/a  | 8  | <input type="checkbox"/> |
| Invalido/disabile (beneficiario di una rendita AI e simili) | 9  | <input type="checkbox"/> |
| Altro (Specificare _____)                                   | 10 | <input type="checkbox"/> |
| Non sa/Non risponde   | 11 | <input type="checkbox"/> |

**37.4) In quale settore è occupato?**

- |                                   |    |                          |
|-----------------------------------|----|--------------------------|
| Primario                          | 1  | <input type="checkbox"/> |
| Funzione pubblica                 | 2  | <input type="checkbox"/> |
| Turismo                           | 3  | <input type="checkbox"/> |
| Banche, assicurazioni, fiduciarie | 4  | <input type="checkbox"/> |
| Industria                         | 5  | <input type="checkbox"/> |
| Edilizia                          | 6  | <input type="checkbox"/> |
| Informatica/tecnica               | 7  | <input type="checkbox"/> |
| Salute                            | 8  | <input type="checkbox"/> |
| Vendita                           | 9  | <input type="checkbox"/> |
| Professioni liberali              | 10 | <input type="checkbox"/> |
| Non sa/Non risponde               | 11 | <input type="checkbox"/> |



**37.5) Posizione nella professione: Lei lavora come...**  
**(Domanda da porre unicamente alle persone occupate)**

**Se lavoratore indipendente**

- |  |   |                          |
|--|---|--------------------------|
| Libero professionista (medico, avvocato,...) | 1 | <input type="checkbox"/> |
| Imprenditore                                 | 2 | <input type="checkbox"/> |
| Lavoratore in proprio con dipendenti         | 3 | <input type="checkbox"/> |
| Lavoratore in proprio senza dipendenti       | 4 | <input type="checkbox"/> |
| Coadiuvante familiare                        | 5 | <input type="checkbox"/> |

**Se Lavoratore dipendente**

- |  |    |                          |
|--|----|--------------------------|
| Impiegato con funzioni di quadro superiore (direzione o collaborazione nell'ambito della direzione generale dell'azienda)                                    | 6  | <input type="checkbox"/> |
| Impiegato con funzioni di quadro medio (direzione di un settore dell'azienda, funzioni di stato maggiore di livello elevato)                                 | 7  | <input type="checkbox"/> |
| Impiegato con funzioni di quadro inferiore (direzione basata sull'esecuzione di compiti in un segmento di attività, funzioni di stato maggiore qualificate). | 8  | <input type="checkbox"/> |
| Impiegato responsabile dell'esecuzione di lavori (supervisione dell'esecuzione secondo istruzioni precise)   | 9  | <input type="checkbox"/> |
| Impiegato senza funzione di quadro   | 10 | <input type="checkbox"/> |
| Operaio qualificato  | 11 | <input type="checkbox"/> |
| Operaio non qualificato  | 12 | <input type="checkbox"/> |
| Non sa/Non risponde  | 13 | <input type="checkbox"/> |

**37.6) Qual è il reddito mensile lordo a disposizione della sua famiglia (prima del pagamento dell'affitto, dei premi assicurativi e delle altre spese mensili)?**

- |                                 |   |                          |
|---------------------------------|---|--------------------------|
| Inferiore a 2'500 franchi       | 1 | <input type="checkbox"/> |
| Tra 2'501 CHF e 4'000 franchi   | 2 | <input type="checkbox"/> |
| Tra 4'001 CHF e 5'000 franchi   | 3 | <input type="checkbox"/> |
| Tra 5'001 CHF e 6'000 franchi   | 4 | <input type="checkbox"/> |
| Tra 6'001 CHF e 8'000 franchi   | 5 | <input type="checkbox"/> |
| Tra 8'001 CHF e 10'000 franchi  | 6 | <input type="checkbox"/> |
| Tra 10'001 CHF e 12'000 franchi | 7 | <input type="checkbox"/> |
| Superiore a 12'000 franchi      | 8 | <input type="checkbox"/> |
| Non sa/Non risponde             | 9 | <input type="checkbox"/> |

**37.7) Lei fuma o ha mai fumato nella sua vita?**

- |   |   |                          |
|---|---|--------------------------|
| Sì, fumo regolarmente (tutti i giorni)        | 1 | <input type="checkbox"/> |
| Ho fumato regolarmente in passato, ma non ora | 2 | <input type="checkbox"/> |
| Ho sempre fumato occasionalmente              | 3 | <input type="checkbox"/> |
| Non ho mai fumato                             | 4 | <input type="checkbox"/> |
| Non sa/Non risponde                           | 5 | <input type="checkbox"/> |

**37.8) Abitualmente, con quale frequenza consuma bevande alcoliche?  
(Se la frequenza non è "Tutti i giorni" passare direttamente alla domanda 37.10)**

- |                                   |   |                          |
|-----------------------------------|---|--------------------------|
| Tutti i giorni                    | 1 | <input type="checkbox"/> |
| 3-6 volte alla settimana          | 2 | <input type="checkbox"/> |
| 1-2 volte alla settimana          | 3 | <input type="checkbox"/> |
| 2-3 volte al mese                 | 4 | <input type="checkbox"/> |
| 1 volta al mese                   | 5 | <input type="checkbox"/> |
| Meno di una volta al mese         | 6 | <input type="checkbox"/> |
| Eccezionalmente                   | 7 | <input type="checkbox"/> |
| Non consumo mai bevande alcoliche | 8 | <input type="checkbox"/> |
| Non sa/ Non risponde              | 9 | <input type="checkbox"/> |

**37.9) Le capita di pensare o le è mai stato detto che dovrebbe ridurre il suo consumo di alcool?**

- |                     |   |                          |
|---------------------|---|--------------------------|
| Sì                  | 1 | <input type="checkbox"/> |
| No                  | 2 | <input type="checkbox"/> |
| Non sa/Non risponde | 3 | <input type="checkbox"/> |

**37.10) Durante gli ultimi 3 mesi, con quale frequenza ha assunto sonniferi e/o tranquillanti?**

- |  |   |                          |
|--|---|--------------------------|
| Tutti i giorni                               | 1 | <input type="checkbox"/> |
| 3-6 volte alla settimana                     | 2 | <input type="checkbox"/> |
| 1-2 volte alla settimana                     | 3 | <input type="checkbox"/> |
| 2-3 volte al mese                            | 4 | <input type="checkbox"/> |
| 1 volta al mese                              | 5 | <input type="checkbox"/> |
| Meno di una volta al mese                    | 6 | <input type="checkbox"/> |
| Non ho mai assunto sonniferi o tranquillanti | 7 | <input type="checkbox"/> |
| Non sa/Non risponde                          | 8 | <input type="checkbox"/> |

**La ringraziamo per la sua collaborazione e le auguriamo una piacevole serata!!**

## 11) Allegato 3: metodologia dell'indagine

Lo studio sul gioco d'azzardo in Ticino è stato suddiviso in due differenti indagini:

- un'indagine campionaria di 966 casi rivolta alla popolazione residente in Canton Ticino dai 18 anni in su, con l'obiettivo di conoscere i comportamenti e le abitudini di gioco della popolazione,
- un'indagine face to face di 600 casi suddivisa nei casinò di Lugano, Locarno e Mendrisio (200 interviste per ciascun Casinò), con l'obiettivo di conoscere i comportamenti e le abitudini di gioco dei clienti dei casinò.

Nello specifico, gli obiettivi erano i seguenti:

- Quantificare l'incidenza dei diversi tipi di gioco d'azzardo nel Canton Ticino.
- Identificare le abitudini dei giocatori indagando elementi essenziali quali la frequenza di gioco, la somma destinata al gioco, il luogo di gioco, ecc.
- Indagare l'importanza attuale del gioco online.
- Quantificare la presenza di potenziali giocatori problematici e patologici in Ticino.
- Tracciare e confrontare i profili dei giocatori (secondo il gioco considerato) e dei non giocatori.
- Investigare la relazione tra gioco d'azzardo e fumo, consumo di bevande alcoliche e consumo di farmaci.
- Confrontare i dati raccolti con quelli di una ricerca analoga svolta nel 1998 in Ticino, in modo da verificare l'evoluzione dei comportamenti legati a questo fenomeno a 14 anni di distanza.
- Alla luce dei risultati ottenuti suggerire al policy maker potenziali strategie preventive.

### L'inchiesta presso la popolazione del Canton Ticino

L'indagine sulla popolazione ticinese è stata svolta intervistando telefonicamente un campione di 966 persone di età uguale o superiore a 18 anni. Le interviste sono state condotte dal laboratorio di statistica (LABStat) della SUPSI tra il 27 marzo e il 7 maggio 2012 con il supporto del sistema CATI (Computer Assisted Telephone Interviewing).

L'indagine telefonica mediante sistema CATI ha utilizzato come lista di selezione la lista degli abbonati alle utenze di telefonia fissa e in minima parte mobile; le unità di campionamento sono, pertanto, i numeri telefonici appartenenti a tale lista, e la lista di selezione delle unità campionarie è l'archivio informatizzato ufficiale delle famiglie abbonate a un'utenza di telefonia fissa. I soggetti intervistati sono stati selezionati sulla base di un piano di campionamento casuale semplice per cui tutti gli abbonati all'utenza telefonica hanno la stessa probabilità di essere estratti e quindi di far parte del campione. La selezione casuale del componente da intervistare all'interno della famiglia è stata effettuata chiedendo alla persona rispondente al telefono di poter intervistare chi all'interno della famiglia avesse compiuto gli anni più recentemente.

Uno dei principali problemi che derivano dall'utilizzo della lista telefonica come base di campionamento per le indagini sulle famiglie è legato alla non perfetta coincidenza tra la popolazione oggetto d'indagine e l'insieme delle unità contenute nella lista; nello specifico si possono verificare problemi di sovra-copertura o sottocopertura. La sovra-copertura si verifica quando alcuni numeri telefonici corrispondono anche a seconde case o ad attività professionali oppure a pubblici esercizi ecc; la sottocopertura, invece, si presenta quando alcune famiglie vengono escluse dalla lista di campionamento perché non abbonate al telefono o intestatarie di numeri riservati. Tale problema è stato in parte ovviato con l'integrazione dei numeri di telefonia mobile.

### **L'inchiesta presso i clienti dei Casinò di Mendrisio, Lugano e Locarno**

L'indagine presso i Casinò è stata svolta tra il 4 luglio e il 17 agosto 2012. Sono state realizzate 600 interviste face to face ai clienti dei Casinò di Mendrisio, Locarno e Lugano (200 per ciascun Casinò).

Le interviste sono state condotte dagli studenti della SUPSI mediante questionario cartaceo standardizzato (vedi allegato 2). In accordo con la direzione di tutti e tre i Casinò abbiamo definito tempi e modalità di rilevazione al fine di garantire la rappresentatività di tutti i tipi di clienti. Nello specifico, le interviste sono state effettuate nei giorni di mercoledì, venerdì (dalle 21.30 alle 24.30) e domenica (dalle 16.30 alle 20.00). Le interviste sono state effettuate all'entrata o all'uscita dei Casinò e non all'interno per non disturbare i clienti durante il gioco. La scelta del soggetto da intervistare è avvenuta seguendo un passo di campionamento di 1 su 3 (in entrata e in uscita).