

GIOCO D'AZZARDO NELLA POPOLAZIONE ADULTA: STUDIO EPIDEMIOLOGICO TRASVERSALE DI TIPO OSSERVAZIONALE

Luisa Mastrobattista (a), Adele Minutillo (a), Bruno Genetti (b), Alessandra Andreotti (b),
Roberta Pacifici (a), Claudia Mortali (a)

(a) *Centro Nazionale Dipendenze e Doping, Istituto Superiore di Sanità, Roma*

(b) *Ricerca & Analisi statistica, EXPLORA snc, Vigodarzere (PD)*

Per programmare e attivare piani di controllo e di monitoraggio nell'ambito della salute pubblica è necessaria una corretta conoscenza della dimensione del fenomeno e delle sue principali caratteristiche, per questo gli obiettivi specifici dello studio epidemiologico nella popolazione adulta (18+) sono stati tracciati per pervenire ad una stima della prevalenza della dimensione del fenomeno del gioco d'azzardo sul territorio nazionale, per analizzare le caratteristiche dei giocatori e verificare la presenza di condizioni che possano essere associate alle sue conseguenze socio sanitarie, ossia alla problematicità del comportamento di gioco d'azzardo.

La rilevazione, realizzata nel periodo agosto 2017 – gennaio 2018 attraverso un questionario somministrato con metodologia CAPI (*Computer Assisted Personal Interview*) in forma *face to face* ha permesso di scattare un'istantanea che mostra la prevalenza del fenomeno in relazione a variabili quali l'età, il sesso e l'area geografica e definisce le caratteristiche dei diversi profili di rischio dei giocatori d'azzardo grazie all'ausilio di strumenti di screening, in accordo con la ricerca nazionale e internazionale.

Peculiarità di questo studio l'utilizzo della metodologia *face to face* con una numerosità campionaria elevata, l'inclusione nel campione della popolazione maggiorenne senza limite di età e la centralità del gioco d'azzardo come oggetto di indagine.

Metodologia

Disegno dello studio e campionamento

Il disegno generale alla base di questo studio ha previsto di indagare il fenomeno gioco d'azzardo e i fattori associati alle sue problematiche socio-sanitarie nella popolazione adulta residente in Italia distintamente per genere, fascia di età (popolazione giovanissima 18-24 anni; popolazione giovane adulta 25-39 anni; popolazione adulta 40-64 anni; popolazione anziana 65-79 anni; popolazione molto anziana 80 anni e più) e distribuzione geografica (Nord-Est, Nord-Ovest, Centro, Sud, Isole) in relazione alle caratteristiche di densità demografica, in modo da intercettare le aree metropolitane, quelle urbane e quelle rurali.

Per giungere a un campione rappresentativo si è proceduto prima di tutto alla costruzione di un campione teorico sulla base del quale è stato individuato il campione reale. In Tabella 1 sono indicate le ampiezze degli Intervalli di Confidenza delle stime di prevalenza con probabilità di contenere il vero valore della stima al 95% (IC95%) che si ottengono con numerosità campionaria complessiva di 12.000 interviste, secondo tre ipotesi della dimensione del fenomeno osservato in precedenti studi condotti a livello nazionale (comportamento da gioco d'azzardo negli ultimi 12 mesi) e secondo le principali variabili di interesse.

Tabella 1. ADULTI (18 anni e più): ampiezza degli intervalli di confidenza delle stime di prevalenza

Parametro	Ipotesi di stima 1		Ipotesi di stima 2		Ipotesi di stima 3	
	% (n.)	IC95%	% (n.)	IC95%	% (n.)	IC95%
Area geografica						
Nord	25% (5.500)	23,9-26,1	35% (5.500)	33,7-36,3	45% (5.500)	43,7-46,3
Centro	30% (2.500)	28,2-31,8	40% (2.500)	38,1-41,9	50% (2.500)	48-52
Sud+Isole	40% (4.000)	38,5-41,5	50% (4.000)	48,4-51,6	60% (4.000)	58,5-61,5
Totale	30% (12.000)	29,2-30,8	40% (12.000)	39,1-40,9	50% (12.000)	49,1-50,9
Genere						
Maschi	40% (5.700)	38,7-41,3	50% (5.700)	48,7-51,3	60% (5.700)	58,7-61,3
Femmine	20% (6.300)	19-21	30% (6.300)	28,9-31,1	40% (6.300)	38,8-41,2
Fascia d'età						
18-34 anni	45% (2.750)	43,1-46,9	55% (2.750)	53,1-56,9	65% (2.750)	63,2-66,8
35-64 anni	35% (6.250)	33,8-36,2	45% (6.250)	43,8-46,2	55% (6.250)	53,8-56,2
65 anni e più	20% (3.000)	18,6-21,4	30% (3.000)	28,4-31,6	40% (3.000)	38,2-41,8
Categoria						
Nessun problema di gioco	20% (12.000)	19,3-20,7	30% (12.000)	30,2-31,8	40% (12.000)	39,1-40,9
Giocatore a rischio	4% (12.000)	3,6-4,4	8% (12.000)	7,5-8,5	12% (12.000)	11,4-12,6
Giocatore problematico	0,5% (12.000)	0,4-0,6	1% (12.000)	0,8-1,2	2% (12.000)	1,7-2,3

La metodologia di campionamento segue un modello *Probability Proportional to Size* (PPS) a due stadi, dove le unità di primo stadio sono rappresentate dai comuni e le unità di secondo stadio sono rappresentate dalle famiglie, con inclusione nel campione di tutte le persone di età 18 anni o più appartenenti alle famiglie campione (selezione a grappolo di tutte le persone appartenenti alla famiglia). Gli strati dell'unità di primo stadio (comuni) sono rappresentati dalla macro area geografica (Nord-Ovest; Nord-Est; Centro; Sud; Isole) e dalla dimensione del comune (≥ 100.000 abitanti; 20.000- 99.999 abitanti; 10.000-19.999 abitanti; ≤ 9.999 abitanti).

Le unità di secondo stadio (famiglie) sono selezionate con frazione di campionamento costante negli strati; in questo modo è costante la probabilità di selezione di ciascun residente. Tutti i 46 comuni italiani con almeno 100 mila abitanti (definiti "auto-rappresentativi") sono stati inclusi nel campione; i restanti comuni con meno di 100 mila abitanti (definiti "non auto-rappresentativi") sono stati selezionati mediante un campionamento probabilistico di tipo sistematico. Complessivamente sono stati selezionati 218 comuni (Tabella 2).

Tabella 2. Numerosità campionaria dei Comuni per dimensione

Dimensione Comuni	n.
≥ 100.000 abitanti (denominati autorappresentativi)	46
20.000-99.999 abitanti	47
10.000-19.999 abitanti	42
≤ 9.999 abitanti	83
Totale	218

Il numero di famiglie da intervistare per ottenere un campione di almeno 12.000 unità di età 18 anni o più è 5.982. Questo numero stimato si ottiene considerando l'indice del rapporto tra il numero minimo di residenti necessari (12.000) e il numero medio di adulti attesi per famiglia

(dato stimato al 1° gennaio 2016, ISTAT). La selezione delle famiglie dai comuni estratti al primo stadio è tale da rendere costante sull'intero campione nazionale la probabilità di selezione delle famiglie e degli individui. Ciascun soggetto residente è stato selezionato mediante un campionamento probabilistico di tipo sistematico. Tutti gli individui di maggiore età appartenenti alle famiglie dei soggetti campionati sono inclusi nel campione di soggetti intervistati. In questo modo, ogni persona ha la stessa probabilità di essere inclusa nel campione e questa probabilità sarà la stessa della famiglia di appartenenza.

In osservanza al campionamento teorico, sono stati coinvolti 218 comuni su tutto il territorio italiano, per un totale di 12.061 cittadini residenti da intervistare appartenenti a 5.982 famiglie.

Strumento di indagine

L'attività di predisposizione dello strumento di rilevazione è frutto di un intenso lavoro che ha visto l'analisi e la discussione dei diversi strumenti disponibili in letteratura. Il questionario è suddiviso in sezioni che hanno consentito di raccogliere informazioni rispetto alle caratteristiche socio-demografiche, agli stili di vita, ad alcuni tratti di personalità che la letteratura riporta come correlati al comportamento di gioco d'azzardo, alle caratteristiche della pratica di gioco d'azzardo, alle motivazioni soggiacenti la scelta di giocare d'azzardo e agli atteggiamenti dei giocatori. I profili dei giocatori d'azzardo sono stati tracciati inserendo nel questionario la versione italiana del *Problem Gambling Severity Index* (PGSI). Il PGSI consente di distinguere:

- *Giocatori senza problemi* (Non-Problem Gamblers)
ovvero coloro che ottengono un punteggio pari a 0;
- *Giocatori a basso rischio* (Low-risk Problem Gamblers)
coloro che ottengono un punteggio 1-2 e mostrano poche o nessuna conseguenza negativa come risultato del loro comportamento di gioco (es. possono occasionalmente spendere oltre il loro limite o sentirsi in colpa per il loro gioco d'azzardo);
- *Giocatori a rischio moderato* (Moderate-risk Problem Gamblers)
che ottengono un punteggio tra 3 e 7 e mostrano alcune conseguenze negative come risultato del loro comportamento di gioco (es. a volte possono spendere più di quello che possono permettersi, perdere la cognizione del tempo o sentirsi in colpa per il loro gioco d'azzardo);
- *Giocatori problematici* (Problem Gamblers)
che ottengono un punteggio di 8 (o più) e che mostrano un comportamento di gioco che crea conseguenze negative per sé, per le persone a lui vicine (rete sociale) o per la comunità e possono aver perso il controllo del loro comportamento (es. possono spesso spendere oltre il loro limite, scommettere per riconquistare denaro e sentirsi stressati per il loro gioco d'azzardo).

Piattaforma e metodologia di rilevazione

La suite informatica utilizzata per la realizzazione dell'indagine è la piattaforma IdSurvey con software CATI, CAPI e CAWI* professionale, tra le più diffuse in Italia per le attività di ricerca.

Il sistema CAPI utilizzato per questa ricerca ha permesso, oltre alla somministrazione del questionario, anche l'assegnazione ai rilevatori dei soggetti da intervistare, il monitoraggio in tempo reale e la gestione diretta dell'agenda del rilevatore che comprendeva anche i tentativi di

* CATI: *Computer-Assisted Telephone Interviewing*; CAPI: *Computer-Assisted Personal Interviewing*; CAWI: *Computer-Assisted web Interview*.

contatto, gli esiti dei contatti, la lista dei soggetti sostituiti, la schedulazione e la pianificazione degli appuntamenti oltreché la conduzione stessa dell'intervista.

Questa strategia complessiva ha permesso di contenere la mortalità del campione dovuta all'abbandono della compilazione, poiché ha consentito che i dati venissero rilevati da un intervistatore durante un incontro reale con il rispondente – al suo domicilio o in un locale messo a disposizione dal comune di residenza – con il supporto di un tablet o laptop.

Il rilevatore ha potuto così raccogliere in tempo reale le risposte che sono giunte immediatamente al server centrale; i soggetti intervistati hanno potuto scegliere di rispondere in autonomia a parte del questionario ma la presenza del rilevatore ha permesso loro di fugare eventuali dubbi durante la compilazione.

L'anonimato dei soggetti che hanno aderito allo studio è stato garantito utilizzando un codice identificativo alfanumerico, sia nel database delle persone da intervistare contenente le informazioni anagrafiche sia nel questionario.

La piattaforma infine ha permesso l'attivazione di un sistema di filtri automatici, in relazione alle risposte fornite dal soggetto coinvolto durante la compilazione del questionario, garantendo massima qualità in termini di completezza e di coerenza formale delle risposte fornite ai singoli quesiti e di coerenza tra risposte fornite a più quesiti collegati. Non sono stati, quindi, effettuati controlli di completezza e di coerenza formale delle risposte in quanto la qualità su questi aspetti è stata assicurata dalle funzionalità della piattaforma CAPI.

Organizzazione e promozione dell'indagine

La fase di organizzazione e promozione dell'indagine è stata un altro elemento essenziale per la riuscita dello studio. L'investimento di risorse umane ed economiche in questa fase ha voluto favorire fiducia e partecipazione da parte dei cittadini e ridurre la "distanza" tra il rispondente e i promotori dell'indagine.

Sono stati reclutati circa 300 rilevatori distribuiti nelle varie province italiane, con precedenti esperienze di partecipazione a rilevazioni con modalità face to face. I rilevatori sono stati formati con interventi in presenza e hanno avuto a supporto linee guida e un numero Help Desk a loro disposizione.

Ai sindaci dei 218 Comuni coinvolti (46 autorappresentativi e 172 non autorappresentativi) sono state inviate tramite posta certificata dell'Istituto Superiore di Sanità le lettere di richiesta di patrocinio e di utilizzo dello stemma. Il patrocinio è stato concesso da 198 (90,8%) comuni coinvolti nello studio. Sono state inviate, mediante lo stesso procedimento, le richieste degli elenchi anagrafici della popolazione residente maggiorenne (alla data del 30 aprile 1999) nei 218 Comuni coinvolti.

Data la delicatezza degli argomenti oggetto di rilevazione, al fine di reclutare i cittadini per lo studio è stata predisposta una lettera di presentazione dell'indagine che annunciava la visita domiciliare del rilevatore; in tale lettera è stato inserito anche il logo del comune di residenza e l'informazione sul patrocinio all'iniziativa concesso dal comune stesso nonché il numero di telefono diretto del Centro Nazionale Dipendenze e Doping per richiedere chiarimenti e i nominativi e recapiti telefonici degli operatori che si sarebbero presentati al domicilio. I rilevatori si presentavano con badge di identificazione contenente nome e cognome, il titolo dell'indagine, l'ente promotore e i loghi dell'Istituto Superiore di Sanità e del comune coinvolto. Per una maggior tutela dei cittadini coinvolti nello studio, i nominativi degli operatori deputati alla rilevazione sono stati comunicati al Comando di Polizia Municipale di ciascun comune coinvolto mediante posta certificata dell'Istituto Superiore di Sanità. Sono stati, inoltre, redatti anche i 218 comunicati stampa da pubblicare sul portale web dei comuni coinvolti nello studio. Gli stessi

comunicati stampa sono stati inviati anche alle 544 principali testate giornalistiche locali riferite ai comuni coinvolti nello studio.

La fase di reclutamento del campione ha previsto almeno tre tentativi di contatto con ciascuna famiglia selezionata nel campione, in orari diversi (almeno un tentativo dopo le ore 18) e in giorni diversi (almeno un tentativo di sabato). Una volta espresso il proprio consenso a partecipare allo studio, al termine della compilazione del questionario il cittadino ha ricevuto un buono spesa del valore di 10 euro con validità di 12 mesi, cartaceo o voucher elettronico (e-voucher), accettato in un'ampia rete fisica di punti vendita in tutta Italia di categorie merceologiche diverse quali: grande distribuzione, abbigliamento, accessori, articoli sportivi, profumerie, negozi di elettronica, ottica, ecc.

Adesione all'indagine

Come precedentemente indicato, il numero di comuni previsti dal piano di campionamento ammontava a 218 su tutto il territorio italiano, per un totale di 12.061 cittadini residenti da intervistare. Al termine della rilevazione, il numero di comuni partecipanti all'indagine sono risultati 214, pertanto, le interviste previste nei comuni che non hanno aderito alla rilevazione sono state distribuite in altri comuni partecipanti allo studio e appartenenti allo stesso strato di campionamento (dato dalla dimensione del comune e dall'area geografica di appartenenza). Nel complesso, lo scostamento percentuale tra soggetti previsti dal piano di campionamento e soggetti effettivamente partecipanti all'indagine risulta pari a -0,04%, valore estremamente ridotto.

Il tasso di adesione, definito come il rapporto tra il contingente di interviste effettuate e il contingente di soggetti eleggibili ai fini dello studio è stato del 51,2%, con una partecipazione maggiore nell'Italia centrale (57,0%) e minore nell'Italia insulare (48,9%).

Risultati

Descrizione del campione

L'analisi della qualità dei dati è stata realizzata su 12.056 questionari raccolti e ha restituito 12.007 casi validi per le analisi successive. In questo paragrafo sono descritte le caratteristiche delle principali variabili socio-demografiche del campione che, per le caratteristiche con cui è stato costruito, è rappresentativo della popolazione italiana.

Il campione è composto dal 47,6% di maschi e dal 52,4% di femmine con percentuali più elevate nella fascia d'età 50-64 anni, un andamento bi-modale relativamente alle classi di età 50-64 anni e 25-39 anni e un'età media di 47,4 anni, sia per i maschi che per le femmine. La distribuzione percentuale dei rispondenti per area geografica riscontra il 27,9% dei rispondenti residenti nel Nord-Ovest, il 19,5% dei rispondenti residenti nel Nord-Est, a seguire il 19,9% residenti nel Centro del Paese, il 22% nel Sud e il 10,6% nelle Isole. Più della metà dei rispondenti (63,1%) risulta essere coniugato al momento dell'intervista mentre circa un terzo (27,5%) dichiara di essere celibe o nubile. In concordanza con lo stato civile dichiarato, più della metà dei rispondenti (57,8%) afferma di vivere con il partner e/o il/i figlio/i, il 24,7% vive in casa con i genitori e/o fratelli/sorelle.

Il 38,5% del campione possiede il diploma di scuola media superiore (5 anni) e il 14,5% dichiara di aver conseguito una laurea (breve o magistrale o con specializzazione post-laurea) (Tabella 3).

Tabella 3. ADULTI (18 anni e più): distribuzione assoluta e percentuale dei rispondenti per titolo di studio

Titolo di studio	n.	%
Nessun titolo	99	0,8
Elementare	1.084	9,0
Scuola secondaria di primo grado	3.249	27,1
Qualifica scuola secondaria di secondo grado	1.202	10,0
Diploma scuola secondaria di secondo grado	4.624	38,5
Laurea breve	535	4,5
Laurea magistrale/specialistica o vecchio ordinamento	1.041	8,7
Master/scuola di specializzazione/dottorato di ricerca post-laurea	154	1,3
Altro	19	0,2
Totale	12.007	100,0

Circa la metà del campione (48,7%) risulta essere occupato al momento dell'intervista, il 18,3% dei rispondenti risulta pensionato o ritirato dal lavoro (Tabella 4).

Tabella 4. ADULTI (18 anni e più): distribuzione assoluta e percentuale dei rispondenti per stato occupazionale

Occupazione	n.	%
Occupato	5.849	48,7
Studente	1.028	8,6
Studente lavoratore	129	1,1
Disoccupato/in cerca di occupazione	1.144	9,5
Casalinga/o	1.550	12,9
Pensionato/inabile al lavoro	2.201	18,3
Altra condizione	106	0,9
Totale	12.007	100,0

Stime di prevalenza dei giocatori d'azzardo nella popolazione adulta

In questo paragrafo sono illustrate le stime di prevalenza della pratica del gioco d'azzardo in Italia e del comportamento problematico dei giocatori, stime necessarie a valutare l'impatto del fenomeno sulla salute pubblica, pianificare le risorse e programmare interventi sanitari mirati.

La stima della prevalenza del comportamento di gioco problematico non consente, però, di rilevare l'incidenza del disturbo da gioco d'azzardo, categoria diagnostica attinente all'ambito clinico.

Secondo quanto definito nel piano di campionamento, nonostante il disegno di campionamento ipotizzato garantisca l'auto-ponderazione, per ottenere stime di prevalenza attendibili per la popolazione adulta tutte le analisi riportate da questo punto in poi sono state ottenute applicando i pesi di riporto all'universo delle stime campionarie.

In Italia oltre un terzo della cittadinanza, ovvero il 36,4% (circa 18.450.000 soggetti), dichiara di aver praticato gioco d'azzardo almeno una volta negli ultimi 12 mesi (Tabella 5).

Tabella 5. ADULTI (18 anni e più): stime di prevalenza della pratica di gioco d'azzardo (n.12.007)

Abitudine al gioco	n.	%	IC95%
Non Giocatori	32.233.696	63,6	62,7-64,4
Giocatori	18.445.738	36,4	35,6-37,3
Totale	50.679.434*		

* Popolazione residente in Italia al 1/1/2016 di anni 18 e più (fonte ISTAT)

Si osservano sensibili differenze di genere nella pratica del gioco d'azzardo, infatti, nell'ultimo anno, hanno giocato d'azzardo il 43,7% degli uomini (circa 10.500.000 residenti maggiorenni) a fronte del 29,8% delle donne (circa 7.900.000 residenti maggiorenni) (Tabella 6).

Tabella 6. ADULTI (18 anni e più): stime di prevalenza della pratica di gioco d'azzardo per genere

Genere	n. campione	Non giocatori			Giocatori			Totale
		n.	%	IC95%	n.	%	IC95%	n.
Maschi	5.720	13.621.432	56,3	55,1-57,6	10.557.179	43,7	42,4-44,9	24.178.611
Femmine	6.287	18.608.313	70,2	69,1-71,3	7.892.510	29,8	28,7-30,9	26.500.823
Totale								50.679.434*

* Popolazione residente in Italia al 1/1/2016 di anni 18 e più (fonte ISTAT)

Considerando le fasce d'età di campionamento, il gioco d'azzardo è praticato dal 27,3% dei 18-24enni, dal 36,6% dei 25-39enni, dal 41,1% dei 40-49enni, dal 41% dei 50-64enni, dal 30,6% dei 65-79enni e infine dal 19,5% della fascia d'età più anziana (80 anni e più).

La distribuzione geografica della pratica del gioco d'azzardo evidenzia sensibili differenze tra le diverse macro-aree del Paese. L'esperienza del gioco d'azzardo ha coinvolto il 29,3% della popolazione residente nel Nord-Est (circa 2.850.000 residenti maggiorenni), seguito dal 33,8% della popolazione meridionale (quasi 4.000.000 di cittadini), il 35,8% della popolazione insulare (poco più di 2.000.000 di cittadini), percentuali al di sotto della media nazionale (36,4%). Tra i cittadini del Nord-Ovest e del Centro, invece, hanno giocato d'azzardo nell'ultimo anno rispettivamente il 39,3% (oltre 5.000.000 di cittadini) e il 42,7% (circa 4.400.000 di cittadini), percentuali al di sopra della media nazionale (pari al 36,4%), facendo registrare una differenza di oltre 13 punti percentuali tra il Nord-Est e l'Italia centrale (Tabella 7, Figura 1).

Tabella 7. ADULTI (18 anni e più): stime di prevalenza della pratica di gioco d'azzardo per area geografica

Area geografica	n. campione	Non giocatori			Giocatori			Totale
		n.	%	IC95%	n.	%	IC95%	n.
Nord-Ovest	3.351	8.223.109	60,7	59,1-62,4	5.313.360	39,3	37,6-40,9	13.536.469
Nord-Est	2.346	6.881.499	70,7	68,9-72,5	2.847.873	29,3	27,5-31,1	9.728.937
Centro	2.393	5.809.834	57,3	55,3-59,2	4.337.698	42,7	40,8-44,7	10.147.532
Sud	2.644	7.720.888	66,2	64,4-68,0	3.936.662	33,8	32,0-35,6	11.657.550
Isole	1.273	3.600.067	64,2	61,5-66,7	2.008.879	35,8	33,3-38,5	5.608.946
Totale								50.679.434*

* Popolazione residente in Italia al 1/1/2016 di anni 18 e più (fonte ISTAT)

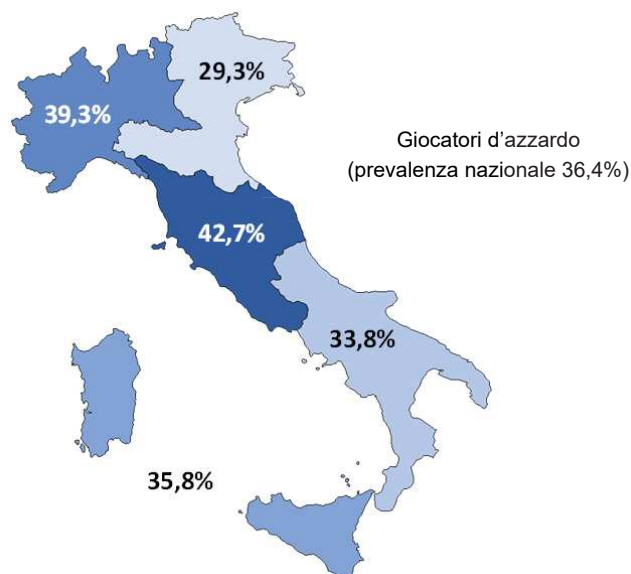


Figura 1. ADULTI (18 anni e più): prevalenza percentuale dei giocatori d'azzardo per area geografica

Differenze più contenute emergono dall'analisi della prevalenza di giocatori secondo la densità demografica del comune di residenza, indicatore del grado di urbanità/ruralità.

Il comportamento del gioco d'azzardo interessa circa il 35% della popolazione residente nei comuni con meno di 100.000 abitanti e circa il 41% dei residenti nei centri con oltre 100.000 abitanti (46 città in tutto il territorio nazionale); il comportamento da gioco d'azzardo nei grandi centri urbani è significativamente ($p < 0,05$) maggiore rispetto ai centri urbani di piccole dimensioni e alle aree extra-urbane (Tabella 8).

Tabella 8. ADULTI (18 anni e più): stime di prevalenza della pratica di gioco d'azzardo per dimensione dei comuni

Dimensione del comune (n. abitanti campionati)	Non giocatori			Giocatori			Totale n.
	n.	%	IC95%	n.	%	IC95%	
≥ 100.000 (n. 2.991)	7.045.131	58,6	56,9-60,4	4.969.309	41,4	39,6-43,1	12.014.440
20.000-99.999 (n. 3.485)	9.901.499	65,6	64,1-67,2	5.181.654	34,4	32,8-35,9	15.083.153
10.000-19.999 (n. 1.882)	5.277.517	65,1	63,0-67,2	2.826.542	34,9	32,8-37,0	8.104.059
< 10.000 (n. 3.649)	10.011.905	64,7	63,1-66,2	5.465.877	35,3	33,8-36,9	15.477.782
Totale							50.679.434*

* Popolazione residente in Italia al 1/1/2016 di anni 18 e più (fonte ISTAT)

Stime di prevalenza dei giocatori d'azzardo per profilo di rischio

I profili di giocatore sono stati rilevati utilizzando il PGSI che ne consente di individuarne quattro: nessun problema di gioco, basso rischio, rischio moderato, problematico.

I risultati della prevalenza mostrano che il 26,5% della popolazione dai 18 anni in su (pari a circa 13.435.000 individui) è un giocatore senza problemi di gioco; il 4,1% della popolazione

(circa 2.000.000 individui) è un giocatore a basso rischio, il 2,8% della popolazione (circa 1.400.000 individui) è un giocatore a rischio moderato e il 3% della popolazione (circa 1.500.000 individui) è un giocatore problematico (Figura 2).

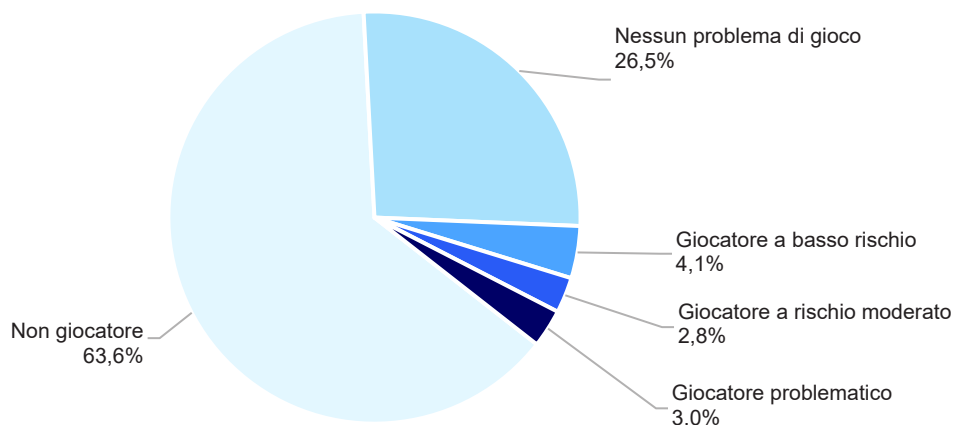


Figura 2. ADULTI (18 anni e più): prevalenza percentuale dei profili di rischio del giocatore d'azzardo secondo il PGSI

Rispetto alle macro aree geografiche, il Nord-Est presenta la prevalenza più bassa di giocatori problematici (0,8%), seguito dal Centro (1,7%) e dal Nord-Ovest, che presenta un valore uguale alla media dell'intera popolazione (3%); mentre i valori riscontrati al Sud (4,6%) e nelle Isole (5,8%) sono entrambi superiori alla media nazionale (Figura 3).

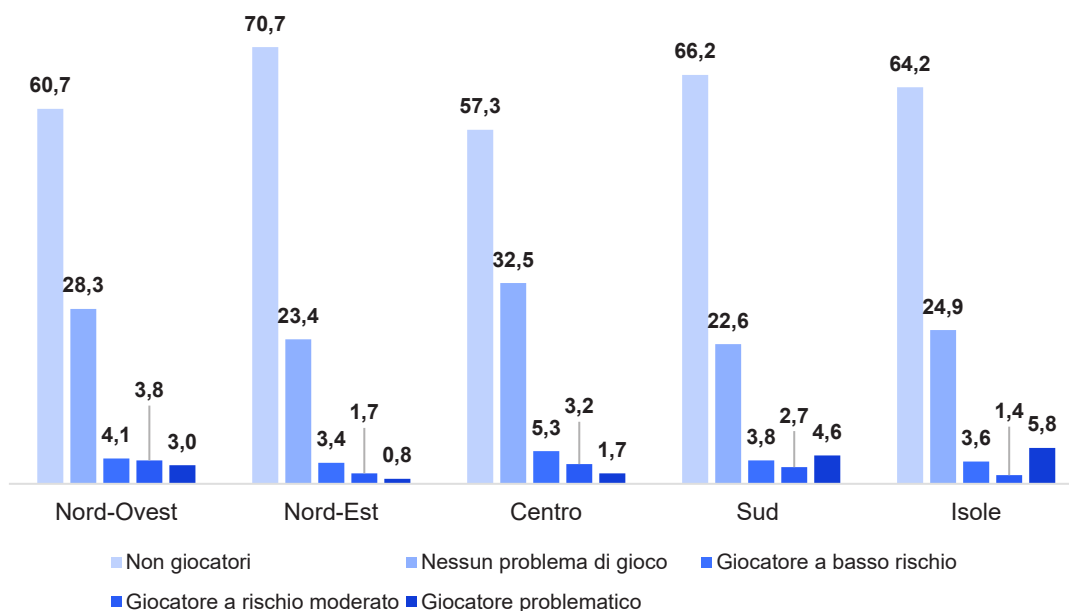


Figura 3. ADULTI (18 anni e più): prevalenza percentuale di non giocatori e giocatori per profili di rischio, per area geografica

È utile osservare come ad una alta prevalenza di pratica di gioco d'azzardo in una determinata area geografica non corrisponda necessariamente un'alta prevalenza di comportamento problematico.

La prevalenza più alta di pratica di gioco d'azzardo si riscontra al Centro Italia (42,7% rispetto al 36,4% della media nazionale) a fronte di una prevalenza di giocatori problematici molto sotto la media (1,7% contro la media nazionale del 3%).

Di contro nell'area Sud a fronte di una prevalenza di pratica di gioco sotto la media nazionale (33,8% rispetto al 36,4%), si rileva una prevalenza di giocatori problematici sopra la media nazionale (4,6% contro la media nazionale del 3%) (Figura 4).

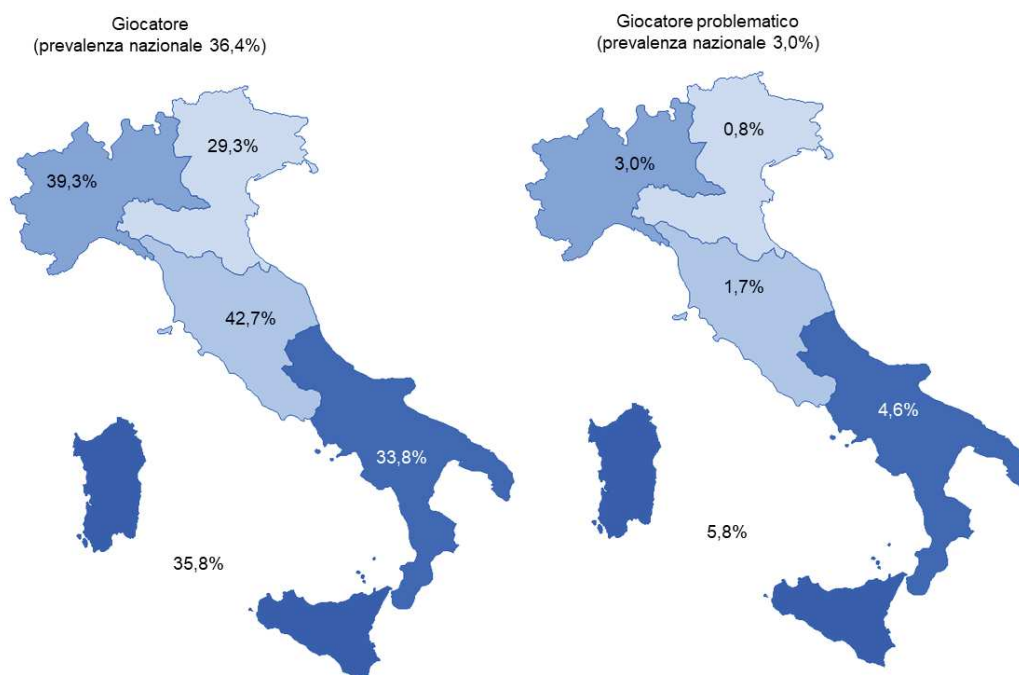


Figura 4. ADULTI (18 anni e più): prevalenza percentuale di giocatori d'azzardo e giocatori d'azzardo problematici per area geografica

Sono osservabili sensibili differenze di genere: la prevalenza dei giocatori nella popolazione adulta maschile è sempre maggiore di quella delle giocatrici all'interno della popolazione femminile, in tutti i profili di rischio.

Infatti, la prevalenza di giocatori senza problemi di gioco è il 30,2% tra i residenti di genere maschile contro il 23,1% di giocatrici con lo stesso profilo; la prevalenza di giocatori a basso rischio è il 5,4% tra i maschi contro il 2,9% delle femmine. Più marcata la differenza di genere per il giocatore a rischio moderato in cui la prevalenza tra i maschi è quasi 4 volte rispetto a quella tra le femmine (rispettivamente 4,5% contro 1,2%). Per il profilo di giocatore problematico si osserva, invece, una differenza di oltre un punto percentuale tra maschi e femmine (rispettivamente 3,6% e 2,5%) (Tabella 9).

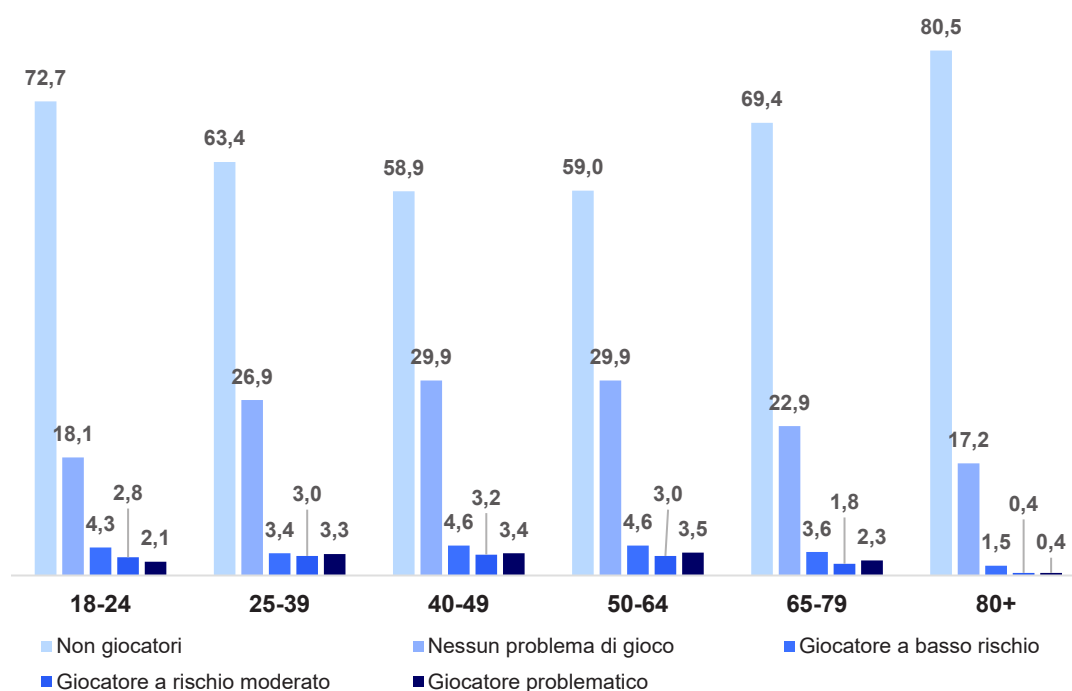
Tabella 9. ADULTI (18 anni e più): stime di prevalenza di non giocatori e giocatori d'azzardo per profilo di rischio, per genere

Abitudine al gioco	Maschi			Femmine		
	n.(*)	%	IC95%	n.(*)	%	IC95%
Non giocatori	13.621.432	56,3	55,1-57,6	18.608.313	70,2	69,1-71,3
Nessun problema di gioco	7.302.668	30,2	29,0-31,4	6.133.798	23,1	22,1-24,2
Giocatore a basso rischio	1.305.238	5,4	4,8-6,0	774.963	2,9	2,5-3,4
Giocatore a rischio moderato	1.077.633	4,5	4,0-5,0	328.988	1,2	1,0-1,5
Giocatore problematico	871.641	3,6	3,2-4,1	654.762	2,5	2,1-2,9
Totale	24.178.611	100		26.500.823	100	

*Popolazione residente in Italia al 1/1/2016 di 18 anni o più (fonte ISTAT)

Analizzando i profili di giocatore in funzione dell'età, si osserva che nel profilo di giocatore problematico le fasce d'età che presentano una prevalenza superiore alla media nazionale (3%) sono 50-64 anni con il 3,5%, a seguire 40-49 anni (3,4%) e 25-39 anni (3,3%) (Figura 5).

La Figura 6 mostra la prevalenza dei profili di giocatore in funzione dell'ampiezza dei comuni: si osserva che, rispetto alla media nazionale del 3%, i giocatori problematici salgono al 3,5% nei comuni da 10mila a 19.999 abitanti, mentre si attestano sotto la media nazionale con il 2,6% nei comuni da 20.000 a 99.999 abitanti.

**Figura 5. ADULTI (18 anni e più): prevalenza percentuale di non giocatori e giocatori d'azzardo per profilo di rischio, per fasce d'età**

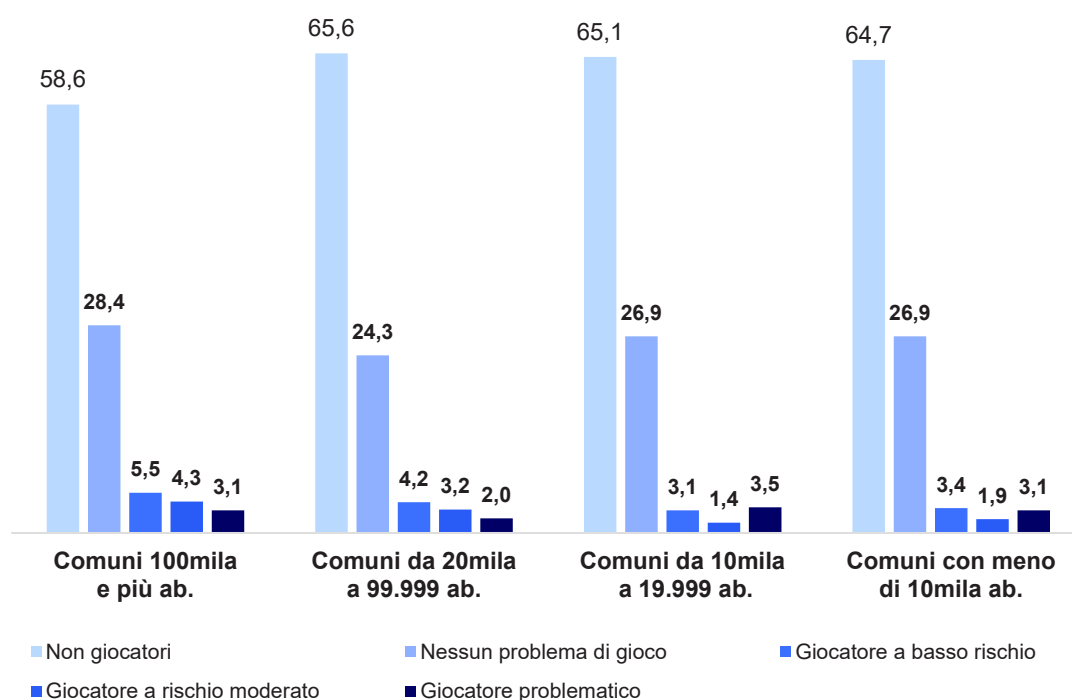


Figura 6. ADULTI (18 anni e più): prevalenza percentuale di non giocatori e giocatori d'azzardo per profilo di rischio, per dimensione dei comuni

Un aspetto dagli interessanti risvolti socio-sanitari è quello relativo agli stili di vita, in particolare alle abitudini al fumo di tabacco e al consumo di bevande alcoliche.

In generale, coloro che consumano tabacco o alcolici praticano il gioco d'azzardo in misura maggiore rispetto alla media della popolazione italiana (giocatori nella popolazione italiana, 36,4%; giocatori tra i fumatori, 51,9%; giocatori tra coloro che assumono birra 4 o più volte a settimana, 56,9%; giocatori tra coloro che assumono superalcolici 4 o più volte a settimana, 56,9%).

Osservando nel dettaglio, si rilevano percentuali di giocatori a rischio moderato con il maggior incremento rispetto alla media del profilo nella popolazione (2,8%) tra i fumatori (occasionalmente e abituali, 6,7%), i consumatori di birra (4 o più volte a settimana, 10,6%) e di *ready to drink* (4 o più volte a settimana, 12,2%); mentre si riscontrano percentuali più alte di giocatori problematici rispetto alla media italiana (3%) tra i consumatori di aperitivi (4 o più volte a settimana, 14,0%), di superalcolici (4 o più volte a settimana, 16,6%), tra coloro che dichiarano di aver bevuto fino a perdere il controllo 3 o più volte nell'ultimo mese (27,2%) e tra coloro che dichiarano di aver consumato sostanze stupefacenti (11,9%) (Figure 7-11). Unica eccezione, la popolazione di consumatori di vino che presenta scostamenti dalle relative medie simili in tutti i profili di rischio.

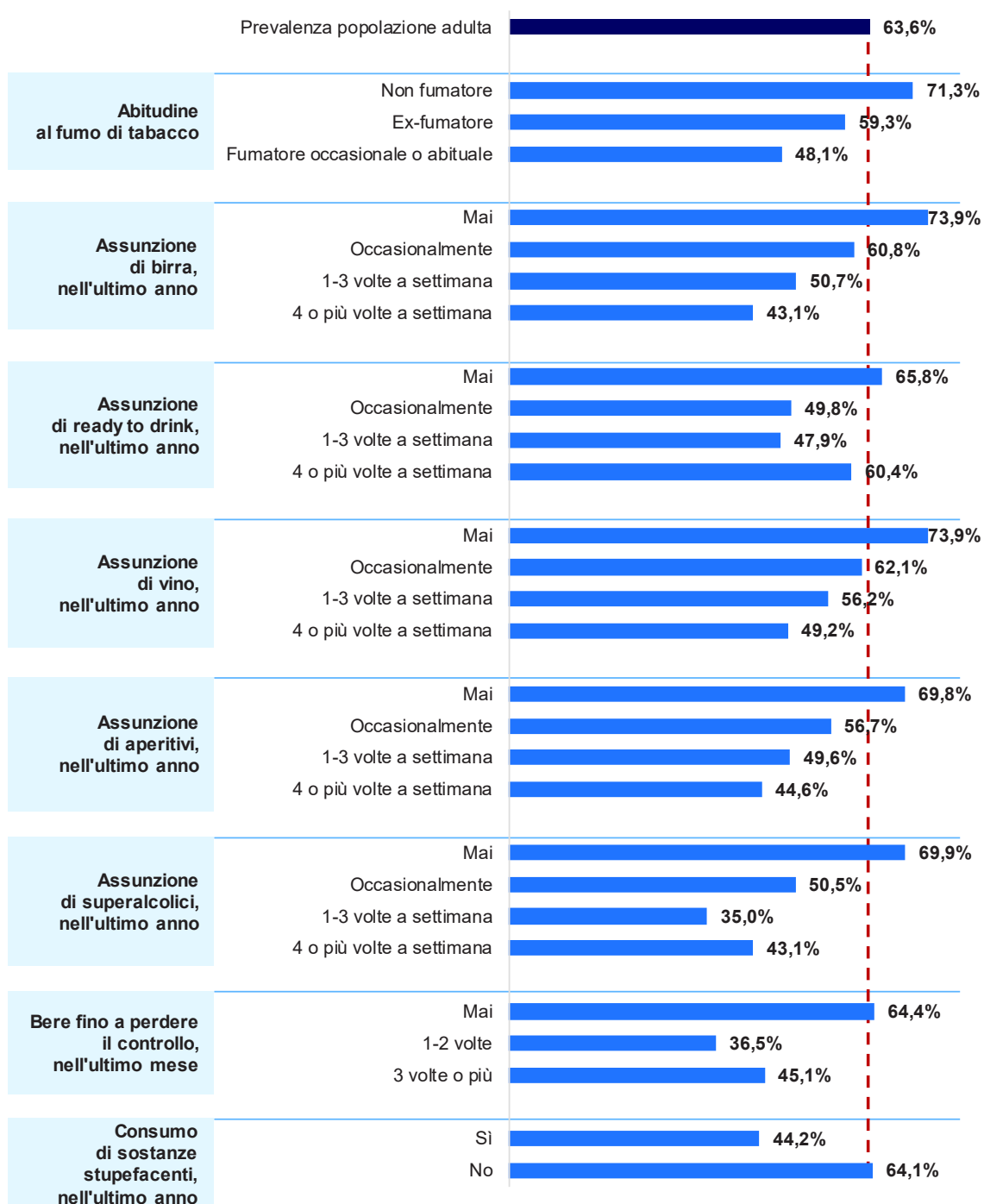


Figura 7. ADULTI (18 anni e più): prevalenza percentuale di non giocatori vs assunzione di sostanze

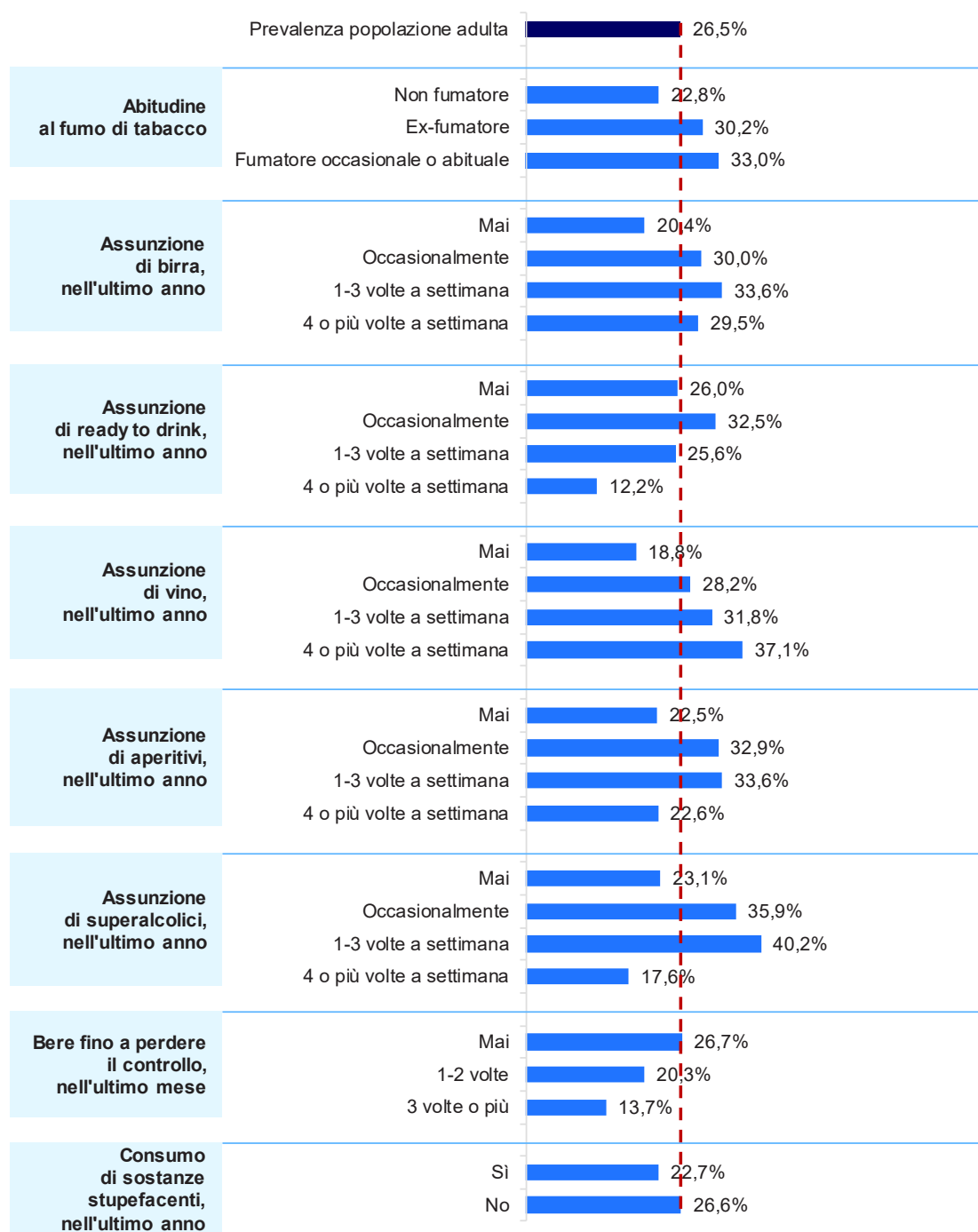


Figura 8. ADULTI (18 anni e più): prevalenza percentuale di giocatori 'nessun problema di gioco' vs assunzione di sostanze

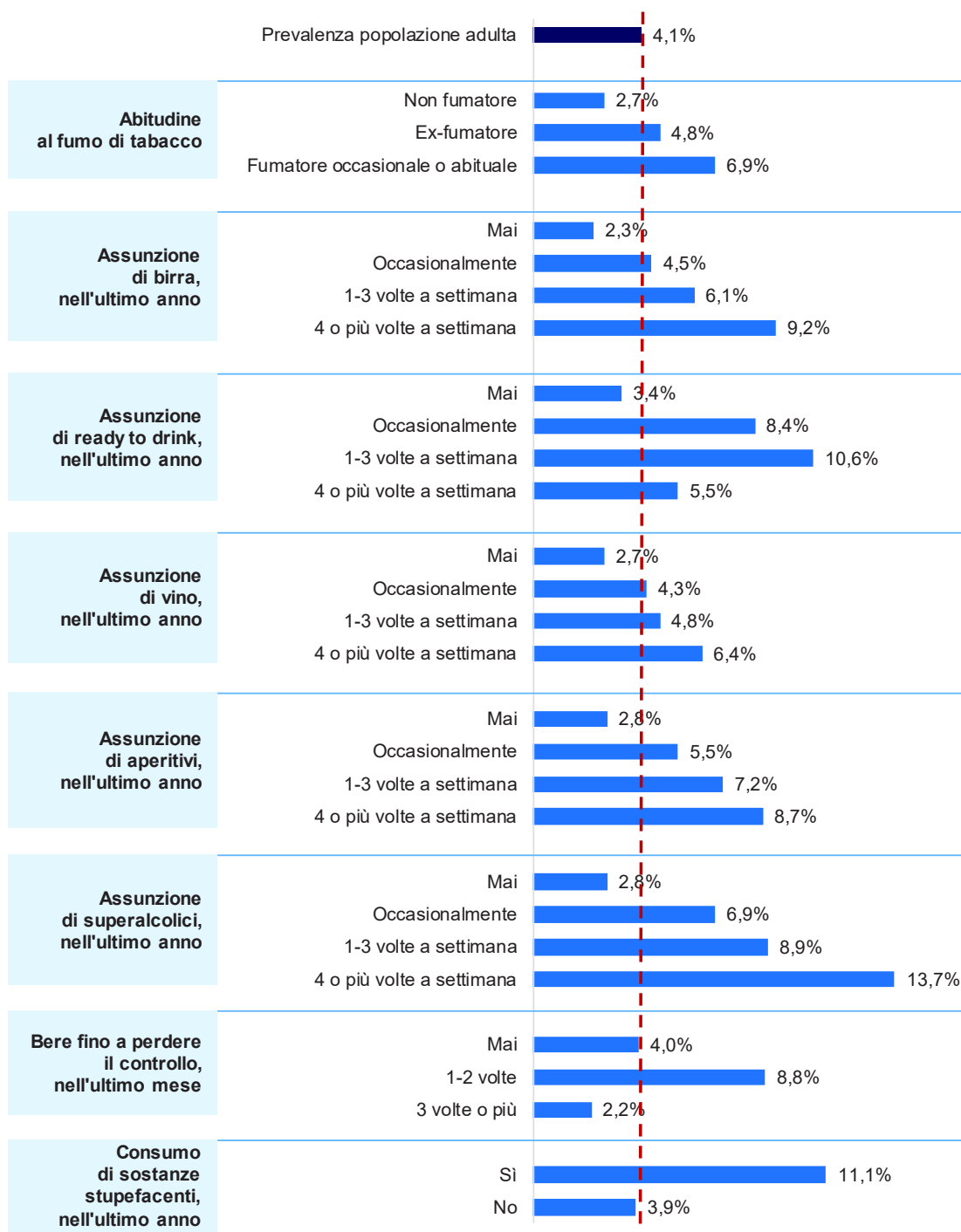


Figura 9. ADULTI (18 anni e più): prevalenza percentuale di giocatori a basso rischio vs assunzione di sostanze

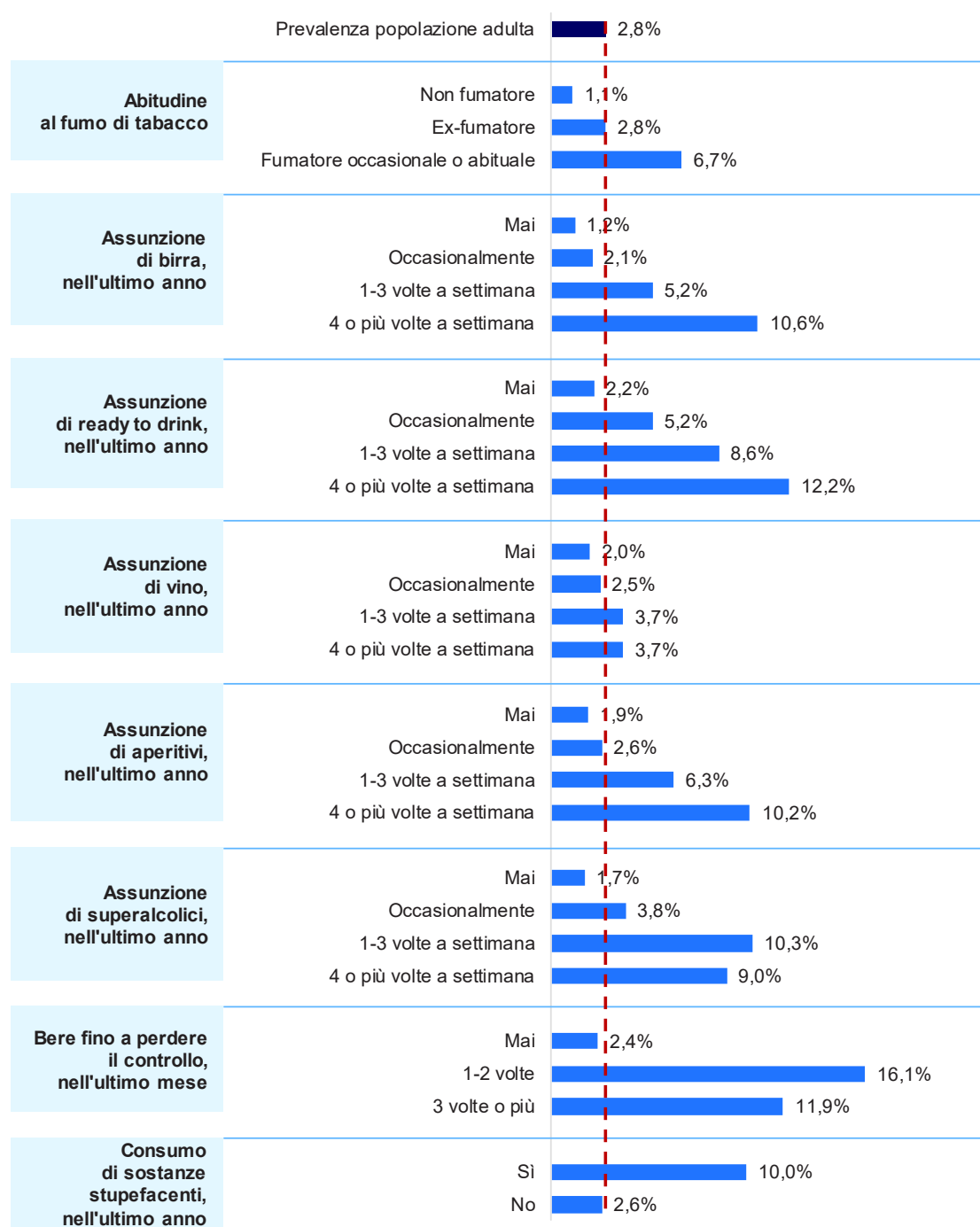


Figura 10. ADULTI (18 anni e più): prevalenza percentuale di giocatori a rischio moderato vs assunzione di sostanze

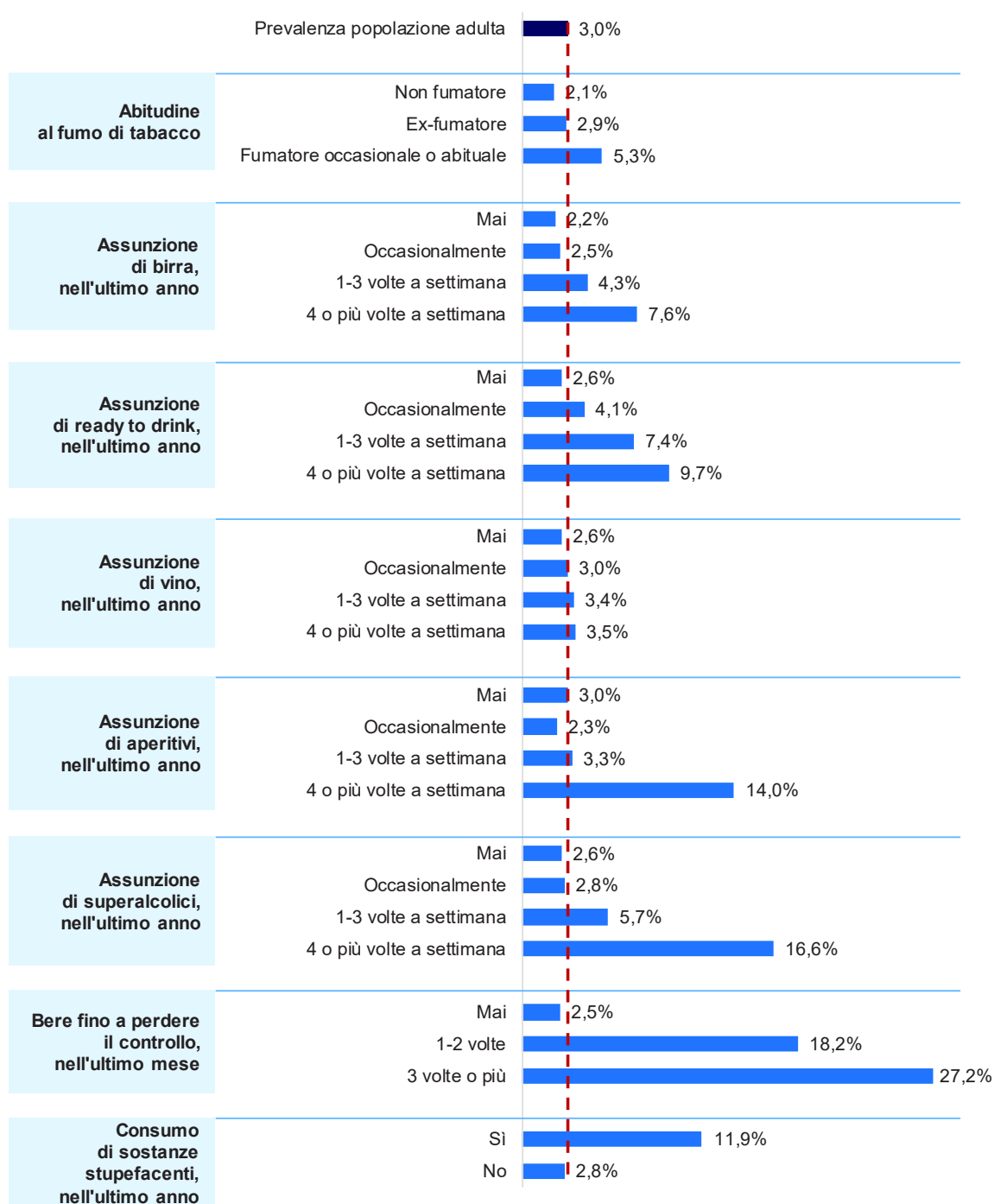


Figura 11. ADULTI (18 anni e più): prevalenza percentuale di giocatori problematici vs assunzione di sostanze

Caratterizzazione del giocatore d'azzardo

Nelle pagine seguenti sono riportati i risultati relativi alle distribuzioni percentuali all'interno della sola popolazione di giocatori (n. 4.387) e le principali caratteristiche del loro comportamento di gioco, all'interno di ciascun profilo di rischio. Questa caratterizzazione è necessaria per studiare gli aspetti di salute pubblica legati al gioco d'azzardo e, quindi, la popolazione di giocatori problematici e a rischio di sviluppare problematiche, nonché per analizzare gli eventuali fattori associati.

In Italia, i giocatori d'azzardo si dedicano quasi esclusivamente al gioco in luogo fisico (94,5%), mentre l'1,7% che si dedica esclusivamente al gioco online e il 3,8% che si dedica ad entrambe le attività (Figura 12).

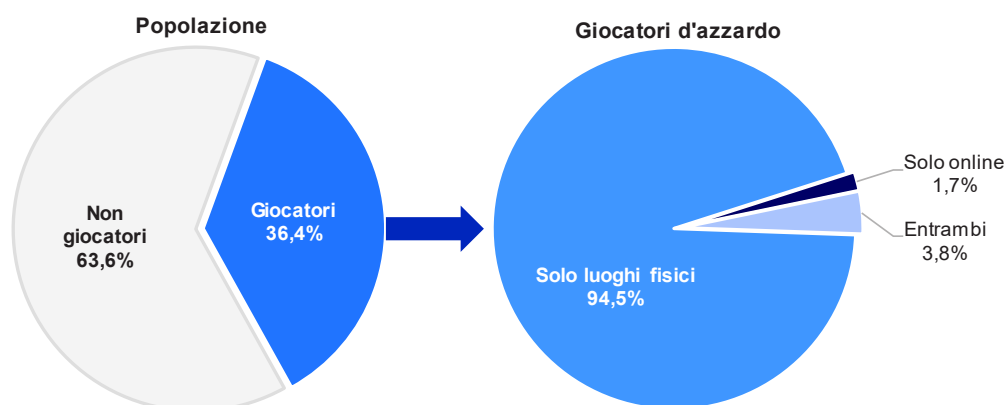


Figura 1. GIOCATORI D'AZZARDO (18 anni e più): distribuzione percentuale dei giocatori d'azzardo per canale di gioco

Oltre la metà dei giocatori dichiara di aver iniziato a giocare tra i 18 e i 25 anni (51,8%), il 18,4% tra i 26 e i 35 anni, l'11,4% prima dei 18 anni, l'11% tra i 36 e i 45 anni e il 7,4% inizia a giocare oltre i 46 anni.

I giochi maggiormente praticati dagli italiani sono le lotterie istantanee o in tempo reale (72%), seguono il lotto o lotterie a esito differito (35,3%), i giochi numerici a totalizzatore (30%) e le *slot machine* (20,2%) (Figura 13).

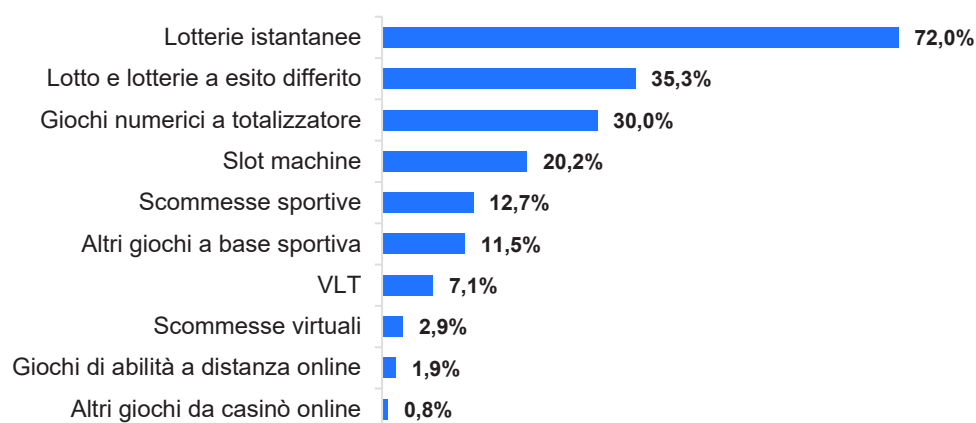


Figura 13. GIOCATORI D'AZZARDO (18 anni e più): distribuzione percentuale dei giochi d'azzardo praticati (percentuale calcolata su risposte multiple)

Le motivazioni principali che spingono a giocare d'azzardo la prima volta (iniziazione) sono la curiosità (65,4%) e il divertimento (42,0%); a seguire 'perché lo facevano gli amici' con il 20% e la convinzione di poter vincere facilmente (15%). Percentuali sensibilmente più basse vengono dichiarate in relazione alla necessità di denaro (Avevo bisogno di soldi, 4,3%), alla familiarità (Nella mia famiglia si è sempre giocato, 3,9%) allo stimolo pubblicitario (Incuriosito dalla pubblicità vista/sentita, 3,4%), per noia (0,7%).

I giocatori dichiarano di giocare spesso da soli (62,2%), meno frequentemente con amici e colleghi (23,3%) e con i membri della famiglia (11,9%).

I luoghi dove si gioca di più sono le tabaccherie e i bar, indicate rispettivamente dall'82,6% e dal 61,8% dei giocatori. Seguono le altre ricevitorie (26,9%), le sale scommesse (12,5%) e le sale Bingo (8,2%), le sale di *videolottery* (VLT) (3,1%). I giocatori scelgono il luogo in cui giocare per la sua vicinanza a casa o al luogo di lavoro (rispettivamente 47,3% e 14,6%) mentre il 31% sceglie a caso e l'11,5% dichiara di scegliere il luogo dove si sente più fortunato (Figura 14).



Figura 14. GIOCATORI D'AZZARDO (18 anni e più): distribuzione percentuale della motivazione di scelta del luogo di gioco (percentuale calcolata su risposte multiple)

Caratterizzazione del giocatore d'azzardo per profili di rischio

Il primo dato riferito alla distribuzione percentuale dei giocatori rispetto ai profili di rischio mette in evidenza che il 72,8% della popolazione di giocatori pratica gioco d'azzardo senza nessun problema di gioco, l'11,3% è un giocatore a basso rischio, il 7,6% a rischio moderato e l'8,3% dei giocatori evidenzia un profilo di giocatore problematico (Figura 15).

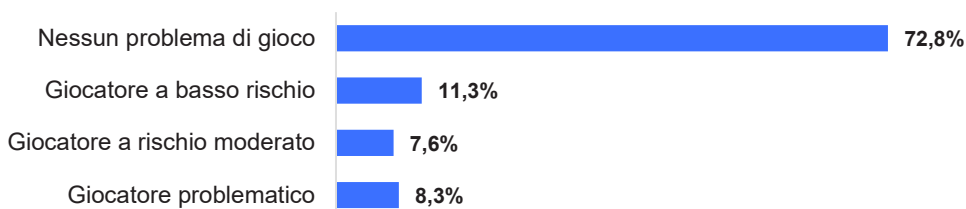


Figura 15. GIOCATORI D'AZZARDO (18 anni e più): distribuzione percentuale secondo il punteggio della scala PGSI

Confrontando le caratteristiche dei diversi profili di rischio, rispetto al genere e alle fasce d'età è possibile osservare che in tutti i profili i maschi sono di più rispetto alle femmine, con una differenza di genere più marcata nei profili di rischio intermedio (nel profilo giocatore a rischio moderato il 76,6% sono uomini contro il 23,4% delle donne; nel profilo giocatore a basso rischio, gli uomini sono il 62,7% contro il 37,3% delle donne) (Figura 16).

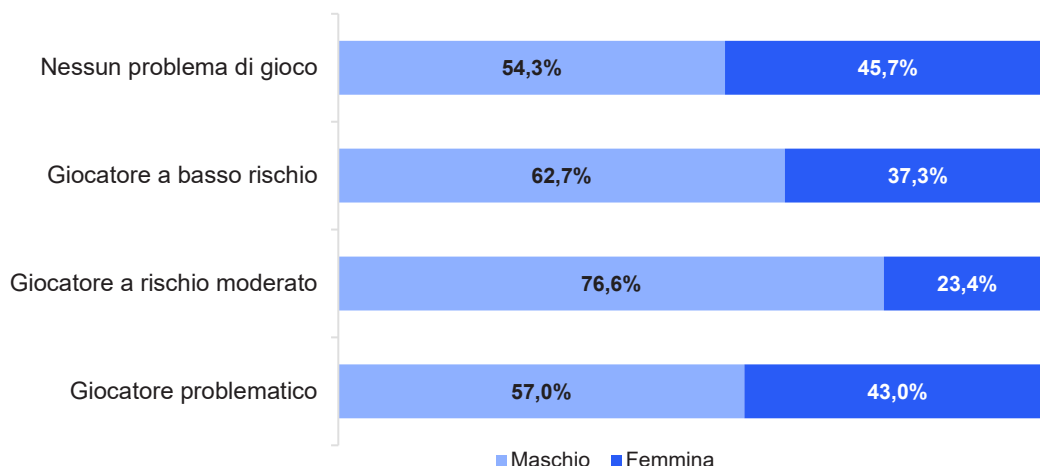


Figura 16. GIOCATORI D'AZZARDO (18 anni e più): distribuzione percentuale del genere per profilo di rischio

La classe d'età maggiormente rappresentata in tutti i profili è quella 50-64 anni, che è la classe d'età modale in tutti i livelli di rischio (Figura 17).

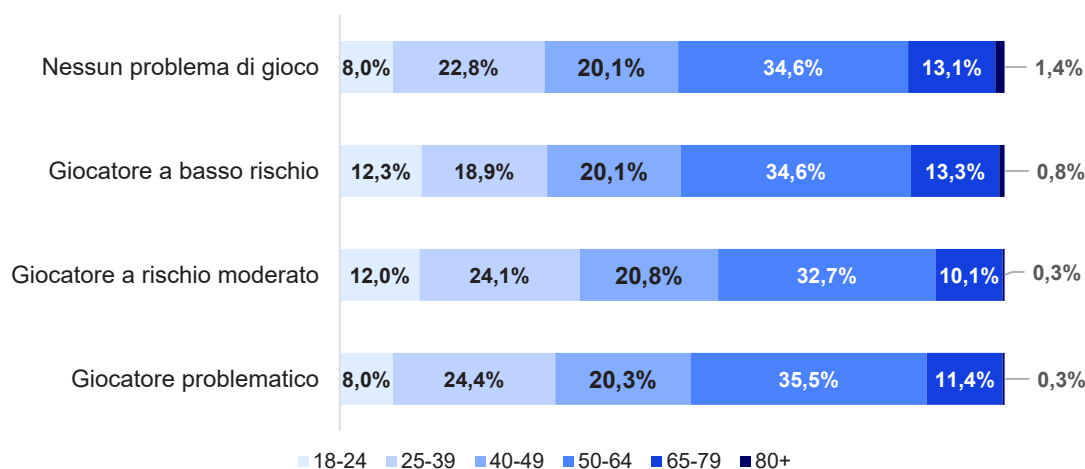


Figura 17. GIOCATORI D'AZZARDO (18 anni e più): distribuzione percentuale delle classi di età per profilo di rischio

Si osservano invece percentuali sensibilmente differenti rispetto alla variabile area geografica: tra i giocatori problematici il 35,5% sono residenti al Sud, il 27% nel Nord-Ovest e il 20,8% nelle Isole, mentre tra gli altri profili di rischio prevale la residenza nel Nord-Ovest e nel Centro Italia (Figura 18).

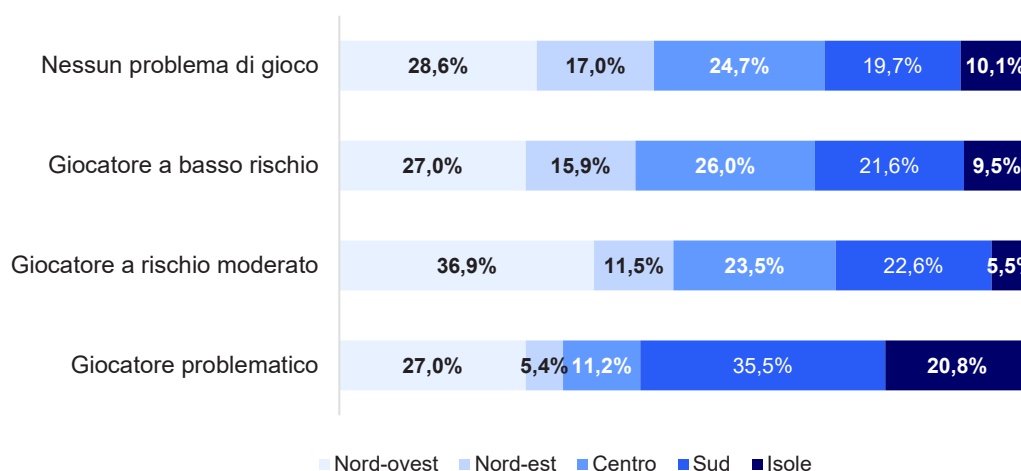


Figura 18. GIOCATORI D'AZZARDO (18 anni e più): distribuzione percentuale dell'area geografica per profilo di rischio

Rispetto alla condizione lavorativa, gli occupati sono la categoria maggiormente rappresentata in tutti i profili di rischio. Nel profilo di giocatori problematici si osservano le percentuali più elevate per le casalinghe (19,5%) e per i disoccupati o le persone in cerca di occupazione (14,3%) (Figura 19).

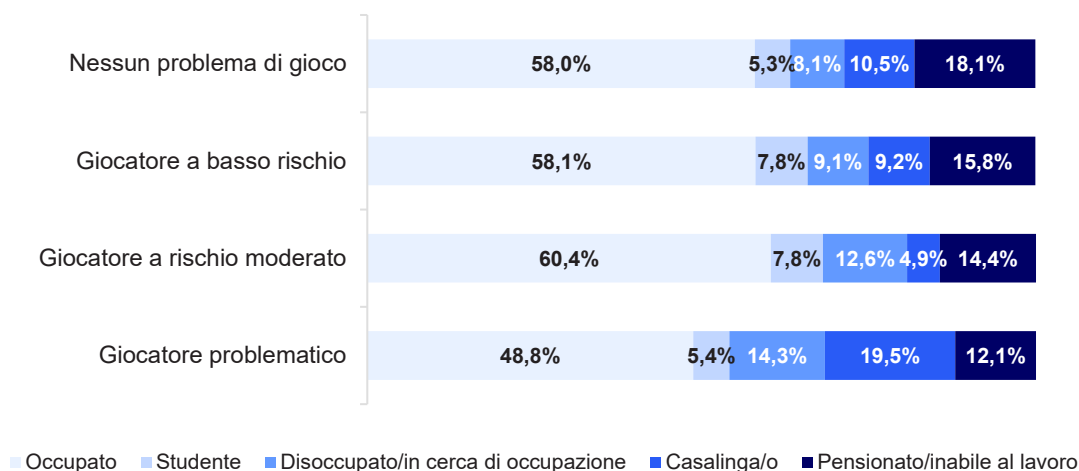


Figura 19. GIOCATORI D'AZZARDO (18 anni e più): distribuzione percentuale dello stato occupazionale per profilo di rischio

Rispetto al consumo di tabacco dei giocatori d'azzardo, nel profilo dei giocatori senza problemi di gioco prevale la presenza di coloro che non hanno mai fumato (51,1%) mentre nel giocatore problematico non si rilevano differenze importanti tra i fumatori e non fumatori (rispettivamente 44,5% vs 41%) così come nel giocatore a basso rischio (42,7% vs 39,8%).

La maggiore discrepanza tra fumatori e non fumatori (rispettivamente 61,8% vs 22,8%) si ritrova, invece, nel profilo del giocatore a rischio moderato. Analizzando nel dettaglio le abitudini dei giocatori fumatori, si osserva che coloro che fumano 15 sigarette o più al giorno sono maggiormente rappresentati in tutti i profili ma in particolare nei giocatori problematici (51,9%) (Figura 20).

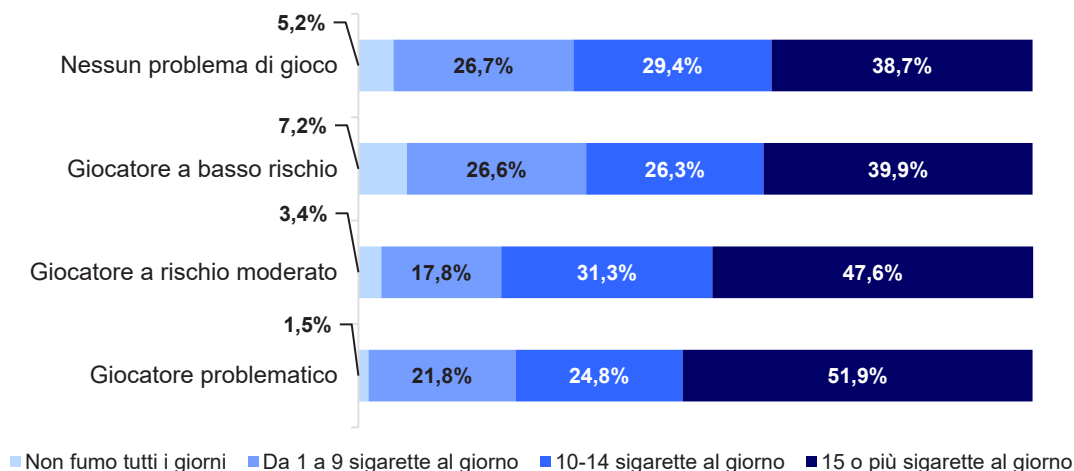


Figura 20. GIOCATORI D'AZZARDO (18 anni e più): distribuzione percentuale del consumo giornaliero di sigarette confezionate per profilo di rischio

Per quel che concerne l'assunzione di sostanze alcoliche, si sottolinea che mentre per il consumo di vino non si osservano particolari differenze nelle abitudini dei diversi profili di giocatore (Figura 25), tra i giocatori a rischio moderato e tra i giocatori problematici si riscontra un percentuale più alta rispetto ai giocatori senza problemi di gioco e a basso rischio di coloro che consumano alcolici (ready to drink, birra, superalcolici e aperitivi) con frequenza settimanale (1-3 volte a settimana e 4 o più volte a settimana) (Figure 21-25).

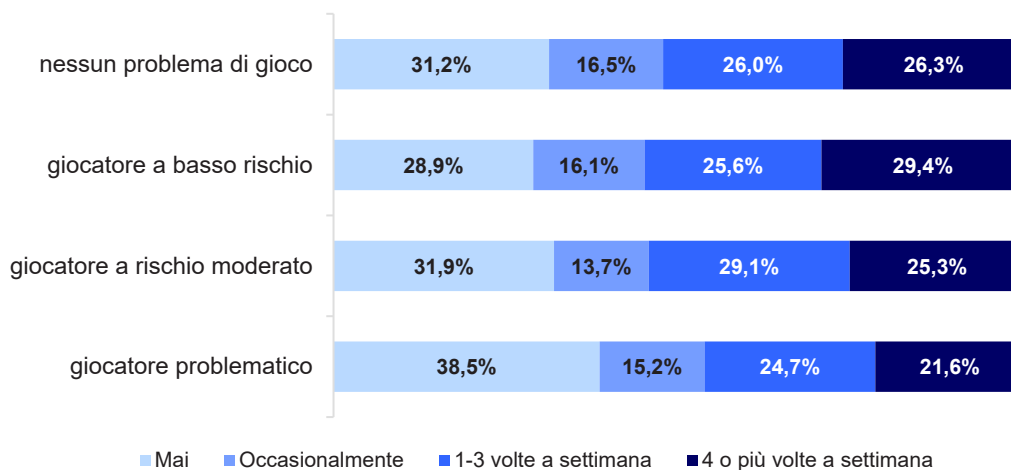


Figura 21. GIOCATORI D'AZZARDO (18 anni e più): distribuzione percentuale del consumo di vino per profilo di rischio

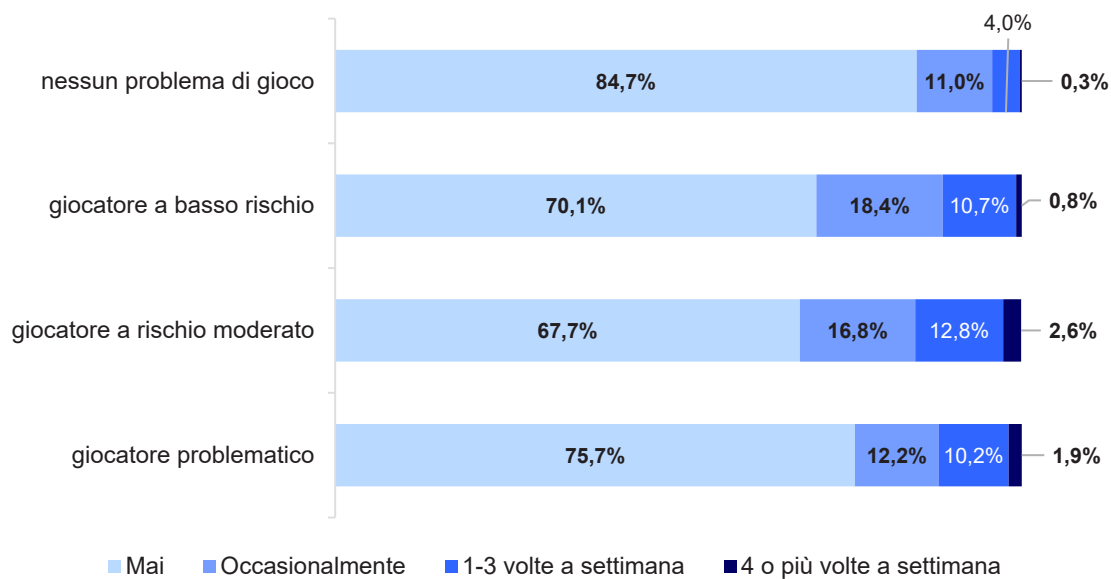


Figura 22. GIOCATORI D'AZZARDO (18 anni e più): distribuzione percentuale del consumo di ready to drink per profilo di rischio

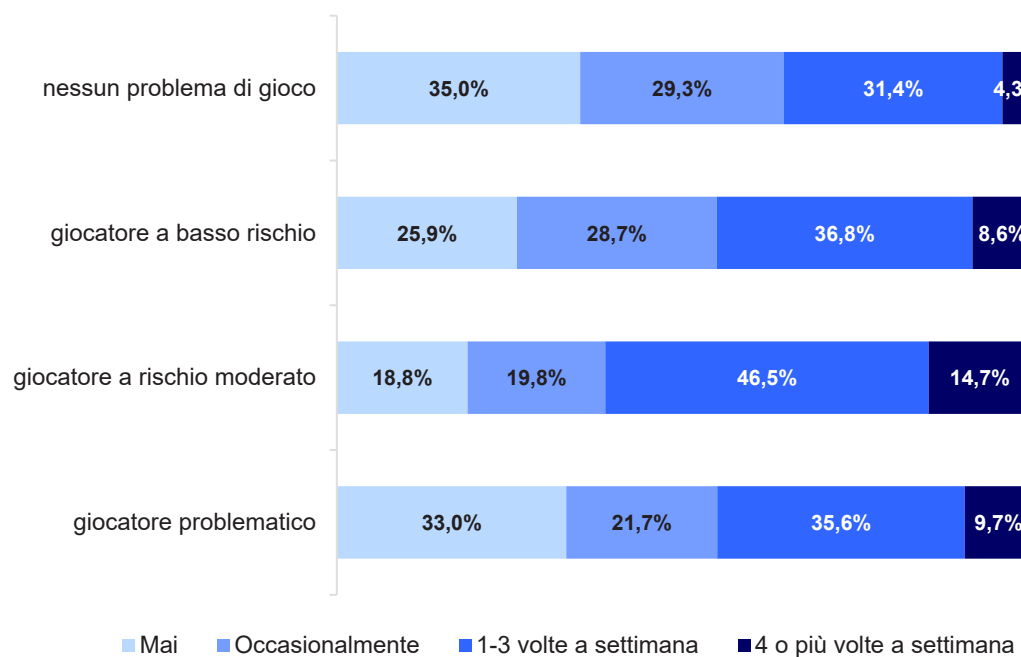


Figura 23. GIOCATORI D'AZZARDO (18 anni e più): distribuzione percentuale del consumo di birra per profilo di rischio

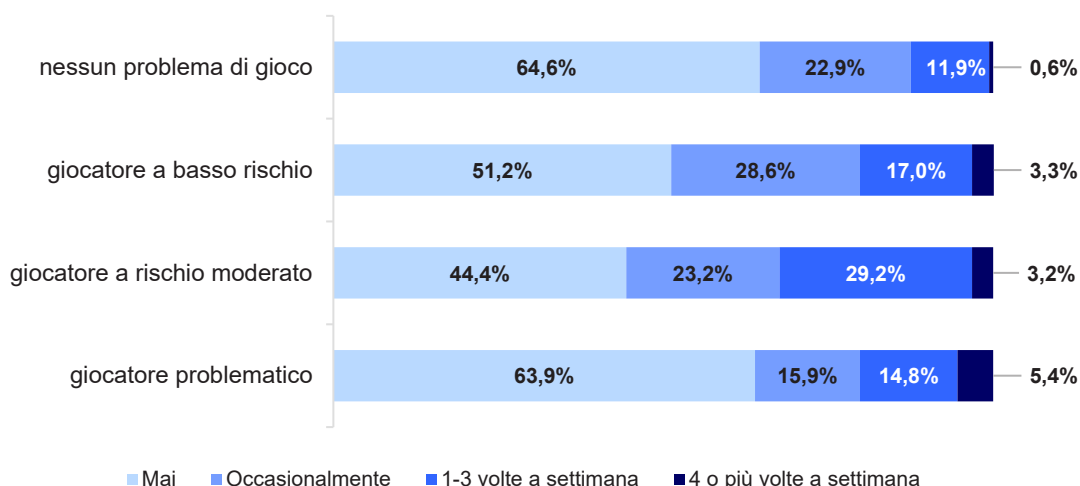


Figura 24. GIOCATORI D'AZZARDO (18 anni e più): distribuzione percentuale del consumo di superalcolici per profilo di rischio

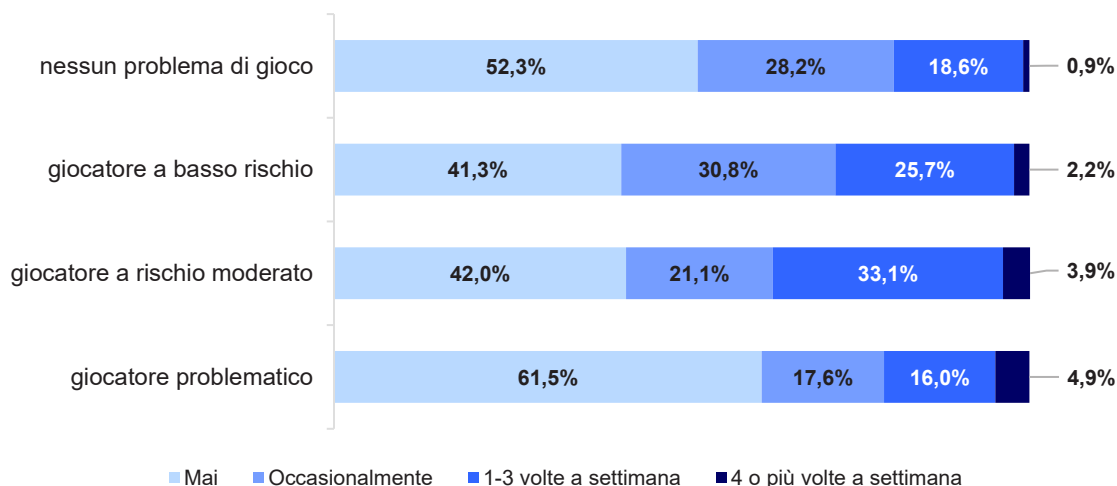


Figura 25. GIOCATORI D'AZZARDO (18 anni e più): distribuzione percentuale del consumo di aperitivi per profilo di rischio

Il comportamento *bere fino a perdere il controllo* negli ultimi 30 giorni riguarda percentuali minime di giocatori ma evidenzia un andamento percentuale crescente in funzione del profilo di rischio: tale pratica infatti è stata attuata 1 o 2 volte nell'ultimo mese dall'1,9% dei giocatori senza problemi di gioco contro il 5,3% dei giocatori a basso rischio, il 14,3% dei giocatori a rischio moderato, il 14,9% dei giocatori problematici. Nei giocatori problematici e nei giocatori a rischio moderato si aggiunge rispettivamente il 3,8% e l'1,8% di coloro che hanno bevuto fino a perdere il controllo 3 volte o più nell'ultimo mese.

Sono state, inoltre, condotte elaborazioni statistiche *ad hoc* per assumere informazioni sul giocatore adulto che fuma tabacco abitualmente/occasionalmente e/o (criterio “and/or”) che consuma almeno una bevanda alcolica (birra, *ready to drink*, vino, aperitivi, superalcolici) 4 o più volte a settimana e/o che ha assunto cannabis (marijuana o hashish) nell’ultimo anno. I risultati mostrano come nel profilo del giocatore senza problemi di gioco il 50% è un poli-consumatore. Questa percentuale aumenta se si osservano i giocatori a basso rischio (61,6%) e i giocatori a rischio moderato (71,5%). Un’inversione di tendenza si osserva, invece, tra i giocatori problematici per i quali si osserva una diminuzione nella percentuale di poli-consumatori (55,9%).

Le stesse elaborazioni sono state computate assumendo un criterio più restrittivo che ha consentito di assumere informazioni sul giocatore che “soddisfa” tutte e tre le condizioni precedentemente descritte, ovvero che allo stesso tempo fuma tabacco abitualmente o occasionalmente, consuma almeno una bevanda alcolica 4 o più volte a settimana e ha assunto *cannabis* (marijuana o hashish) nell’ultimo anno (solo criterio “and”). Questo criterio mostra che tra i giocatori problematici si registra la percentuale più elevata (3,2% vs 2,2% del giocatore a basso rischio, 1,2% del giocatore a rischio moderato e 0,3% nessun problema di gioco).

La maggior parte dei giocatori ha collocato l’età di iniziazione al gioco tra i 18 e i 25 anni, ma quello che è interessante notare sono coloro che dichiarano di aver iniziato a giocare da minorenni che mostrano percentuali doppie nei profili a rischio rispetto ai giocatori senza problemi (19,3% sia nel giocatore a rischio moderato che in quello problematico, 19,4% nel giocatore a basso rischio, contro 8,5% in nessun problema di gioco).

Le motivazioni di iniziazione, ossia quelle che hanno indotto i giocatori a giocare la prima volta, di cui sono state presentate precedentemente le distribuzioni percentuali di risposta dell’intero campione dei giocatori, sono state analizzate per profilo di rischio. In ogni profilo, le motivazioni più frequentemente indicate per cui si è iniziato a giocare sono curiosità (nessun problema di gioco 68,2%; giocatore a basso rischio 61,5%; giocatore a rischio moderato 60,1%; giocatore problematico 50%) e divertimento (nessun problema di gioco 42,2%; giocatore a basso rischio 41,3%; giocatore a rischio moderato 43,4%; giocatore problematico 39,6%).

Tra i giocatori a basso rischio, a rischio moderato e problematici si osservano però distribuzioni percentuali sensibilmente differenti rispetto ai giocatori senza problemi di gioco nella convinzione di poter vincere facilmente (rispettivamente 23,8% nel basso rischio, 29,3% nel rischio moderato e 24,5% nei giocatori problematici vs 11,2% dei giocatori senza problemi di gioco), al bisogno di denaro (rispettivamente 6,6%, 11,1% e 14,8% vs 2,1% dei giocatori senza problemi di gioco) e perché in famiglia si è sempre giocato (rispettivamente 6,1%, 4,3% e 7,1% vs 3,1% dei giocatori senza problemi di gioco).

Il tabaccaio e il bar sono i luoghi in cui si gioca più frequentemente in tutti i profili di rischio. I giocatori a basso rischio, a rischio moderato e problematici, invece, presentano distribuzioni percentuali più elevate rispetto ai giocatori senza problemi di gioco per coloro che frequentano per esempio altre ricevitorie (giocatori problematici 47,4%; giocatori a rischio moderato 48,4%; giocatori a basso rischio 36,7%; nessun problema di gioco 20,9%), sale scommesse (giocatori problematici 27,6%; giocatori a rischio moderato 35,3%; giocatori a basso rischio 20,6%; nessun problema di gioco 7,3%), sale bingo (giocatori problematici 17%; giocatori a rischio moderato 16,6%; giocatori a basso rischio 13,4%; nessun problema di gioco 5,6%); sale VLT (giocatori problematici 15,8%; giocatori a rischio moderato 12,1%; giocatori a basso rischio 4,4%; nessun problema di gioco 0,5%).

La vicinanza a casa e la scelta casuale sono, in tutti i profili di rischio, le risposte più frequenti tra le motivazioni della scelta del luogo di gioco. La scelta ‘Lontano da casa’ e la ‘Disponibilità area fumatori’ hanno un andamento crescente all’aumentare dei livelli di rischio. Il giocatore a rischio moderato vede una maggiore frequenza rispetto agli altri profili di rischio nelle motivazioni ‘Garanzia di riservatezza’, ‘Dove mi sento più fortunato’ e ‘Pay out’ (Figura 26).

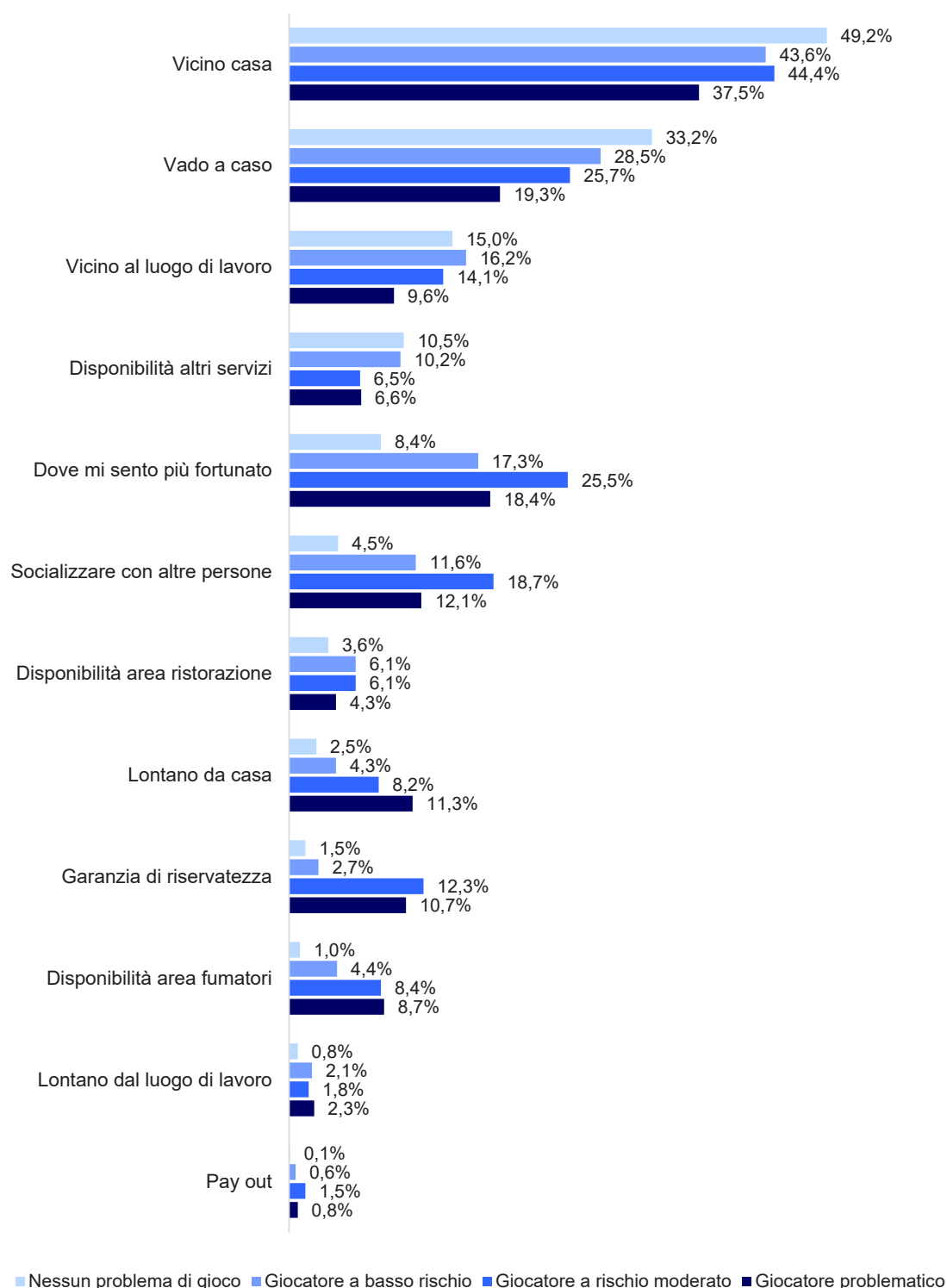


Figura 26. GIOCATORI D'AZZARDO (18 anni e più): motivazioni di scelta del luogo di gioco per profilo di rischio (percentuale calcolata su risposte multiple)

Riguardo la tipologia di gioco praticato negli ultimi 12 mesi, si osserva una differenza tra i diversi profili di rischio dei giocatori particolarmente marcata in alcune tipologie di gioco, per esempio le *slot machine* sono praticate da più della metà dei giocatori problematici (53,5%) e dei giocatori a rischio moderato (50,5%) ma la percentuale scende nei giocatori a basso rischio (27,3%) e nei giocatori senza problemi di gioco (12,1%). Un altro esempio riguarda la pratica di VLT che tra i giocatori problematici raggiunge il 33,6%, scende al 20,1% tra i giocatori a rischio moderato, all'8,3% tra i giocatori a basso rischio e, infine, al 2,5% tra i giocatori senza problemi di gioco (Figura 27).

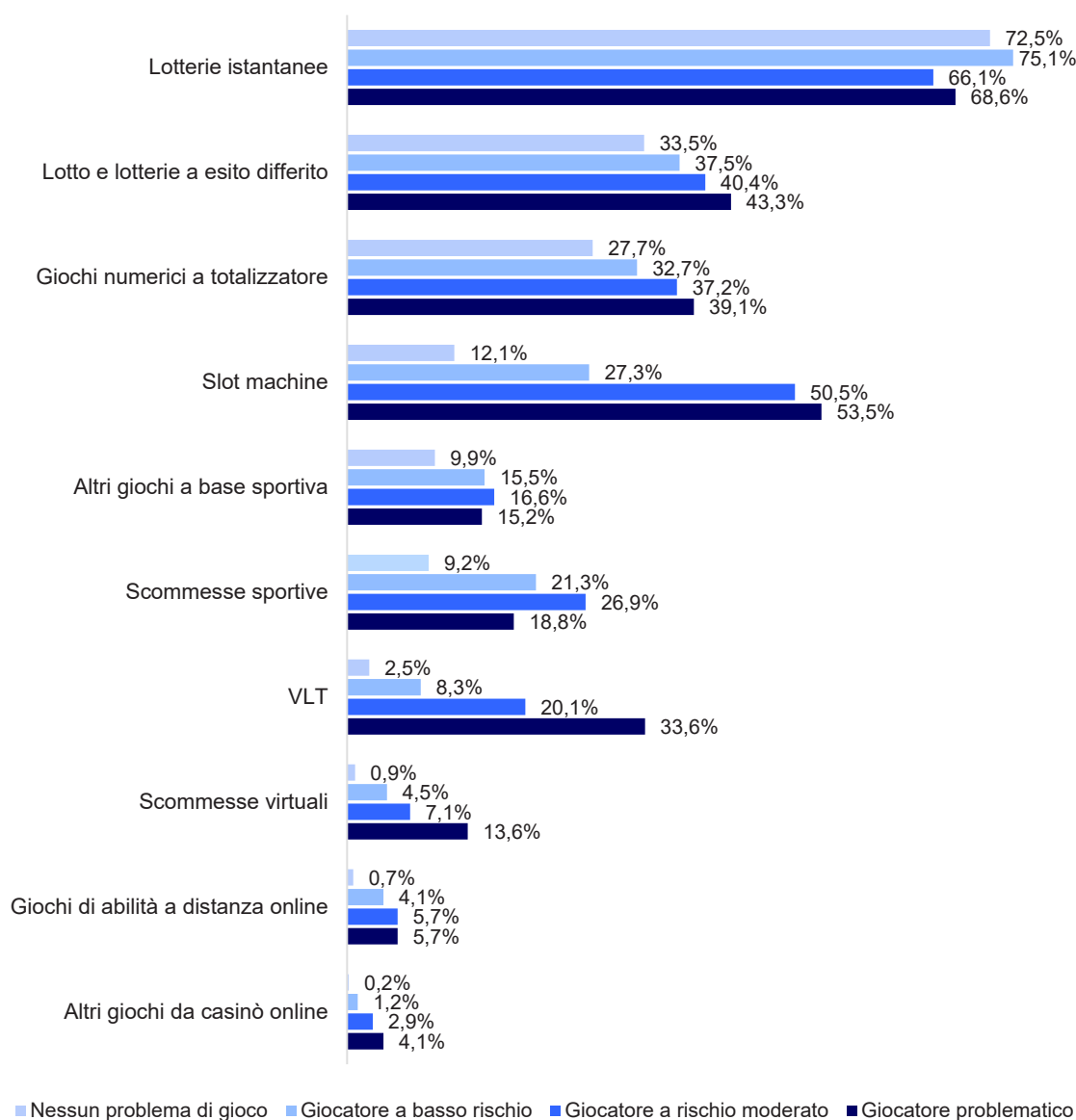


Figura 27. GIOCATORI D'AZZARDO (18 anni e più): tipologia di gioco d'azzardo praticato per profilo di rischio (percentuale calcolata su risposte multiple)

Considerando la frequenza di gioco *una volta o più alla settimana* si osserva una maggiore differenza tra profili di rischio in tutti i giochi, ad eccezione di Altri giochi a base sportiva. Ad esempio, le lotterie istantanee che in generale risultano maggiormente praticate dai giocatori nessun problema di gioco e a basso rischio, nella frequenza settimanale vedono una maggiore pratica da parte dei giocatori a rischio moderato e problematici (Figura 28).

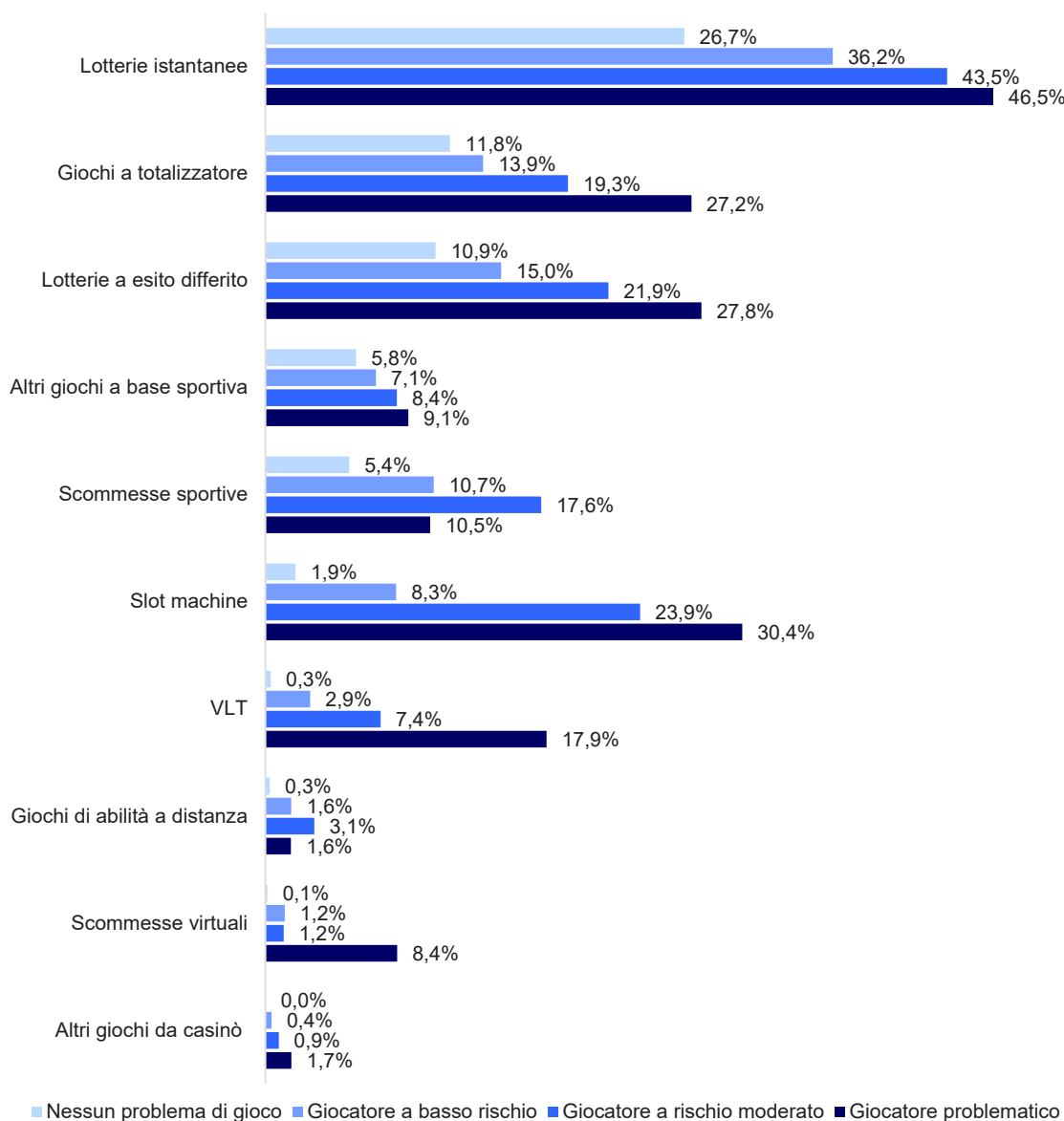


Figura 28. GIOCATORI D'AZZARDO (18 anni e più): tipologia di gioco d'azzardo praticato con frequenza "almeno una volta a settimana" per profilo di rischio (percentuale calcolata su risposte multiple)

La frequenza e il tempo giornaliero dedicato al gioco sono descritti dalla letteratura internazionale come significativi indicatori correlabili al comportamento di gioco problematico. I dati della ricerca confermano che il giocatore a rischio moderato e il giocatore problematico

presentano una frequenza di pratica di gioco più elevata rispetto agli altri profili: nei giocatori a rischio moderato il 31,6% pratica gioco d'azzardo 2-4 volte a settimana a cui si aggiunge il 15,9% di coloro che giocano 5 o più volte a settimana; similmente il 21,7% dei giocatori problematici gioca d'azzardo 2-4 volte a settimana a cui si aggiungono il 25,7% di coloro che giocano 5 o più volte a settimana (Figura 29). È stato indagato il tempo dedicato alla pratica del gioco d'azzardo nella settimana antecedente la rilevazione: la percentuale di coloro che hanno giocato più di 30 minuti aumenta progressivamente e sensibilmente con il profilo di rischio (Figura 30).

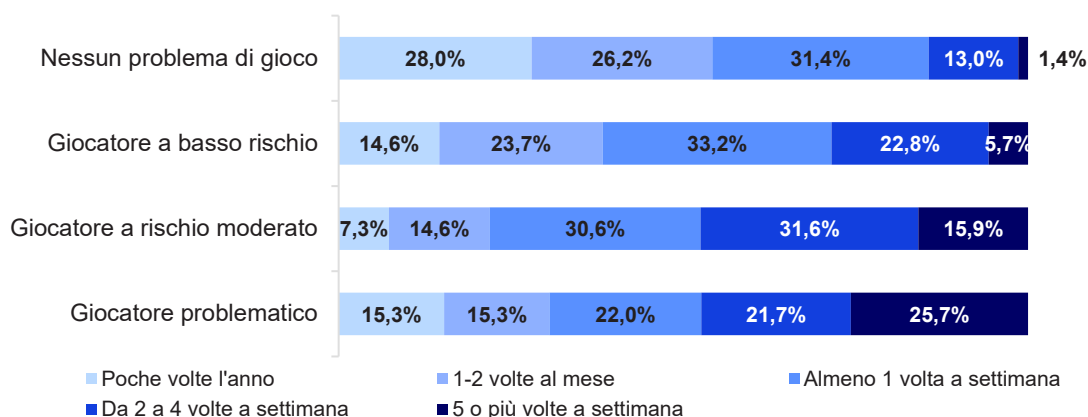


Figura 29. GIOCATORI D'AZZARDO (18 anni e più): frequenza della pratica di gioco d'azzardo per profilo di rischio

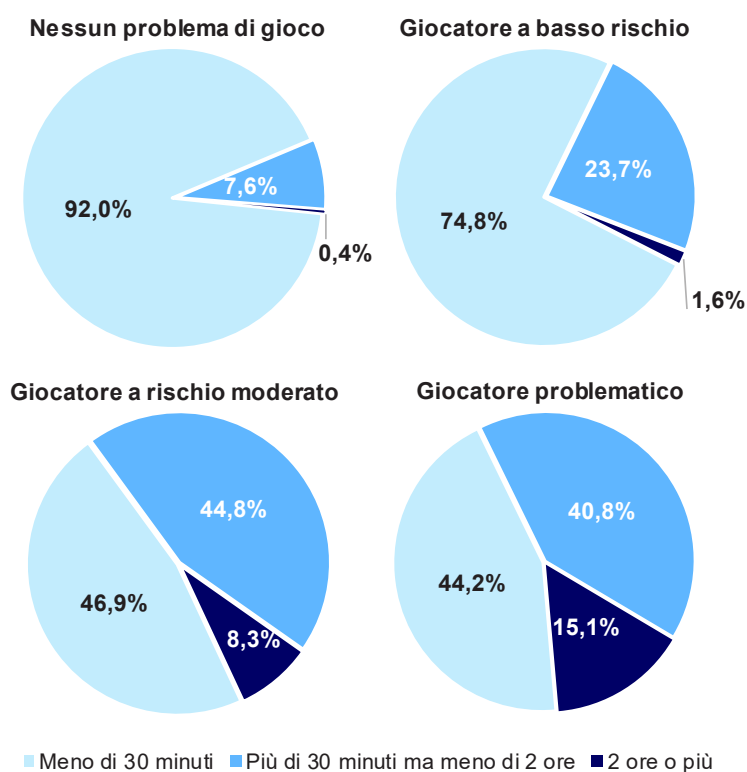


Figura 30. GIOCATORI D'AZZARDO (18 anni e più): tempo dedicato al gioco d'azzardo nella settimana precedente la rilevazione per profilo di rischio

Rispetto alla presenza nella famiglia di origine, nella famiglia attuale o tra gli amici di persone che praticano o hanno praticato il gioco d'azzardo, le distribuzioni percentuali dei quattro profili sono simili, l'unica notazione riguarda le percentuali di amici che giocano d'azzardo che sono più alte rispetto a quelle riscontrate per i familiari in tutti i profili.

Il 79,7% dei giocatori d'azzardo afferma di aver notato la pubblicità di un gioco (in radio, in televisione, su carta stampata, in Internet, su cartelloni stradali) e di questi il 19,3% dichiara di aver scelto di giocare in base alla pubblicità vista o sentita. L'analisi dei diversi profili mostra che i livelli più alti di rischio scelgono maggiormente di giocare sulla base della pubblicità, in percentuale: per il 35,6% il giocatore a rischio moderato e il 30% il giocatore problematico contro il 14,5% del giocatore 'nessun problema di gioco' e il 25,2% del giocatore a basso rischio.

Per esplorare la pratica del gioco d'azzardo illecito è stato chiesto alla popolazione di giocatori di indicare in quali luoghi si sono recati a giocare scegliendo aziende e siti web da una lista predeterminata – fornita dall'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli – in cui erano state inserite alcune aziende e siti web sia legali che illegali. Sulla base delle risposte dei giocatori è stato possibile individuare un gruppo di soggetti che ha giocato anche presso aziende o siti web illegali: tra i giocatori la percentuale di chi ha indicato di aver giocato presso aziende anche illegali in luogo fisico è minore nei giocatori senza problemi di gioco (2,7%), sale al 5,1% tra i giocatori problematici, al 7,2% tra i giocatori a basso rischio fino a raggiungere il 9,5% tra i giocatori a rischio moderato. Si sottolinea, però, che un'alta percentuale di rispondenti ha dichiarato di giocare presso aziende diverse da quelle proposte nel questionario.

La maggior parte dei giocatori che praticano gioco d'azzardo online lo fanno su siti web legali, in ogni profilo di rischio. Dichiarano di utilizzare anche siti web non legali il 4,8% dei giocatori senza problemi di gioco, l'11,1% dei giocatori a basso rischio, il 9,8% dei giocatori a rischio moderato e il 12,8% dei giocatori problematici.

Per indagare su alcuni tratti di personalità, motivazioni e atteggiamenti che la letteratura internazionale descrive come associati al comportamento del gioco d'azzardo problematico sono stati individuati strumenti di misurazione condivisi dal mondo scientifico e validati per la popolazione italiana, selezionando e inserendo nel questionario gli *item* che meglio saturano i tratti oggetto di interesse (Riquadri 1 e 2). Sono stati quindi calcolati e messi a confronto i punteggi medi calcolati all'interno della stessa popolazione oggetto d'indagine con la seguente metodologia.

In ogni scala, è stato attribuito un punteggio ad ogni *item* da 1 a 5 (alla risposta "per niente adatta a me" è stato assegnato punteggio pari a 1 fino ad arrivare alla risposta "molto adatta a me" alla quale è stato assegnato punteggio pari a 5). Non avendo utilizzato per intero le scale non si disponeva dei cut-off di riferimento, quindi per ciascun soggetto sono stati sommati i punteggi relativi alle risposte fornite.

Successivamente, nell'analisi per profilo di gioco sono stati calcolati media, mediana, punteggio minimo e massimo, errore standard all'interno della categoria "profilo di giocatore" della variabile "punteggio totale".

Per ogni profilo è stato stimato il punteggio totale medio, il punteggio totale mediano, il punteggio totale minimo e il punteggio totale massimo all'interno della categoria "profilo di giocatore".

Gli *item* della scala di soddisfazione della qualità di vita, della scala di propensione al rischio, della *Major Depression Inventory* (MDI) e della *Kessler Psychological Distress* (K6) sono stati somministrati all'intero campione (giocatori e non giocatori), mostrando come prima analisi generale valori simili tra i non giocatori e i giocatori senza nessun problema di gioco.

RIQUADRO 1. Strumenti di misurazione di tratti di personalità

Una parte degli studi della letteratura internazionale di riferimento ha dedicato ampio spazio all'analisi delle caratteristiche di personalità peculiari del giocatore problematico e del giocatore patologico e ancora oggi i modelli interpretativi risultati da queste indagini costituiscono un punto di riferimento per gli operatori socio-sanitari.

In particolare il modello biopsicosociale elaborato da Sharpe¹ e i modelli basati sulla vulnerabilità individuale di Lesieur², di Cloninger³, di Blaszczyński e Nower⁴ ecc. descrivono tra le caratteristiche di personalità più frequenti nei giocatori problematici e patologici la ricerca di sensazioni forti e la propensione al rischio, una scarsa capacità di gestire lo stress, tratti di ansia e depressione.

Sulla base di queste riflessioni sono state inserite nel questionario misure di alcuni tratti di personalità:

- *Scala di soddisfazione della qualità di vita*
che misura il benessere nelle dimensioni fondamentali dell'individuo, ossia soddisfazione di se stessi, delle relazioni con gli altri, della sfera professionale.
- *Scala di propensione al rischio*
che misura fondamentalmente due fattori: *Stimulating Risk Taking* (SRT) e *Deliberate Risk Taking*; DRT. Il primo fattore riguarda la stimolazione dell'assunzione del rischio (SRT) come tratto incontrollabile, concerne la mancanza di preoccupazione dell'entità delle perdite potenziali. Gli individui con alti punteggi sono solitamente dominati da processi emotivi e da eccitazione positivi, enfatizzano i potenziali guadagni, si concentrano sul breve periodo e sono impulsivi. Il secondo fattore riguarda la deliberata propensione al rischio, ossia il comportamento deliberatamente pericoloso che l'individuo mette in atto tralasciando di attuare le possibili misure precauzionali.
- *Major Depression Inventory (MDI)*
È una misura che indaga i tratti depressivi. La linea di demarcazione diagnostica indica a che punto un sintomo è abbastanza grave da essere utilizzato nell'algoritmo DSM-IV della depressione maggiore⁵.
- *Kessler Psychological Distress Scale (K6)*
È una misura di stress nel momento specifico di vita⁶.

Riferimenti

1. Sharpe LA. Reformulated cognitive-behavioral model of problem gambling: a biopsychosocial perspective. *Clinical Psychology Review* 2002; 22(1).
2. Lesieur HR. Cluster analysis of types of inpatient pathological gamblers. *Dissertation Abstracts International* 2001;62(4-B):2065.
3. Cloninger CR. A unified biosocial theory of personality and its role in the development of anxiety states. *Psychiatr Dev* 1986;3:167-226.
4. Blaszczyński A, Nower L. A pathways model of problem and pathological gambling. *Addiction* 2002;97:487-99.
5. Bech P, Rasmussen N-A, Olsen LR, Noerholm V, Abildgaard W. The sensitivity and specificity of the Major Depression Inventory, using the Present State Examination as the index of diagnostic validity. *J Affect Disord* 2001;66:159-64.
6. Kessler RC, Barker PR, Colpe LJ, Epstein JF, Gfroerer JC, Hiripi E, Howes MJ, Normand S-LT, Manderscheid RW, Walters EE, Zaslavsky AM. Screening for serious mental illness in the general population. *Archives of General Psychiatry* 2003;60(2):184-9.

RIQUADRO 2. Strumenti di misurazione di motivazioni e atteggiamenti dei giocatori

Motives For Gambling¹

È uno strumento composto da 12 *item* che descrivono tre fattori, la motivazione edonistica, la motivazione economica e la motivazione simbolica. La motivazione edonistica riferita alla componente di curiosità, eccitamento e stimolo che il gioco d'azzardo può dare nella sua pratica; la motivazione simbolica che riguarda più la componente personale nel dimostrare le proprie capacità e abilità nel gioco e il rafforzamento della propria autostima; la motivazione economica che, come suggerisce il termine stesso, è legata ad aumentare gli introiti economici.

Nel presente studio sono stati selezionati gli 8 *item* che meglio spiegavano i 3 fattori. Inoltre, gli *item* derivati da questa scala sono stati somministrati a tutti i profili di giocatori.

Gamblers' Beliefs Questionnaire²

È una misura delle distorsioni cognitive del giocatore d'azzardo, composta da 21 *item* che descrivono due fattori, illusione di controllo attraverso la percezione del giocatore della propria abilità e conoscenza del gioco e la perseveranza come espressione della convinzione del giocatore che continuando a giocare sicuramente vincerà e si rifarà delle perdite economiche subite. Solitamente i giocatori problematici ottengono alti punteggi per entrambi i fattori.

Nel presente studio sono stati selezionati i 6 *item* che spiegano meglio i due fattori. Inoltre, gli *item* derivati da questa scala sono stati somministrati a chi otteneva al PGSI un punteggio tale da poter essere considerato come giocatore a rischio.

Jonsson Abbott Scale (JAS)³

È una misura di impulsività, tratto di personalità frequente nei giocatori a rischio e problematici. Si riferisce al grado di eccitamento del giocatore che lo induce a distaccarsi completamente dal contesto reale e a dimenticare qualsiasi altra cosa (*Reinforcers*) e inerente al grado di compulsività del giocatore espressa come situazioni in cui lo stesso dedica al gioco più tempo e impegna più denaro rispetto a quanto prefissato o circostanze in cui non riesce a smettere di giocare (*Overconsumption*).

Questa scala è stata somministrata a chi otteneva al PGSI un punteggio tale da poter essere incluso tra i giocatori a rischio.

Multidimensional Gambling Self-Efficacy⁴

È uno strumento creato per lo studio dei giocatori d'azzardo, descrive due fattori: autoregolazione nel gioco (*Self-regulated gambling*) e la capacità del giocatore di evitare il comportamento di gioco (*Avoiding gambling*).

Questa scala è stata somministrata a chi otteneva al PGSI un punteggio tale da poter essere considerato come giocatore a rischio

Riferimenti

1. Rousseau GG, Venter, DJL. Measuring consumer attitudes towards gambling. *SA Journal of Industrial Psychology* 2002;28(2):87-92.
2. Steenbergh TA, Meyers AW, May RK, Whelan JP. Development and validation of the Gamblers' Beliefs Questionnaire. *Psychol Addict Behav* 2002;16(2):143-9.
3. Jonsson J, Abbott MW, Sjöberg A, Carlbring P. Measuring gambling reinforcers, over consumption and fallacies: the psychometric properties and predictive validity of the Jonsson-Abbott Scale. *Frontiers in Psychology* 2017; 8(1807).
4. Barbaranelli C, Ghezzi V, Fida R, Vecchione M. Psychometric Characteristics of a new scale for measuring self-efficacy in the regulation of gambling behavior. *Front Psychol* 2017;8:1025.

L'andamento dei punteggi medi conferma quanto riportato dalla letteratura scientifica: la soddisfazione relativamente alla propria vita e al rapporto con i familiari decresce all'aumentare del grado di rischio; la propensione al rischio aumenta al crescere della problematicità del gioco d'azzardo, caratteristica di tutte le forme di dipendenza comportamentali e da sostanze. I punteggi medi ottenuti per le scale MDI e K6 evidenziano andamenti molto simili nei livelli più bassi di rischio e un valore più alto nei giocatori problematici in cui gli episodi di stati depressivi e/o di angoscia sono più frequenti e difficili da gestire (Figura 31).

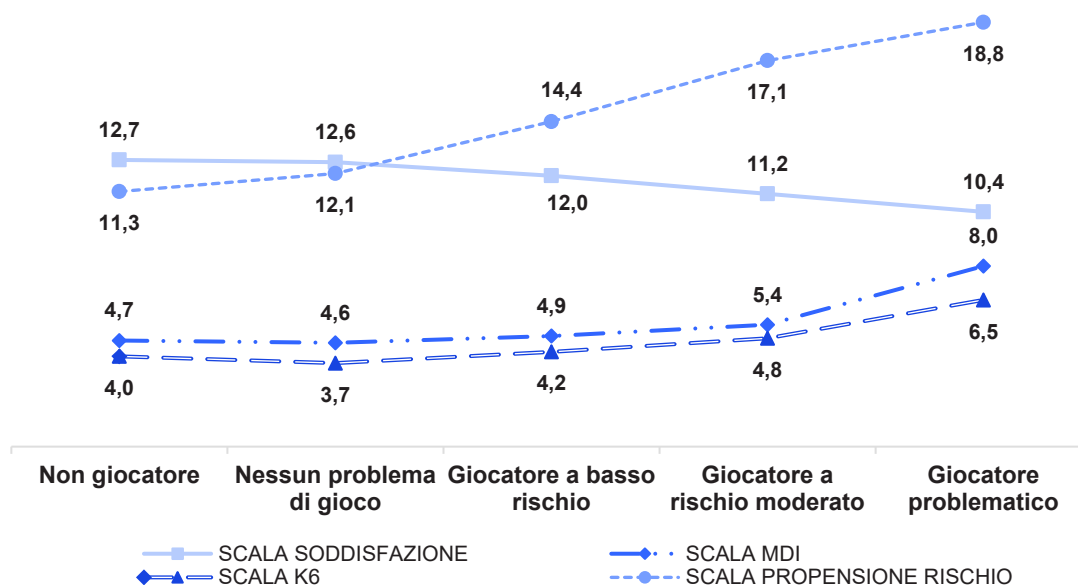


Figura 31. ADULTI (18 anni e più): punteggi medi delle scale: Soddisfazione della qualità della vita, MDI, K6 e Propensione al rischio, di non giocatore e giocatore per profilo di rischio

Considerando, invece, quanto riportato dalla letteratura in merito alla profilazione del giocatore a rischio e problematico con particolare riferimento alle credenze, alle motivazioni di gioco e agli atteggiamenti, sono state somministrate ai giocatori diverse scale che hanno offerto risultati interessanti.

In generale, i punteggi medi per ogni fattore indagato dalla scala *Motives for Gambling* aumentano al crescere dei livelli di rischio fino al profilo di rischio moderato. Nel giocatore problematico si osserva un punteggio identico al giocatore a rischio moderato per la motivazione economica; un incremento nella motivazione simbolica, che riguarda il voler dimostrare le proprie capacità e abilità nel gioco e il rafforzamento della propria autostima; un lieve decremento rispetto alla motivazione edonistica che soggiace alla componente di curiosità, eccitamento e stimolo legata alla pratica di gioco (Figura 32).

Lo studio ha consentito anche di indagare attraverso la scala *The Gamblers' Beliefs Questionnaire* due costrutti cognitivi tipici dei giocatori d'azzardo: l'illusione del controllo del gioco (IL) e la perseveranza/fortuna (P). Per entrambi i fattori si osservano andamenti crescenti dei valori medi rilevati al progredire del rischio, sebbene l'incremento sia maggiore tra giocatori a basso rischio e giocatori a rischio moderato (rispettivamente IL= 7,7 vs 10,2; P= 8,5 vs 11), rispetto a giocatori a rischio moderato e giocatori problematici (rispettivamente IL= 10,2 vs 11,5; P= 11 vs 11,8) (Figura 33).

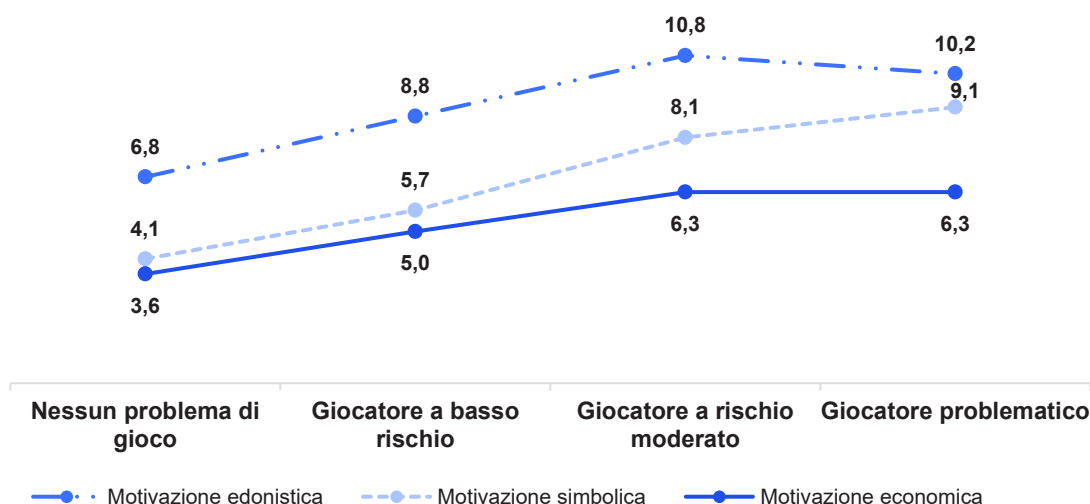


Figura 32. GIOCATORI D'AZZARDO (18 anni e più): punteggi medi dei fattori della *Motives for Gambling* per profilo di rischio

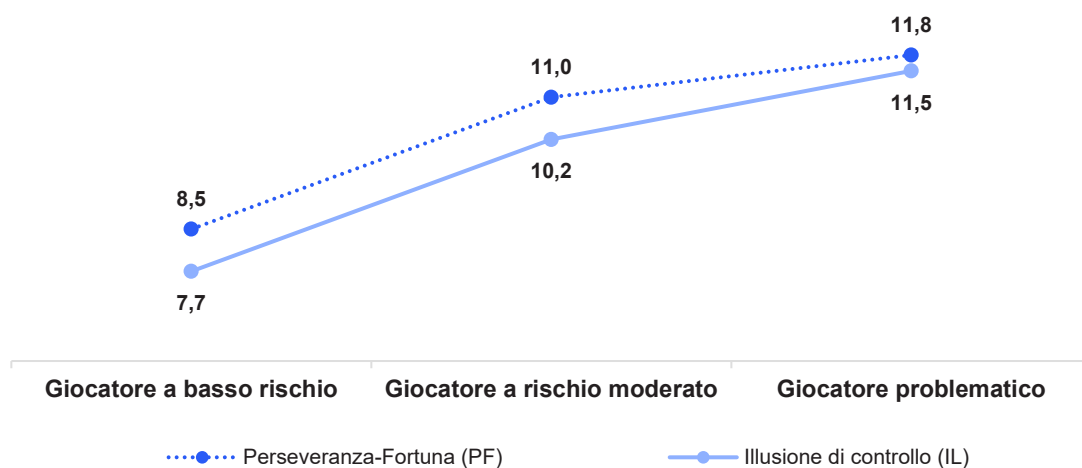


Figura 33. GIOCATORI D'AZZARDO (18 anni e più): punteggi medi del *Gamblers' Beliefs* Questionnaire per profilo di rischio

Attraverso la JAS è stato indagato il tratto di impulsività, frequente nei giocatori a rischio e problematici. In generale, le situazioni in cui il giocatore si distacca completamente dal contesto reale e dimentica qualsiasi altra cosa (*Reinforcers*) sono più frequenti rispetto a quelle in cui lo stesso dedica al gioco più tempo e impegna più denaro rispetto a quanto prefissato (*Overconsumption*); entrambi i fattori si incrementano all'aumentare del livello di rischio, sebbene l'incremento sia maggiore tra giocatori a basso rischio (*Reinforcers*, 9,6; *Overconsumption*, 7,2) e giocatori a rischio moderato (*Reinforcers*, 12,7; *Overconsumption*, 11,1), rispetto all'incremento tra giocatori a rischio moderato e giocatori problematici (*Reinforcers*, 12,8; *Overconsumption*, 12,4) (Figura 34).

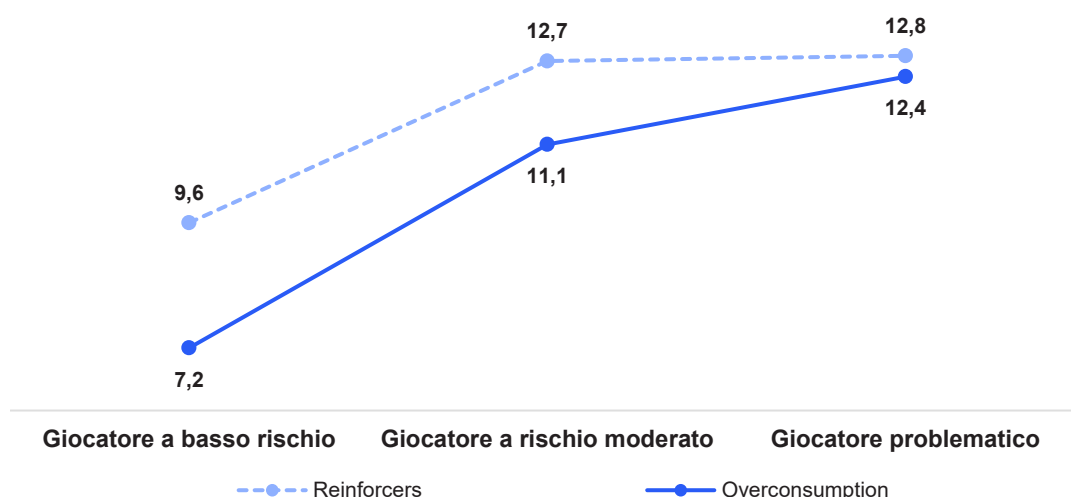


Figura 34. GIOCATORI D'AZZARDO (18 anni e più): punteggi medi della JAS per profilo di rischio

Infine, gli *item* della *Multidimensional Gambling Self-Efficacy* – che misura le convinzioni di autoefficacia da parte dei giocatori, ossia la percezione rispetto alle proprie capacità di autocontrollo (*Self-regulated gambling*) e di evitamento del gioco (*Avoiding gambling*) – mostrano livelli molto simili tra i due fattori e valori progressivamente decrescenti all'aumentare del livello di rischio (giocatori a basso rischio: *avoiding gambling* 11,7; *self regulated gambling*, 11,8; giocatori a rischio moderato: *avoiding gambling* e *self regulated gambling* 9,5; giocatori problematici: *avoiding gambling*, 8,8; *self regulated gambling* 8,6) (Figura 35).

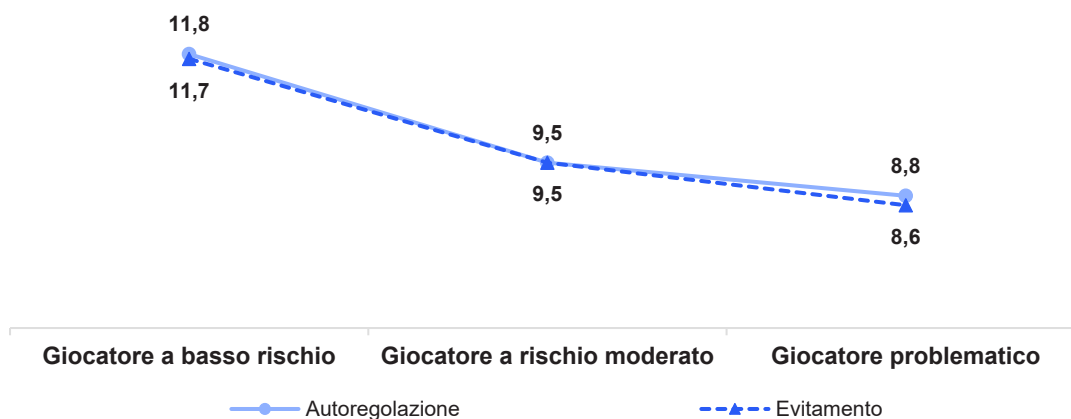


Figura 35. GIOCATORI D'AZZARDO (18 anni e più): punteggi medi della *Multidimensional Gambling Self-Efficacy* per profilo di rischio

Fattori associati: giocatore problematico vs giocatore “nessun problema di gioco”

Nell'epidemiologia classica il Fattore di rischio (RF) è una specifica condizione che risulta statisticamente associata ad una malattia e che pertanto si ritiene possa concorrere alla sua patogenesi, favorirne lo sviluppo o accelerarne il decorso; non è pertanto un agente causale ma un indicatore di probabilità che lo stesso possa associarsi ad una determinata condizione clinica. La sua assenza non esclude la comparsa della malattia, ma la sua presenza o la compresenza di più fattori di rischio aumenta notevolmente il rischio di malattia.

Il Fattore di protezione, di contro, è una condizione che risulta statisticamente significativa nella prevenzione della patogenesi di una malattia.

L'epidemiologia moderna contempla tra i fattori di rischio e protezione anche diversi aspetti del comportamento, le caratteristiche genetiche o intrinseche del soggetto, l'esposizione ambientale o gli stili di vita. In quest'ottica si è ritenuto opportuno considerare l'associazione tra il comportamento di gioco d'azzardo e alcune variabili individuali e ambientali.

Questa associazione viene espressa in termini statistici attraverso l'*Odds Ratio* (OR): se il valore dell'OR è uguale a 1, significa che il fattore associato è ininfluente sul comportamento di gioco; se il valore dell'OR è maggiore di 1, il fattore è associato positivamente alla condizione di problematicità, ossia può concorrere al suo manifestarsi; se il valore dell'OR è minore di 1 il fattore è associato negativamente alla problematicità del comportamento (Figura 36).

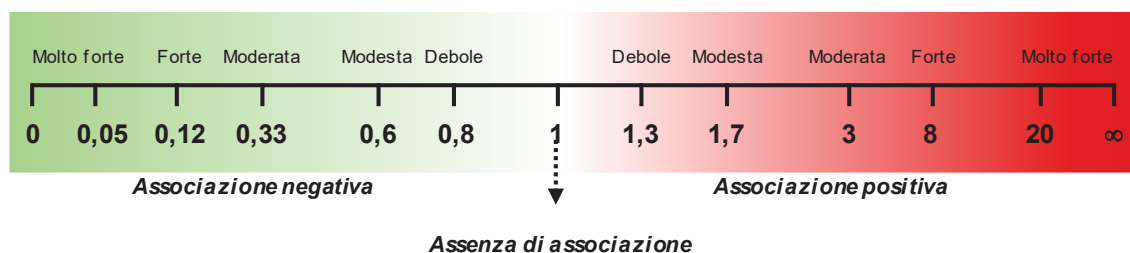


Figura 36. Schema di interpretazione dei valori di Rischio Relativo e Odds Ratio

Nelle pagine seguenti sono presentati i risultati relativi ai fattori associati allo sviluppo di problematiche legate al gioco d'azzardo emersi confrontando i dati relativi ai giocatori problematici rispetto a quelli dei giocatori senza problemi di gioco.

Contesto socio-demografico

La variabile del contesto socio-demografico che mostra una modesta associazione positiva con il comportamento problematico è ‘vivere nell’area meridionale-insulare’ (rispettivamente OR= 2,345; IC95% 2,335-2,355 per le Isole e OR= 2,253; IC95% 2,245-2,261 per il Sud), ciò significa che vivere in queste aree del territorio nazionale comporta un rischio doppio di sviluppare un comportamento di gioco problematico.

Di contro, vivere nell'Italia nord-orientale o centrale (OR= 0,279; IC95% 0,277-0,281 per il Nord-Est e OR= 0,386; IC95% 0,384-0,388 per il Centro Italia) ha un'associazione negativa moderata con il comportamento problematico (Figura 37).

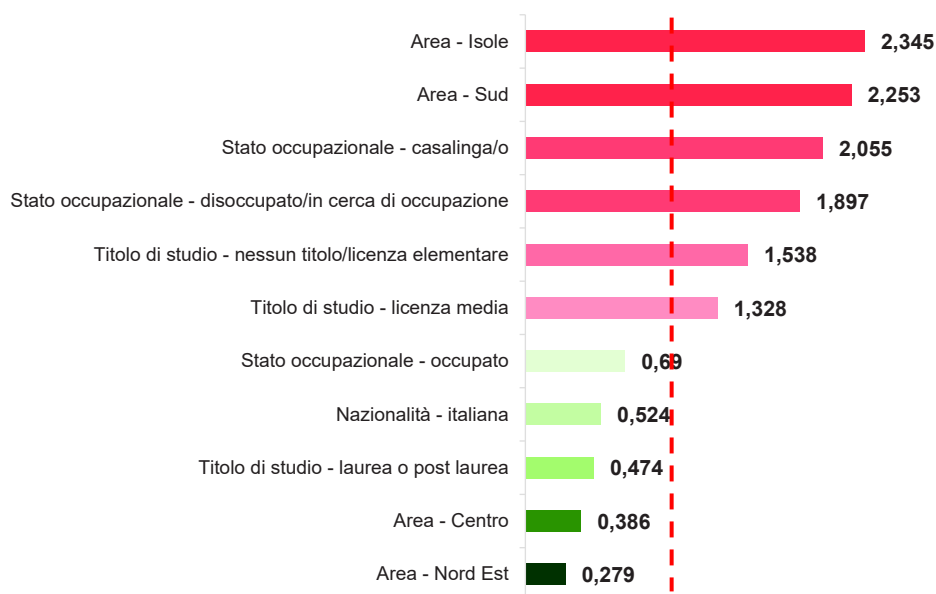


Figura 37. ADULTI (18 anni e più): fattori associati al comportamento problematico di gioco, contesto socio-demografico

Stili di vita

Gli stili di vita non salutari si confermano come fattori associati positivamente con il comportamento di gioco problematico.

In particolare, il comportamento di *binge drinking* (bere fino al perdere il controllo) ha un'associazione positiva molto forte ($OR = 18,077$; $IC95\% 17,821-18,336$) se praticato 3 volte o più nell'ultimo mese, in quanto espone circa 18 volte di più alla possibilità di sviluppare un comportamento di gioco problematico.

L'assunzione 4 o più volte a settimana di superalcolici ($OR = 8,746$; $IC95\% 8,662-8,832$), *ready to drink* ($OR = 7,120$; $IC95\% 7,010-7,232$) e aperitivi ($OR = 5,695$; $IC95\% 5,642-5,748$) mostra un'associazione positiva forte o più che moderata così come l'aver fatto uso di sostanze stupefacenti ($OR = 5,066$; $IC95\% 5,034-5,098$).

In altre parole, chi assume superalcolici per più di 4 volte a settimana ha circa 9 volte più possibilità di sviluppare un comportamento problematico, chi assume frequentemente *ready to drink* ha circa 7 volte più possibilità di sviluppare tale comportamento e chi assume frequentemente aperitivi ha un rischio quasi 6 volte maggiore.

Non aver mai fumato o l'aver smesso di fumare ha una modesta associazione negativa con il comportamento problematico ($OR = 0,578$; $IC95\% 0,576-0,580$), infatti, i non fumatori o ex fumatori hanno circa il 50% di possibilità in meno di sviluppare un comportamento di gioco problematico rispetto ai fumatori. I forti fumatori (15 o più sigarette al giorno), di contro, hanno quasi il doppio delle possibilità di sviluppare un comportamento problematico di gioco ($OR = 1,710$; $IC95\% 1,700-1,720$) rispetto a chi fuma meno di 15 sigarette al giorno (Figura 38).

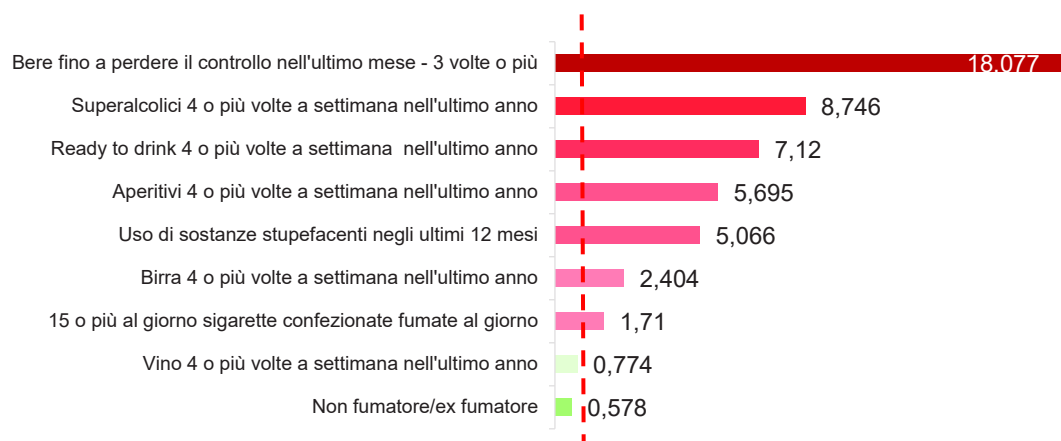


Figura 38. ADULTI (18 anni e più): fattori associati al comportamento problematico di gioco, stili di vita

Luogo di gioco e tempo dedicato

Il tempo dedicato al gioco lecito in denaro on-line nell'ultima settimana (OR= 15,692; IC95% 15,479-15,908) mostra una forte associazione con il comportamento problematico di gioco. Infatti, chi ha dedicato a questa attività più di 30 minuti nell'ultima settimana ha circa 15 volte più probabilità di manifestare un comportamento di gioco problematico rispetto a chi ha impiegato meno tempo nel gioco d'azzardo on-line. Aver dedicato al gioco d'azzardo più di 30 minuti al giorno nell'ultima settimana in luogo fisico (OR= 14,331; IC95% 14,276-14,386), ha un'associazione positiva molto forte con il comportamento problematico, aumentando di circa 14 volte la probabilità di sviluppare un comportamento problematico rispetto a chi dedica al gioco d'azzardo meno di 30 minuti al giorno. Associazione più modeste sono state osservate rispetto al luogo di gioco dedicato o generico oppure lecito e/o illecito (Figura 39).

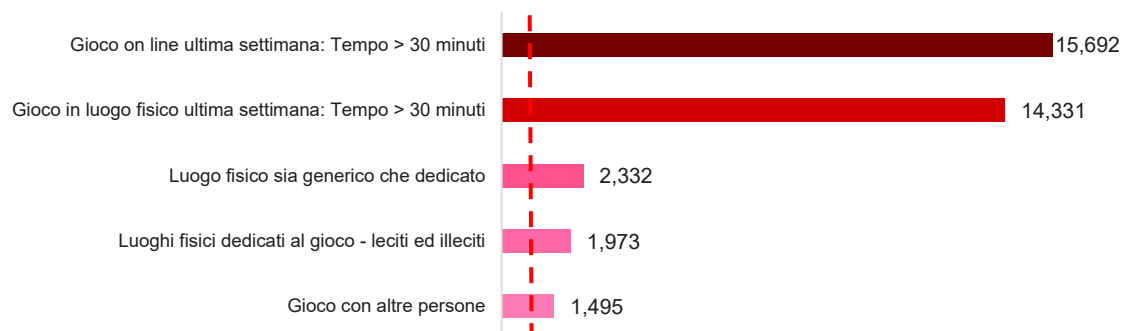


Figura 39. ADULTI (18 anni e più): fattori associati al comportamento problematico di gioco, tempo dedicato al gioco e luogo di gioco

Contesto relazionale

Alcune variabili afferenti al contesto relazionale confermano un'associazione positiva con il comportamento problematico. Infatti coloro che hanno o hanno avuto familiari con problemi legati

al gioco rischiano di sviluppare comportamenti problematici 5 volte di più (OR= 5,399; IC95% 5,380-5,418) rispetto a chi non ha o non ha avuto persone vicine con problemi di gioco in denaro (Figura 40).

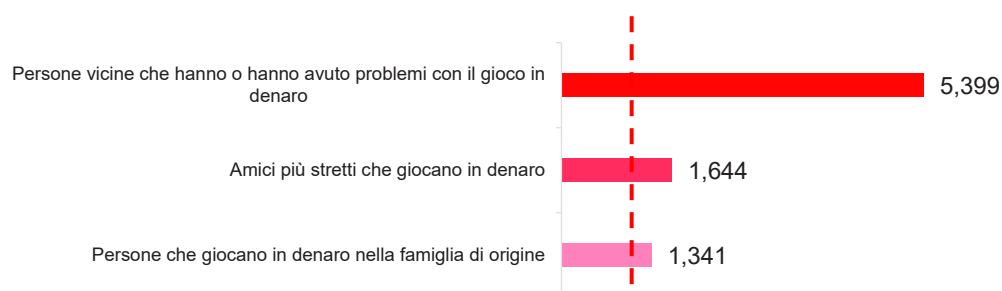


Figura 40. ADULTI (18 anni e più): fattori associati al comportamento problematico di gioco, contesto relazionale

Contesto economico

Rispetto alla situazione economica degli ultimi 12 mesi del nucleo familiare del giocatore, non riuscire a risparmiare nulla o spendere più di quanto guadagnato mostra un'associazione positiva moderata (OR= 4,785; IC95% 4,765-4,806) con il comportamento problematico di gioco, così come destinare un budget periodico al gioco (OR= 3,593; IC95% 3,579 - 3,606).

Utilizzare per il gioco meno di 1/4 del budget mensile che il giocatore gestisce personalmente (es stipendio, 'paghetta', rendite, ecc.) mostra un'associazione negativa molto forte (OR= 0,013; IC95% ,012-,013) con il comportamento problematico di gioco (Figura 41).

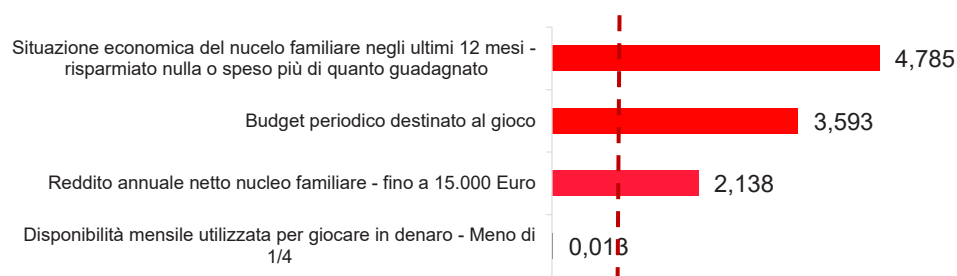


Figura 41. ADULTI (18 anni e più): fattori associati al comportamento problematico di gioco, contesto economico

Gaming

Infine, scaricare applicazioni (APP), sia gratuite che a pagamento, ha un'associazione positiva moderata con il comportamento problematico (OR= 6,313; IC95% 6,264-6,362): chi scarica APP ha circa 6 volte più possibilità di sviluppare un comportamento problematico rispetto a chi non scarica applicazioni per giocare o scarica solo app gratuite. Inoltre, non acquistare crediti per continuare a giocare mostra un'associazione negativa (OR= 0,179; IC95% 0,178-0,180) con il comportamento problematico di gioco (Figura 42).

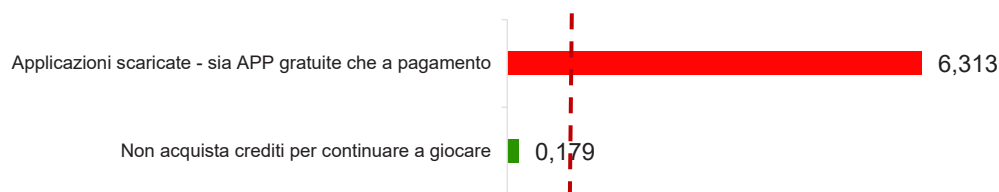


Figura 42. ADULTI (18 anni e più): fattori associati al comportamento problematico di gioco, gaming

Focus gioco d'azzardo online

L'indagine ha permesso di conoscere la prevalenza dei giocatori d'azzardo online nella popolazione maggiorenne e di evidenziare le caratteristiche peculiari dei giocatori e della loro pratica di gioco. L'analisi delle prevalenze mostra che il gioco d'azzardo online è stato praticato almeno una volta negli ultimi 12 mesi dal 2% della popolazione maggiorenne (circa 1 milione di soggetti nella popolazione generale), soprattutto maschi (3,5%), prevalentemente tra i 18 e i 24 anni (4,5%) e via via diminuisce con l'avanzare dell'età (25-39 anni, 2,7%; 40-49 anni, 2,1%; 50-64 anni, 1,3%; 65-79 anni, 0,6%). Si concentra in particolar modo nell'Italia insulare (5%) e nel Nord-Ovest (2,3%) ed è maggiormente presente nella popolazione residente nei grandi centri abitati (comuni con 100mila e più abitanti, 2,6%) (Figura 43).

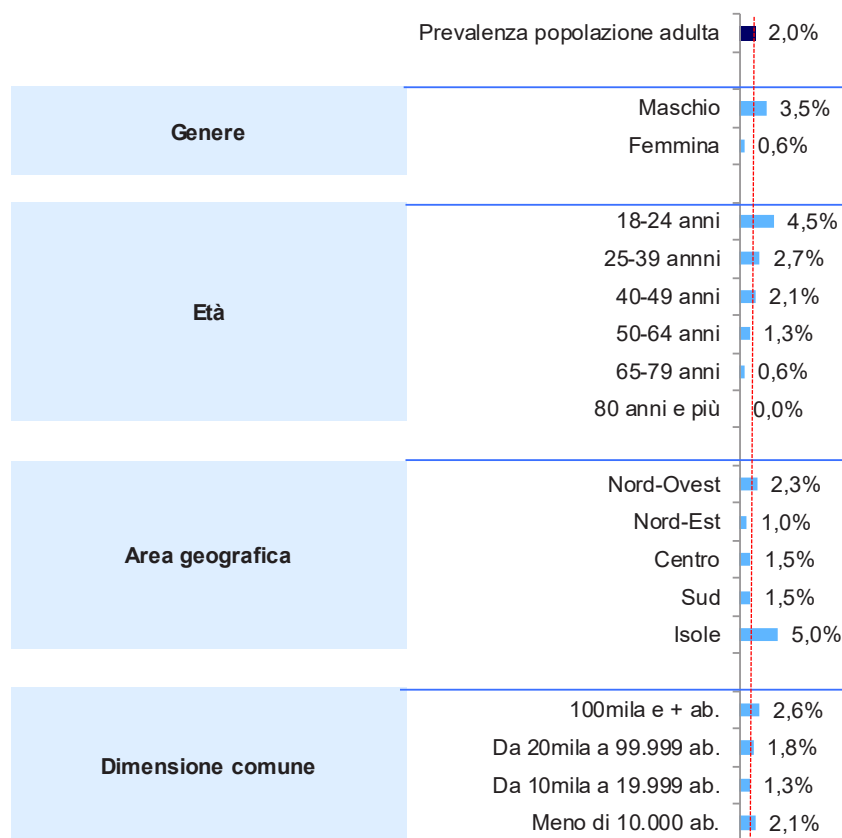


Figura 43. GIOCATORI D'AZZARDO ONLINE (18 anni e più): caratteristiche socio-demografiche

Per conoscere le caratteristiche peculiari dei giocatori d'azzardo online e del loro comportamento di gioco, da questo punto in poi sono riportati i risultati calcolati in percentuale avendo come riferimento la sola popolazione dei giocatori online. Il 31,4% del campione dichiara di giocare esclusivamente online, mentre il 68,6% pratica anche gioco d'azzardo in luogo fisico.

I giochi maggiormente praticati dai giocatori d'azzardo online sono le *slot machine* e le lotterie istantanee e in tempo reale (entrambi 40,9%), a seguire le scommesse sportive (37,6%), i giochi di abilità a distanza (35,0%), i giochi numerici a totalizzatore (31,2%), le scommesse virtuali (29,1%), il lotto e le lotterie a esito differito (21,5%), gli altri giochi a base sportiva (17,7%) e gli altri giochi da casinò (14,7%) (Figura 44).

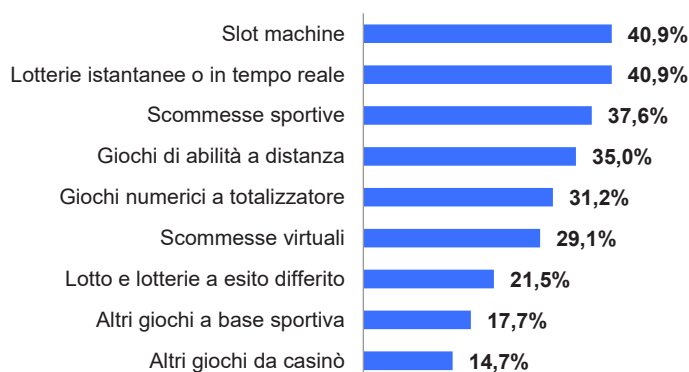


Figura 44. GIOCATORI D'AZZARDO ONLINE (18 anni e più):
distribuzione percentuale dei giochi praticati (percentuale calcolata su risposte multiple)

Il dato riferito alla distribuzione percentuale dei giocatori d'azzardo online rispetto ai profili di rischio mette in evidenza che il 34,8% pratica gioco d'azzardo senza 'nessun problema di gioco', il 19,8% sono giocatori a basso rischio, il 20,2% a rischio moderato e il 25,3% sono giocatori problematici.

Confrontando questi numeri con quanto emerso nella popolazione di giocatori d'azzardo in luoghi fisici, si osserva come tra i giocatori online la percentuale di giocatori senza problemi di gioco si dimezzi (dal 75,0% al 34,8%) a favore degli altri profili di rischio. Di particolare interesse la percentuale di giocatori problematici che dal 7,3% sale al 25,3%, così come la percentuale di giocatori a rischio moderato dal 6,9% passa al 20,2% (Figura 45).

Confrontando i quattro profili di giocatori rispetto al tempo quotidiano dedicato al gioco d'azzardo online nella settimana antecedente la rilevazione è possibile osservare come all'aumentare del livello di rischio aumenta progressivamente il tempo quotidiano dedicato alla pratica del gioco d'azzardo online. Per esempio, la percentuale di coloro che giocano 2 ore o più al giorno tra i giocatori online passa dal 3,7% dei giocatori senza problemi di gioco al 18,3% dei giocatori online problematici (Figura 46).

Analizzando la pratica del gioco online negli ultimi 12 mesi secondo il livello di rischio, emergono alcuni elementi interessanti nella differenza tra i diversi profili di giocatore.

Come nell'intera popolazione di giocatori, nella pratica delle *slot machine* si evidenzia una forte discrepanza tra giocatori problematici e giocatori senza nessun problema di gioco (75,6% vs 21,4%); le scommesse virtuali sono praticate dal 51,3% dei giocatori problematici contro il 15,7% dei giocatori senza nessun problema di gioco; al contrario le scommesse sportive sono meno praticate dal giocatore problematico (27,8%) rispetto al giocatore senza nessun problema di gioco (43,6%) (Figura 47).

Se si analizza la frequenza di gioco online "almeno una volta a settimana" si osserva una generale diminuzione nella pratica di tutti i giochi per tutti i profili di rischio (Figura 48).

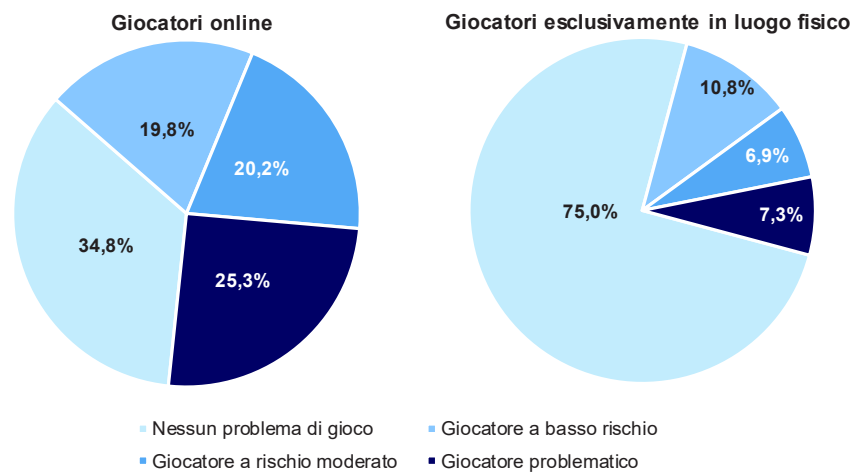


Figura 45. GIOCATORI D'AZZARDO (18 anni e più):
distribuzione percentuale dei profili di rischio dei giocatori d'azzardo online
vs giocatori che hanno praticato gioco d'azzardo esclusivamente in luogo fisico

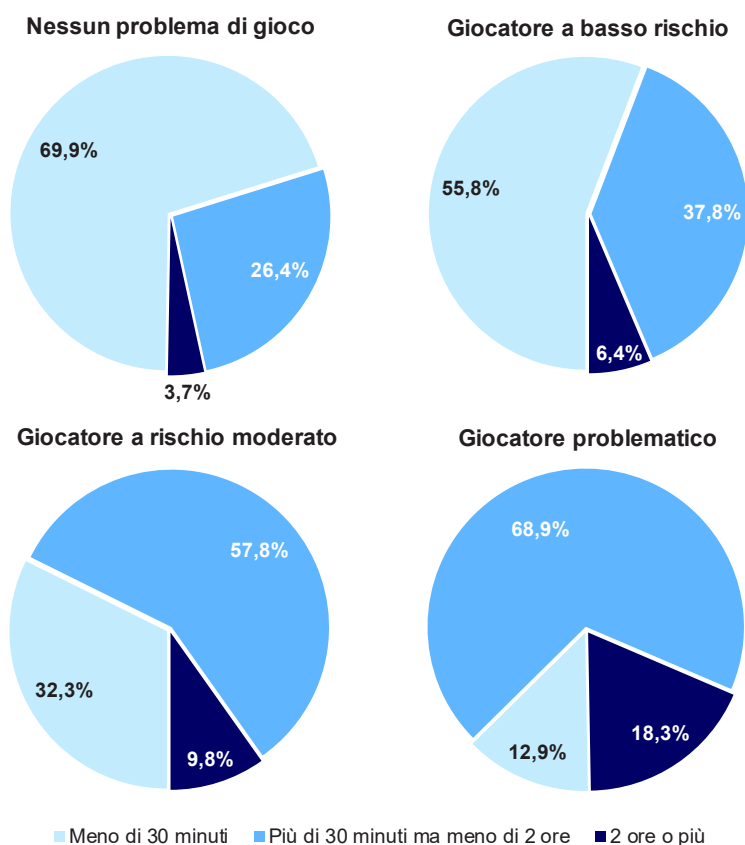


Figura 46. GIOCATORI D'AZZARDO ONLINE (18 anni e più):
tempo giornaliero dedicato al gioco nella settimana precedente la rilevazione per profilo di rischio
(percentuale calcolata su risposte multiple)

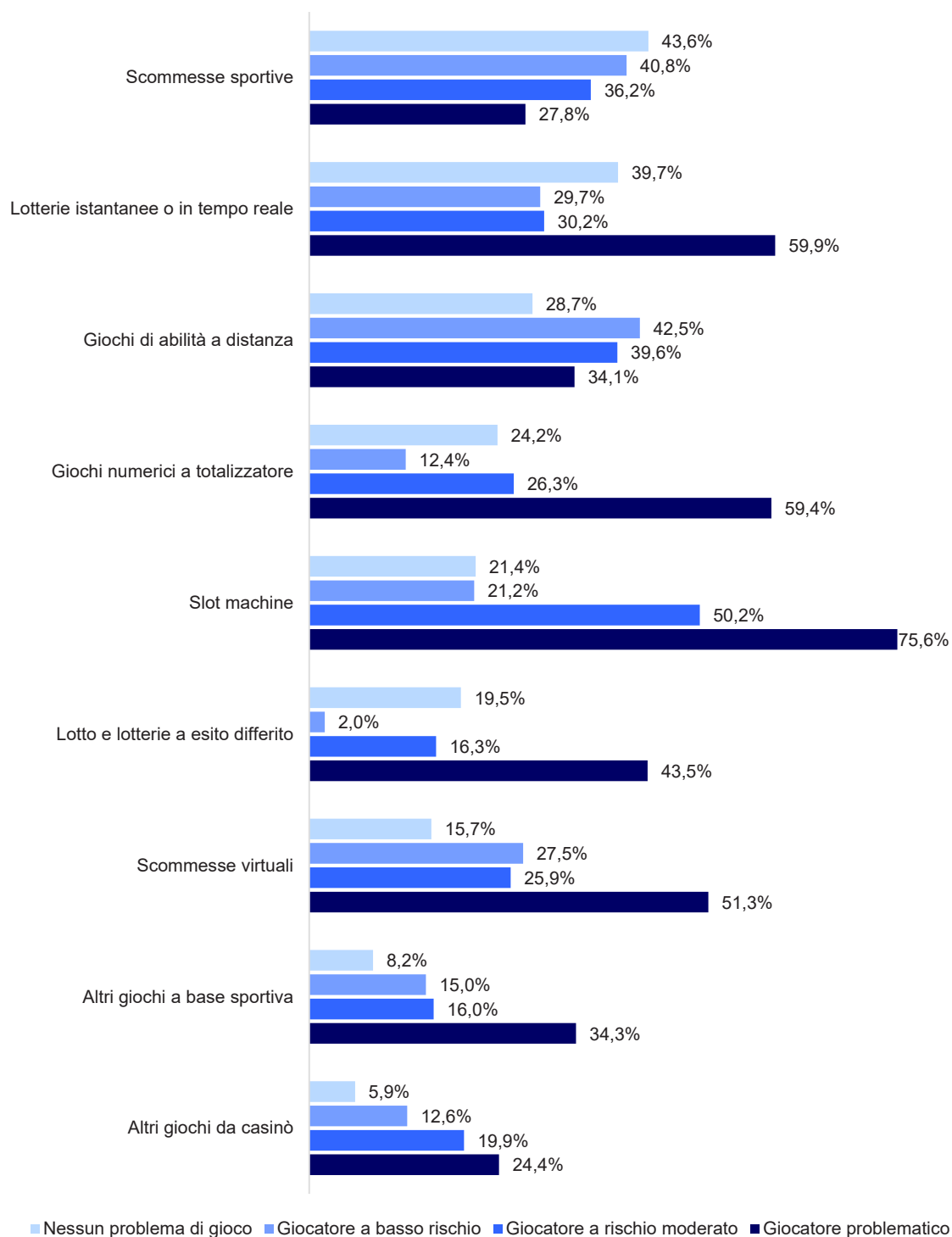


Figura 47. GIOCATORI D'AZZARDO ONLINE (18 anni e più):
tipologia di giochi d'azzardo online praticati per profilo di rischio
(percentuale calcolata su risposte multiple)

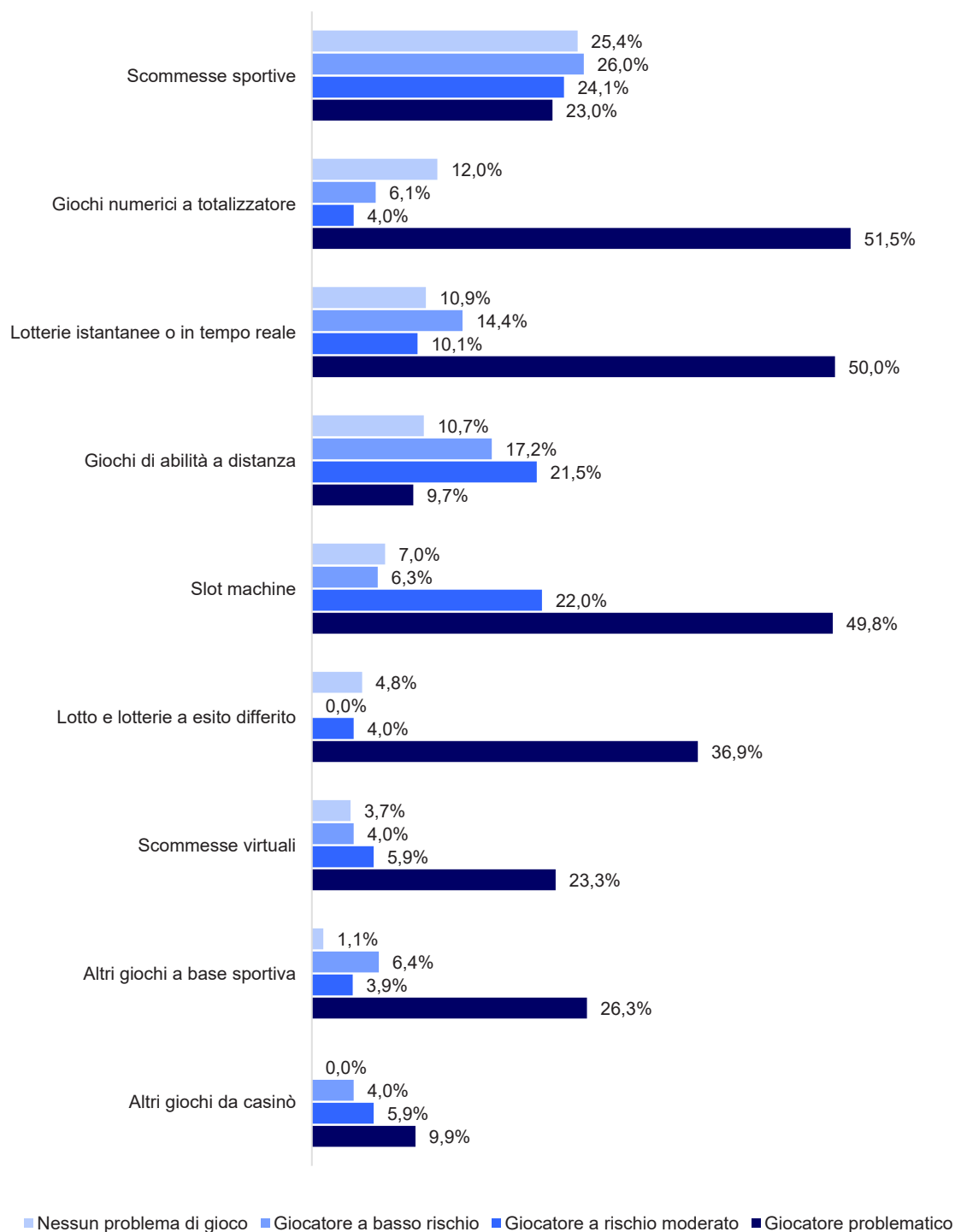


Figura 48. GIOCATORI D'AZZARDO ONLINE (18 anni e più):
tipologia di giochi d'azzardo online praticati "almeno 1 volta a settimana" per profilo di rischio
(percentuale calcolata su risposte multiple)