

E-GAMES PROJECT: I RISULTATI ITALIANI DI UNO STUDIO TRANSNAZIONALE

Claudia Mortali (a), Roberta Pacifici (a), Guido Mortali (a), Vincent Eroukmanoff (b),
Alessandra Andreotti (c), Jean-Michel Costes (b), Adele Minutillo (a)
(a) *Centro Nazionale Dipendenze e Doping, Istituto Superiore di Sanità, Roma*
(b) *Observatoire des Jeux, Ministère des Finances, Paris*
(c) *Ricerca & Analisi statistica, EXPLORA snc, Vigodarzere (PD)*

Il gioco d'azzardo online si riferisce alla gamma di attività di gioco d'azzardo offerte tramite dispositivi abilitati a Internet, come computer, telefoni cellulari e smartphone, tablet e televisione digitale. Non si tratta di attività di gioco d'azzardo diverse da quelle offerte sul canale terrestre, ma semplicemente di una diversa modalità di fruizione, favorita dai progressi tecnologici, dalla maggiore disponibilità di Internet e dalla diffusione sempre maggiore dei dispositivi abilitati a navigare in rete.

Le caratteristiche proprie del gioco online – quali la possibilità di fruire del gioco in privato, in qualsiasi momento e in qualsiasi luogo, utilizzare connessioni Internet ad alta velocità che consentono di scommettere molto velocemente, accedere in maniera immediata e facile a un vasto numero di giochi, avere un riscontro rapido sull'esito del gioco – portano a interrogarsi su quanto proprio la modalità online possa contribuire ad un 'eccesso di gioco' (1, 2).

Una revisione della letteratura su studi condotti da diversi Paesi tra il 2001 e il 2013 mostra come la prevalenza del gioco d'azzardo online nella popolazione adulta oscilli dallo 0,4% in Nuova Zelanda al 14% in Gran Bretagna (3).

Tra le indagini più strutturate che la letteratura mette a disposizione, sicuramente il rapporto annuale della Commissione per il gioco d'azzardo inglese rappresenta un punto di riferimento. La rilevazione del 2017 ha permesso di evidenziare che il 18% del campione ha giocato d'azzardo online nelle ultime 4 settimane precedenti l'intervista. Il campione è stato estratto da un panel utilizzando il metodo delle quote e i risultati mostrano l'incremento della partecipazione al gioco d'azzardo online tra i 25-34enni e i 55-64enni, mentre si è assistito a un calo nella partecipazione al gioco online nel 2017 nelle fasce d'età tra i 16 e i 24 anni. I portatili rimangono il metodo più popolare di accesso al gioco d'azzardo online nel 2017, utilizzati dal 50% dei giocatori d'azzardo online. L'uso dei telefoni cellulari ha visto l'incremento maggiore (dal 29% al 39%). La maggior parte dei giocatori d'azzardo online (97%) gioca in casa; i maschi sono più propensi delle femmine a giocare fuori casa, anche durante i loro spostamenti (es. verso il lavoro, in un locale o in un pub/club). Tra i giocatori d'azzardo online, il 27% pratica le scommesse, con i tassi più alti tra i 25 e i 34 anni, anche se l'incremento maggiore è stato registrato tra i 55-64 anni. In media, i giocatori d'azzardo online hanno quattro account con gli operatori di gioco online. Il 6% dei giocatori online ha scommesso su *e-sports* negli ultimi 12 mesi, con i tassi più alti tra i 25 e i 34 anni (4).

Una rapida e sommaria analisi della letteratura su questo fenomeno mette in evidenza in primo luogo che tra i comportamenti collegati al gioco d'azzardo e identificati come potenziali marcatori di rischio di sviluppare problematicità, l'intenso coinvolgimento nel gioco d'azzardo in termini di durata e frequenza ricorre come predittore di problematicità sia per chi pratica giochi in luogo fisico sia per chi pratica giochi online.

Altre evidenze scientifiche suggeriscono che esista una relazione complessa tra la disponibilità di gioco d'azzardo e la problematicità del comportamento di gioco (5, 6), di conseguenza sembrerebbe che il facile accesso al gioco d'azzardo realizzabile attraverso Internet possa condurre allo sviluppo o esacerbazione dei problemi legati al comportamento di gioco d'azzardo (1,7-9).

Altri studi suggeriscono somiglianze nell'esperienza e nell'uso eccessivo del gioco d'azzardo (*gambling*) e dei giochi su Internet (*gaming*) così come potenziali rischi di danni alla salute basati su un uso eccessivo di Internet, ponendo l'accento sulla necessità di considerazioni specifiche sulla pratica eccessiva di gioco d'azzardo online. Allo stesso tempo bisogna considerare che Internet offre al giocatore un ambiente potenzialmente capace di controllare il comportamento di gioco, come, ad esempio, strumenti e risorse per autolimitare la propria pratica del gioco, come il tetto di spesa e il limite di tempo dedicato (10).

D'altro canto, un'analisi delle evidenze proposta da Gainsbury (11) nel 2015 suggerisce che il gioco d'azzardo online non sia di per sé la causa dei problemi nel comportamento di gioco ma che sia maggiormente praticato dai giocatori che mostrano un forte coinvolgimento nel gioco in termini di tempo e di denaro; questa analisi suggerisce inoltre che per alcuni giocatori d'azzardo online sia proprio la modalità di fruizione a contribuire significativamente allo sviluppo di problemi legati al gioco d'azzardo.

I comportamenti che sono stati scoperti come peculiarmente predittivi di problematicità nel comportamento di gioco online sono praticare gioco su siti illegali (12, 13), utilizzare più account (14) e praticare più attività di gioco (15, 16).

Rilevazioni degli ultimi anni indicano ancora che il 19-28% dei giocatori d'azzardo online dichiara che spendere denaro nei giochi online sia più facile (17) e che spendere online potrebbe generare più facilmente forme di dipendenza rispetto al gioco d'azzardo terrestre (18). Le indagini nazionali sul gioco d'azzardo online hanno assicurato progressi nella conoscenza dei giocatori e dei loro modelli di gioco anche se l'aspetto "debole" riguarda la sfida metodologica legata al campionamento che a volte non consente il confronto tra studi (11).

In generale, sembra che i giocatori d'azzardo online siano una popolazione eterogenea e l'impatto di questa modalità di fruizione sui problemi legati al gioco d'azzardo sembrerebbe moderato da un insieme di variabili individuali, sociali e ambientali; senza dimenticare che il gioco d'azzardo online è in continua evoluzione e la sua pratica in aumento, in particolare tra i giovani che hanno grande familiarità con la tecnologia e con l'*e-commerce* (19).

Infine, va considerato che i modelli teorici che sono stati sviluppati per spiegare il comportamento di gioco d'azzardo e in particolare il comportamento problematico riguardano fondamentalmente il gioco terrestre e non considerano le modalità di gioco online. Sarebbe importante rivisitare questi modelli concettuali, verificare se possono rendere conto del giocatore d'azzardo online problematico, individuare nuove variabili o interazioni da includere per conoscere il giocatore d'azzardo online problematico. Si condivide con il mondo scientifico (20, 21) la necessità di ampliare le conoscenze per meglio comprendere lo sviluppo di problematiche legate al gioco d'azzardo.

Sulla base di queste considerazioni nel progetto "Il gioco d'azzardo in Italia: ricerca, formazione e informazione" è stata realizzata un'indagine che ha portato alla partecipazione ad uno studio transnazionale sulle abitudini di gioco online, realizzato su un panel di utenti Internet maggiorenni.

Obiettivi dell'indagine

Lo studio "E-games Project", proposto dall'Observatoire Des Jeux (ODJ) francese, ha visto la partecipazione attiva di Francia, Canada, Germania, Italia, Svizzera e Polonia.

L'obiettivo generale è studiare il comportamento di gioco d'azzardo online e l'eventuale sovrapposizione con altri comportamenti di gioco, in particolare relativi ai giochi *PaytoWin* (P2W), e confrontare i risultati dei diversi Paesi coinvolti nella ricerca.

I giochi P2W sono quei giochi su supporto digitale che si caratterizzano per la possibilità di effettuare pagamenti durante il gioco per aumentare in modo significativo le probabilità di vincere, per progredire più velocemente nel gioco rispetto ai giocatori non paganti, per ottenere privilegi nel gioco (es. attrezzature o strumenti speciali, ottenere più energia o potenza di un avatar, ecc.) che migliorano le loro possibilità di vincere o passare a livelli più alti nel gioco.

Questo studio mira a raggiungere tre obiettivi specifici:

1. fornire un quadro di riferimento sullo stato dell'arte della pratica del gioco d'azzardo online per ciascun Paese partecipante;
2. costruire un campione ampio di giocatori d'azzardo su Internet per esplorare gli aspetti più significativi della pratica del gioco d'azzardo online;
3. esplorare un'importante area di sovrapposizione tra gioco d'azzardo e *gaming*.

L'utilizzo della stessa metodologia e dello stesso insieme di domande consente confronti preliminari tra le mappature sulla pratica del gioco d'azzardo online che sono scaturite dalle indagini nazionali. Le indagini nazionali forniscono indicazioni importanti per esplorare e comprendere le caratteristiche principali del fenomeno come, per esempio, le caratteristiche demografiche dei giocatori d'azzardo online, i loro modelli di gioco, le motivazioni per il gioco d'azzardo su Internet, la prevalenza e i fattori di rischio dei giocatori d'azzardo online problematici, il collegamento tra il gioco d'azzardo online e il gioco online, in particolare i giochi *PaytoWin*.

Un altro vantaggio di questo studio transnazionale è la possibilità di unire i database dei diversi Paesi per ottenere un campione numeroso di giocatori d'azzardo online e poter computare analisi statistiche per le quali altrimenti il potere statistico sarebbe troppo basso. Gli studi attuali, infatti, sono basati su campioni troppo piccoli e non hanno la sensibilità adeguata per rispondere in modo significativo a domande specifiche ma devono fermarsi a un livello inferiore, ad esempio, determinando la quota di giocatori d'azzardo online problematici senza essere in grado di distinguere tra le diverse forme di gioco online. Infine, merita di essere sottolineata la dimensione di ricerca prospettica che mira ad analizzare la relazione tra il *gambling* (con denaro reale e/o virtuale) e il *gaming*. Questa relazione probabilmente ha a che fare con l'ambiguità intorno al significato e al valore del denaro speso, nonché al significato del guadagno, sia esso monetario o meno.

Campionamento

Il target dello studio transnazionale a cui tutti i Paesi hanno aderito è rappresentato da:

- *Giocatori d'azzardo online*
coloro che praticano giochi per i quali è possibile scommettere o puntare denaro e dove il caso è sempre presente e può più o meno influenzare l'esito del gioco. Questi giochi includono: lotterie, gratta e vinci, scommesse sportive, scommesse ippiche, poker, giochi da casinò e *slot machine*.
- *Paygamer*
coloro che praticano giochi caratterizzati dalla possibilità di fare dei pagamenti durante il gioco stesso per incrementare significativamente le possibilità di vincere o per progredire più velocemente nel gioco rispetto ai giocatori non paganti. I giocatori non spendono denaro per stare nel gioco, ma possono pagare per avere dei privilegi per incrementare le possibilità di vincita o per avanzare più velocemente di livello nel gioco.

La fase di campionamento doveva andare incontro a due esigenze: utilizzare un campione abbastanza ampio da permettere di scoprire significative differenze tra questi due gruppi e avere

un campione rappresentativo di giocatori d'azzardo online e di *paygamer*. Quest'ultima condizione non è facilmente raggiungibile con gli studi che utilizzano metodologie di campionamento classiche sulla popolazione generale principalmente per due ragioni: (a) le due popolazioni oggetto dell'indagine costituiscono una piccola parte dell'intera popolazione; (b) i costi per un campionamento random sono molto elevati. Partendo dall'ipotesi che tra gli utilizzatori attivi di Internet (cosiddetti internauti) vi siano con maggiori probabilità giocatori online, la scelta di utilizzare un panel di internauti ha rappresentato una valida alternativa. A questo proposito, infatti, i dati disponibili (3) stimano che il 75% degli utenti Internet sia un giocatore, che tra il 2% e il 5% degli utenti Internet siano giocatori d'azzardo e che una percentuale simile riguardi i *paygamer*.

Utilizzando queste premesse e con l'introduzione del metodo delle quote è stato possibile ridurre la divergenza del campione ottenuto rispetto a un campione casuale. Le quote per questo studio sono state costruite partendo dai dati della popolazione di utenti Internet divisi per sesso ed età. La consultazione del database dell'ISTAT (Istituto Nazionale di Statistica) ha consentito di osservare che circa il 62% degli italiani ha utilizzato Internet negli ultimi 12 mesi (Tabella 1). Il calcolo delle quote ha permesso di stimare l'ampiezza dei sottogruppi (giocatori d'azzardo e *paygamer*) (Tabella 2).

Tabella 1. Utilizzo di Internet negli ultimi 12 mesi (ISTAT, 2016)

Fascia d'età	Uomini		Donne		Totale	
	n.	%	n.	%	n.	%
18-34 anni	4.992.908	89,5	4.721.677	88,3	9.714.585	88,9
35-54 anni	7.420.457	80,9	7.283.968	78,1	14.704.425	79,5
≥55 anni	3.824.760	40,4	3.018.927	26,4	6.843.687	32,7
Totale	16.238.125	67,1	15.024.572	57,5	31.262.697	62,1

Tabella 2. Campionamento: quote per giocatori d'azzardo e *paygamer*

Fascia d'età	Giocatori d'azzardo			<i>Paygamer</i>		
	Uomini	Donne	Totale	Uomini	Donne	Totale
18-34 anni	960	900	1.860	240	225	465
35-54 anni	1.440	1.380	2.820	360	345	705
≥55 anni	720	600	1.320	180	150	330
Totale	3.120	2.880	6.000	780	720	1.500

Rilevazione

Un panel di circa 55.000 persone è stato invitato a partecipare a questa indagine e circa 20.000 persone hanno aderito compilando un questionario che ha indagato la partecipazione alle tipologie di giochi proposte, il pattern di gioco e i problemi legati alla pratica del gioco, sia *gambling* sia *gaming*.

Ogni Paese ha potuto personalizzare una parte del questionario aggiungendo alle domande condivise alcuni *item* specifici riguardanti il gioco d'azzardo online oppure il *gaming*.

A seconda delle risposte fornite dai partecipanti sono stati creati i due gruppi oggetto di studio: giocatori d'azzardo online e giocatori del tipo *PaytoWin*. I rispondenti per essere considerati giocatori d'azzardo dovevano aver praticato negli ultimi 12 mesi almeno uno dei giochi

d'azzardo, specificando poi informazioni relativamente alla spesa e alla frequenza di gioco. I *gamer* invece per essere considerati *paygamer* dovevano non solo dichiarare di aver giocato almeno una volta negli ultimi 12 mesi a quel tipo di gioco spendendo denaro, ma anche aver indicato almeno una delle seguenti motivazioni di spesa: poter continuare a giocare, aumentare la possibilità di vincita, aumentare il tempo di gioco. I rispondenti che praticavano entrambe le tipologie di gioco saturavano prioritariamente il campione di giocatori d'azzardo online, raggiunti i 6.500 gli stessi andavano a saturare il campione dei *paygamer*.

Seguendo le indicazioni condivise con il gruppo di studio internazionale, sono stati raccolti 6.500 questionari di giocatori d'azzardo online e 1.500 questionari di *paygamer*. I due sottogruppi sono stati reclutati con una strategia di campionamento basata sul metodo delle quote per genere e classi di età – sopra descritta – che prevede la selezione nella popolazione di internauti ≥ 18 anni delle unità appartenenti a ciascun gruppo, per ridurre il *bias* legato al campionamento non random. Il questionario, tradotto e adattato alla realtà italiana, è composto da circa 150 domande ed è stato somministrato con tecnica CAWI (*Computer-Assisted web Interview*).

Utilizzo del panel: limiti e sfide

L'utilizzo di un panel di utenti Internet comporta significative limitazioni. Gli utenti Internet che partecipano ai panel sono una piccola parte di tutti gli utenti Internet (circa il 2%) e solitamente non sono rappresentativi di tutti gli internauti. Per esempio, è verosimile che la proporzione dei differenti gruppi in questa indagine sia più grande rispetto alla proporzione di questi due gruppi all'interno della popolazione utilizzatori di Internet. Il panel, infatti, consiste negli utilizzatori di Internet più attivi rispetto alla media degli utilizzatori Internet, di conseguenza, le analisi effettuate su questo campione non permettono di generalizzare la prevalenza del campione all'intera popolazione; consentono, invece, entro certi limiti, di confrontare le caratteristiche di questi due gruppi e analizzare le associazioni tra fattori nel campione.

Risultati

Il questionario è stato compilato da 21.028 persone, circa il 53% dei rispondenti erano donne e il 47% uomini. Il 47% è nella fascia di età tra i 35 e i 54 anni, il 31,6% tra i 18 e i 34 e infine, il 21,4% ha più di 55 anni. Il 63% svolge un'attività lavorativa e il 75% utilizza Internet anche per cercare informazioni, aggiornamenti, ecc.

Giocatori d'azzardo online

Tra i 21.028 intervistati, il 36,5% ha dichiarato di aver giocato d'azzardo online negli ultimi 12 mesi (7.675 persone) (Figura 1).

Sono soprattutto maschi (64,4%) di età tra i 35 e i 54 anni (50,5%), sposati (58,1%) con un titolo di studio medio alto (diploma scuola superiore, 47,4%; titolo accademico (37,8%) e impegnati in un'attività lavorativa (74%). Per giocare preferiscono utilizzare il computer (81%), a seguire lo smartphone (46%) e il tablet (16%); la maggioranza pratica al massimo 4 giochi (95,1%) e il 34,8% pratica anche giochi terrestri, tra questi i giochi maggiormente praticati sono i gratta e vinci (19,8%), a seguire le scommesse sportive (16,2%) e lotterie (11,8%). Percentuali minori riguardano le *slot machine* (8,7%), il poker (4,3%), le scommesse ippiche (2,6%), le VLT (1,9%) e gli altri giochi da casinò (1,7%) (Figura 2).

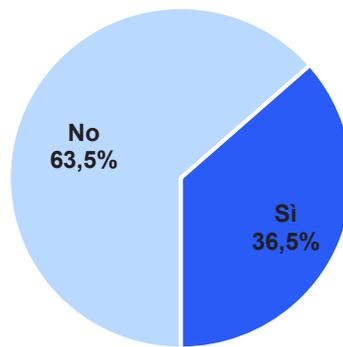


Figura 1. PANEL INTERNAUTI: distribuzione percentuale dei giocatori d'azzardo online



Figura 2. GIOCATORI D'AZZARDO ONLINE DEL PANEL: pratica del gioco d'azzardo in luogo fisico

A tutti i giocatori d'azzardo è stato somministrato il *Problem Gambling Severity Index* (PGSI) e la distribuzione percentuale evidenzia che il 40,8% mostra un profilo coerente con quello descritto come giocatore senza problemi di gioco, il 24,4% con quello di giocatore a basso rischio, il 17,1% con quello di giocatore a rischio moderato e il 17,6% con quello di giocatore problematico (Figura 3).

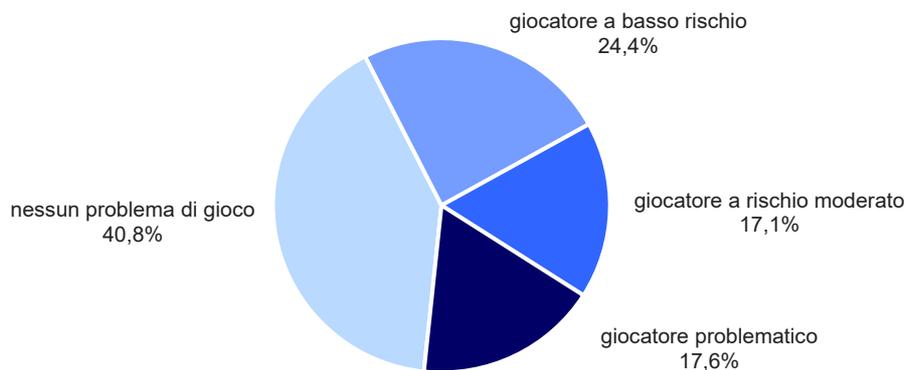


Figura 3. GIOCATORI D'AZZARDO ONLINE DEL PANEL: distribuzione percentuale per profili di rischio secondo il punteggio del PGSI

La distribuzione delle classi di età per profilo di giocatore evidenzia come la fascia maggiormente rappresentata sia 35-54 anni (nessun problema di gioco, 55,2%; giocatore a basso rischio, 45,2%; giocatore a rischio moderato, 49,6%; giocatore problematico, 47,7%) senza sensibili differenze di genere (Figure 4 e 5).

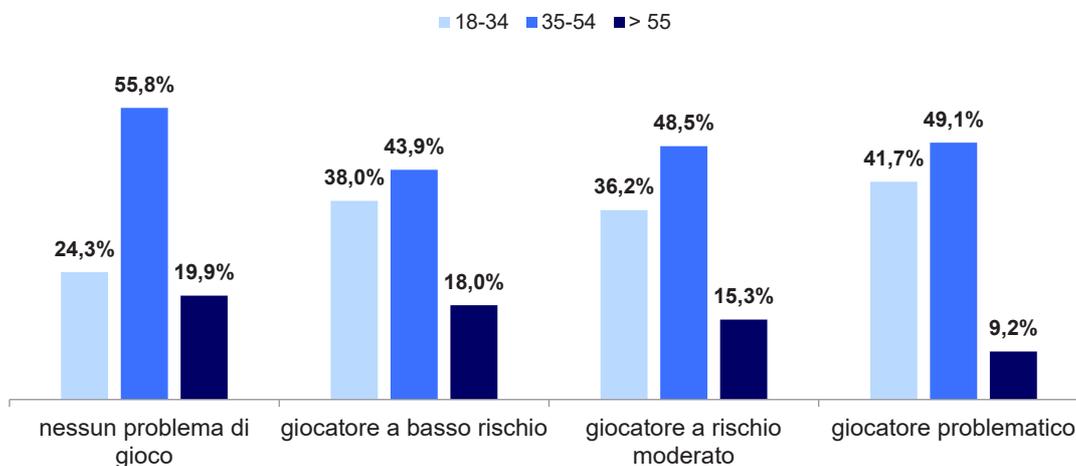


Figura 4. GIOCATORI D'AZZARDO ONLINE DEL PANEL:
distribuzione percentuale dei giocatori maschi per età e profilo di rischio

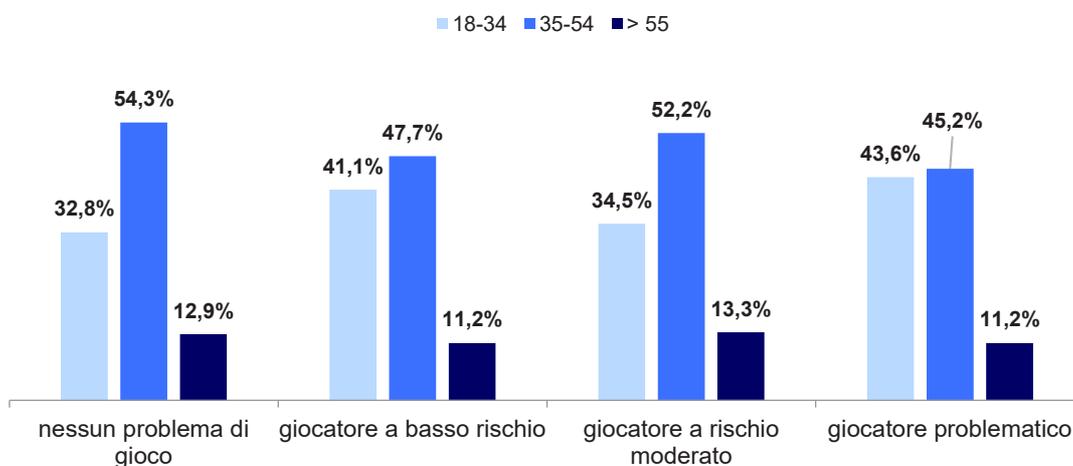


Figura 5. GIOCATORI D'AZZARDO ONLINE DEL PANEL:
distribuzione percentuale delle giocatrici per età e profilo di rischio

Analizzando più nello specifico la variabile età e costruendo classi più piccole emerge che la fascia di età maggiormente rappresentata è quella dei 25-39enni e che il 48,7% dei giocatori problematici ricade in questa classe d'età, a seguire i giocatori a rischio moderato (40,6%), a basso rischio (39,8%) e senza problemi di gioco (37,5%) (Figura 6).

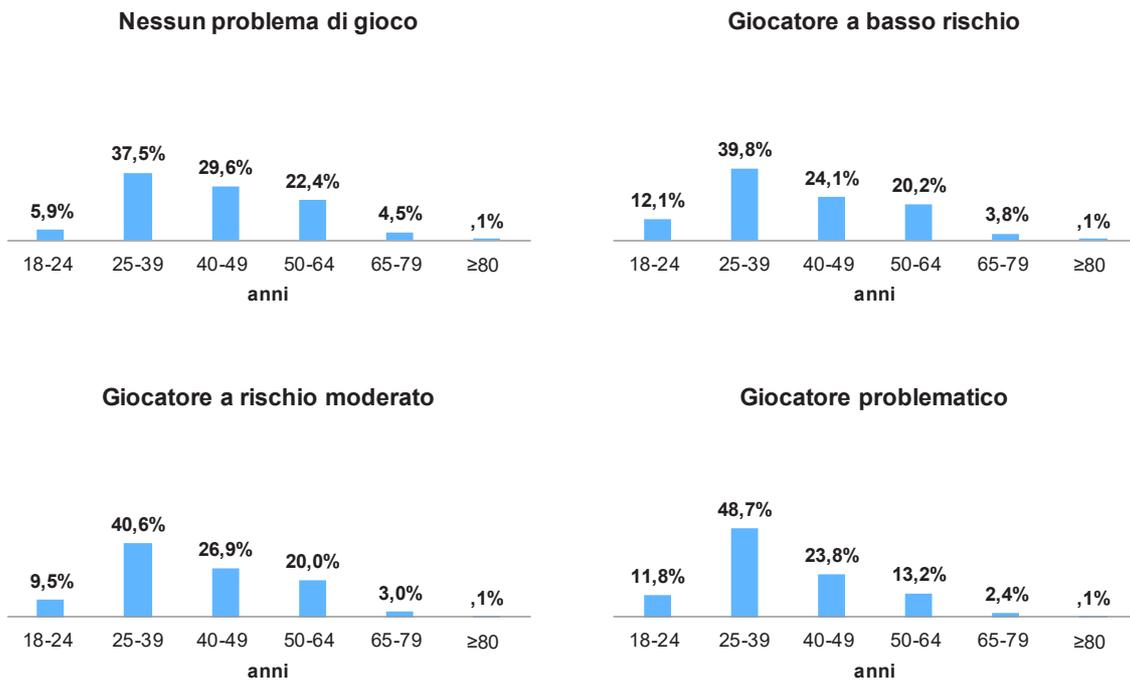


Figura 6. GIOCATORI D'AZZARDO ONLINE DEL PANEL:
distribuzione percentuale per fasce d'età e profilo di rischio

I giochi d'azzardo online maggiormente praticati sono le scommesse sportive (51,3%) e le lotterie (45,0%); a seguire il poker (28,8%), le *slot machine* (21,4%), le scommesse sugli e-sport (18,9%), i casinò games (14,1%), le scommesse sui mercati finanziari (11,9%) e le scommesse ippiche (6,1%) (Figura 7).

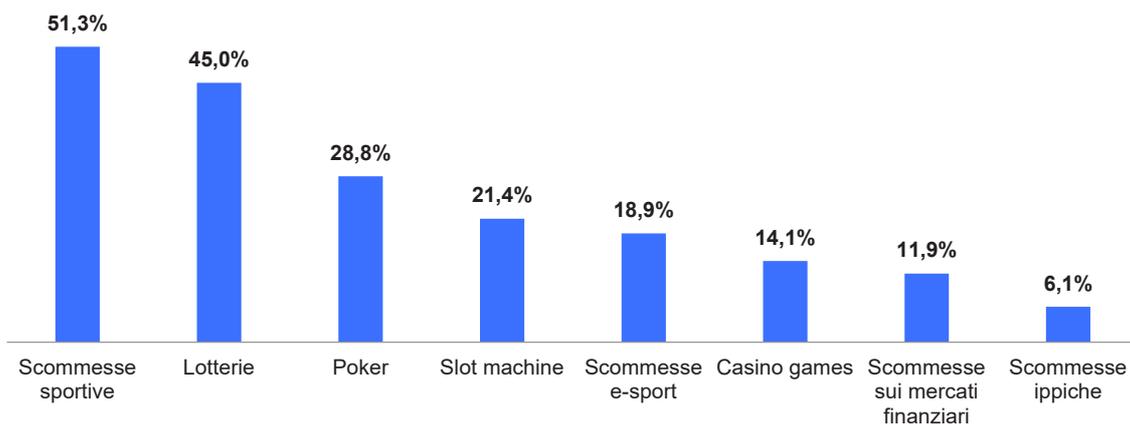


Figura 7. GIOCATORI D'AZZARDO ONLINE DEL PANEL:
distribuzione percentuale dei giochi d'azzardo online praticati
(percentuale calcolata su risposte multiple)

L'analisi del tempo quotidiano dedicato al gioco mostra che il giocatore problematico dedica a questa attività circa il doppio del tempo rispetto al giocatore senza problemi di gioco (rispettivamente 3,07 ore e 1,24 ore al giorno). Il giocatore a rischio moderato dedica poco meno del doppio del tempo rispetto al giocatore senza problemi di gioco (2,41 ore) e il giocatore a basso rischio circa 20 minuti in più (1,49 ore) (Figura 8).

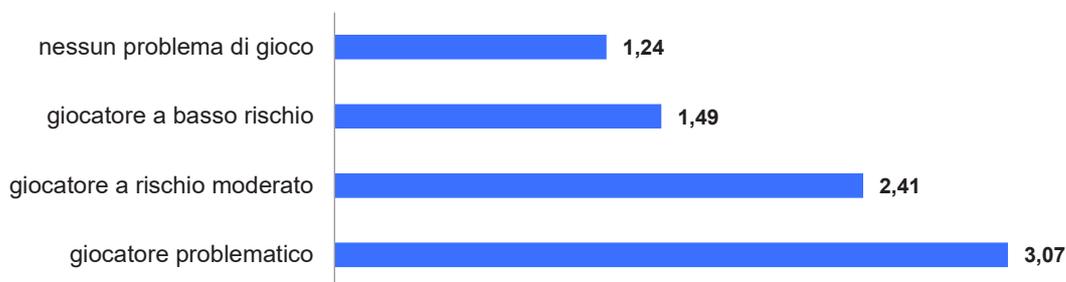


Figura 8. GIOCATORI D'AZZARDO ONLINE DEL PANEL:
ore giornaliere dedicate al gioco d'azzardo online per profilo di rischio

È stata analizzata anche la frequenza di gioco per profilo di giocatore e tipo di gioco e al di là degli scostamenti percentuali nei singoli giochi, considerando i valori relativi alla pratica di gioco quotidiana o quasi, emerge un andamento caratteristico: la pratica di gioco si incrementa all'aumentare della problematicità del comportamento. Per esempio, i giocatori problematici praticano scommesse sugli e-sport ogni giorno o quasi circa 7 volte di più rispetto ai giocatori senza problemi di gioco (rispettivamente 31% vs 4,8%), le lotterie 6 volte di più (rispettivamente 25,6% vs 4,3%), le scommesse ippiche 5 volte di più (rispettivamente 30% vs 5,9%), le slot machine e i giochi da casinò 4 volte di più (rispettivamente 29,3% vs 7,5%; 24% vs 5,6%), le scommesse sportive e sui mercati finanziari 3 volte di più (rispettivamente 25,7% vs 9,8%; 33,9% vs 8,8%), il poker 2 volte di più (rispettivamente 27,9% vs 11,8%) (Figure 9-16).

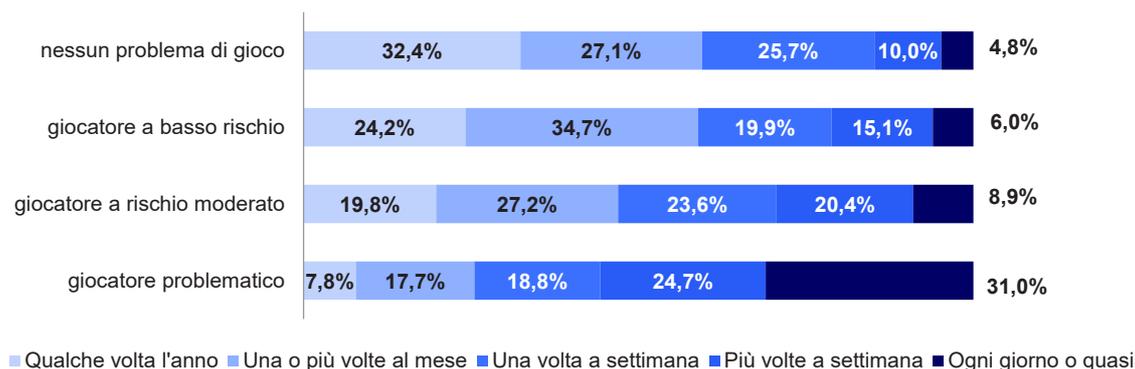


Figura 9. GIOCATORI D'AZZARDO ONLINE DEL PANEL:
frequenza della pratica di scommesse sugli e-sport per profilo di rischio

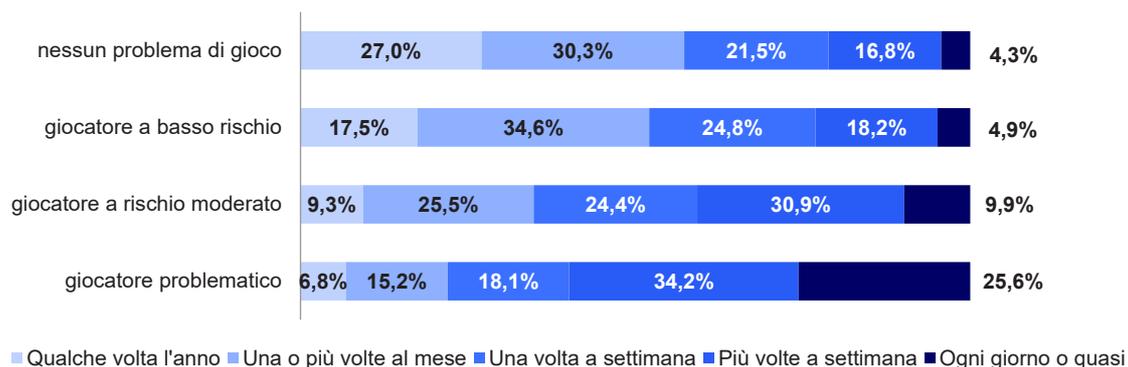


Figura 10. GIOCATORI D'AZZARDO ONLINE DEL PANEL: frequenza della pratica di Giochi di Lotterie online per profilo di rischio

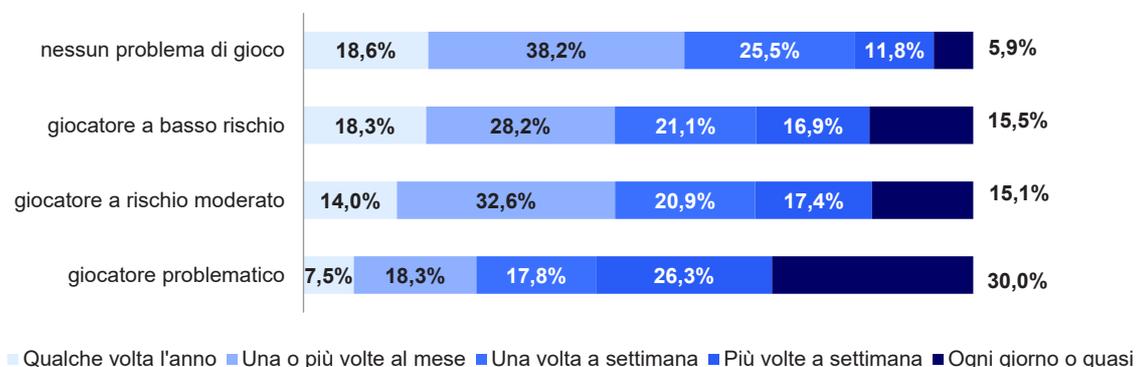


Figura 11. GIOCATORI D'AZZARDO ONLINE DEL PANEL: frequenza della pratica di Scommesse ippiche online per profilo di rischio



Figura 12. GIOCATORI D'AZZARDO ONLINE DEL PANEL: frequenza della pratica di slot machine online per profilo di rischio

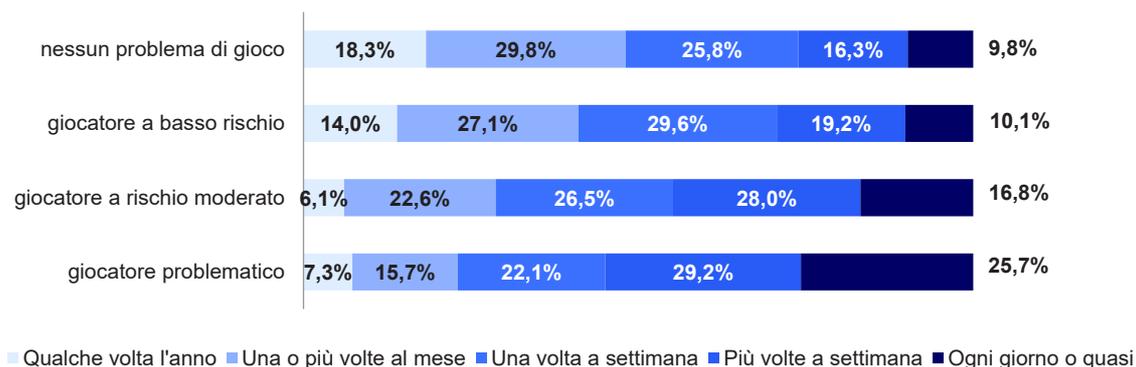


Figura 13. GIOCATORI D'AZZARDO ONLINE DEL PANEL: frequenza della pratica di scommesse sportive online per profilo di rischio

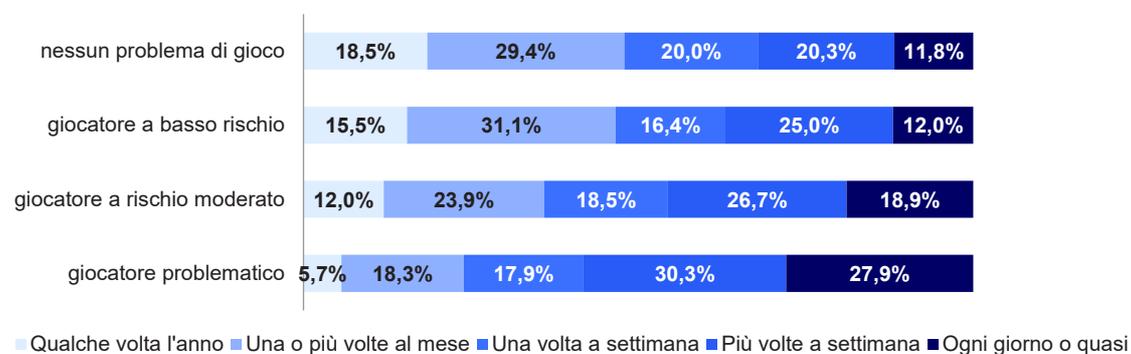


Figura 14. GIOCATORI D'AZZARDO ONLINE DEL PANEL: frequenza della pratica di poker online per profilo di rischio

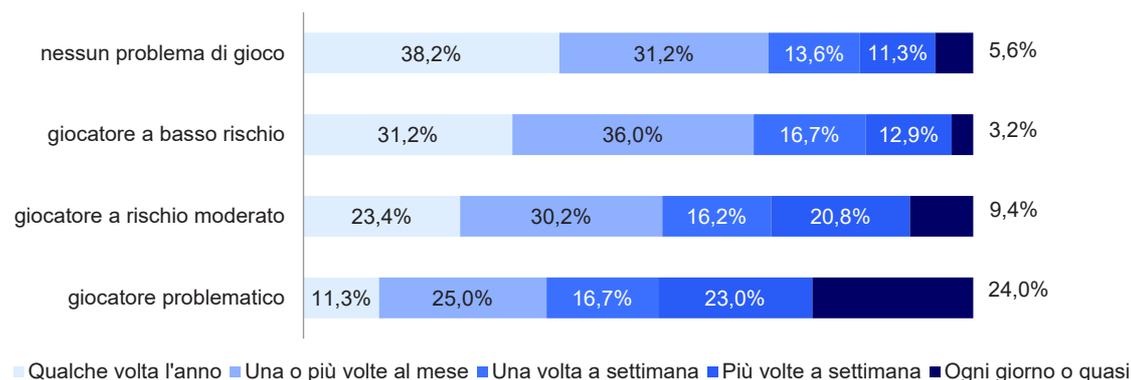


Figura 15. GIOCATORI D'AZZARDO ONLINE DEL PANEL: frequenza della pratica di altri giochi da casinò online per profilo di rischio

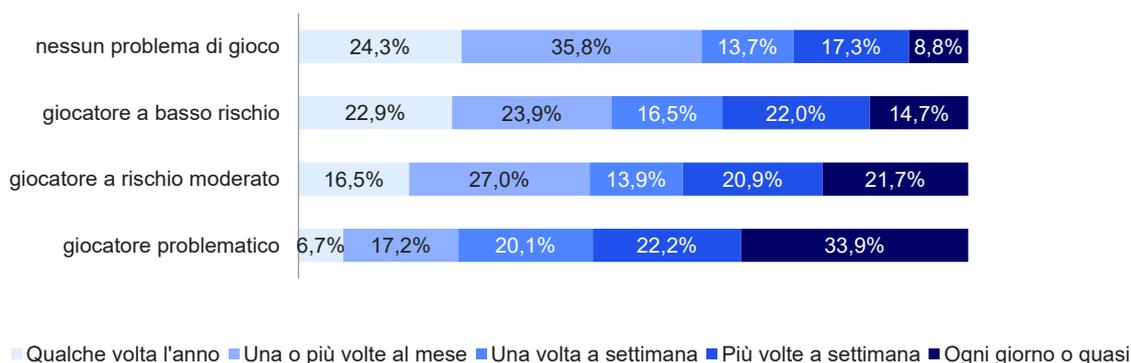


Figura 16. GIOCATORI D'AZZARDO ONLINE DEL PANEL: frequenza della pratica di scommesse sui mercati finanziari per profilo di rischio

La letteratura di riferimento pone tra gli indicatori della problematicità del comportamento di gioco d'azzardo l'intensità della pratica, data da tre elementi: spesa, frequenza e durata della sessione di gioco. È stata quindi analizzata la pratica di gioco del giocatore problematico alla luce di questi elementi ed è emerso che i giocatori problematici, che spendono di più, con frequenza maggiore e per un tempo maggiore, si collocano nell'ultimo quartile a sostegno di quanto descritto nella letteratura (Figura 17).

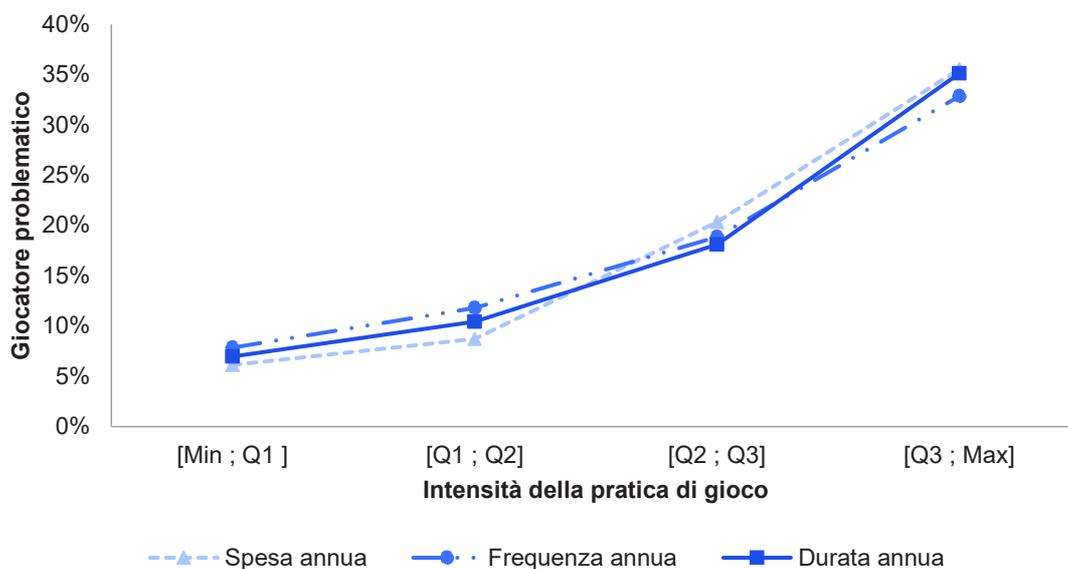


Figura 17. GIOCATORI D'AZZARDO ONLINE DEL PANEL: intensità della pratica di gioco nei giocatori d'azzardo problematici

Infine, per indagare la pratica di gioco d'azzardo online illegale è stato chiesto ai rispondenti di indicare i tre siti web sui quali giocavano più assiduamente, successivamente le loro risposte sono state ricodificate come siti legali, siti illegali, siti di *gaming* e altro.

Dall'analisi è emerso che la pratica del gioco d'azzardo online illegale riguarda percentuali di giocatori molto piccole, tanto che non sono emerse differenze statisticamente significative, fatta eccezione per gli scommettitori alle corse di cavalli e per quelli dei mercati finanziari. Il 67% circa dei giocatori di scommesse ippiche che frequenta siti illegali ha un comportamento a rischio o problematico così come il 76% circa degli scommettitori sui mercati finanziari.

Paygamer

I *paygamer* rappresentano il 7,2% degli intervistati (n. 1.500), sono più femmine che maschi (F= 52,4%; M= 47,6%) e abbastanza equidistribuiti per fasce di età tra i 18 e i 54 anni (rispettivamente 18-34 anni= 43,3% e 35-54 anni = 46%); il 10,6% ha dai 55 anni in su. Poco più della metà ha un titolo di studio medio alto (Diploma di scuola secondaria di secondo grado, 51,3%; Laurea, 28,8%; Post laurea, 7,8%); il 53,3% è sposato o convivente, mentre il 39,9% è nubile/celibe; la maggior parte ha un'occupazione (72,6%).

Per essere considerati *paygamer* i rispondenti dovevano indicare tra le motivazioni che li spingevano a spendere denaro almeno una delle seguenti: poter continuare a giocare, aumentare la possibilità di vincita, aumentare il tempo di gioco. Il 55,3% del campione analizzato ha risposto poter continuare a giocare, il 44,5% ha indicato aumentare la possibilità di vincita e il 30,5% aumentare il tempo di gioco (Figura 18).

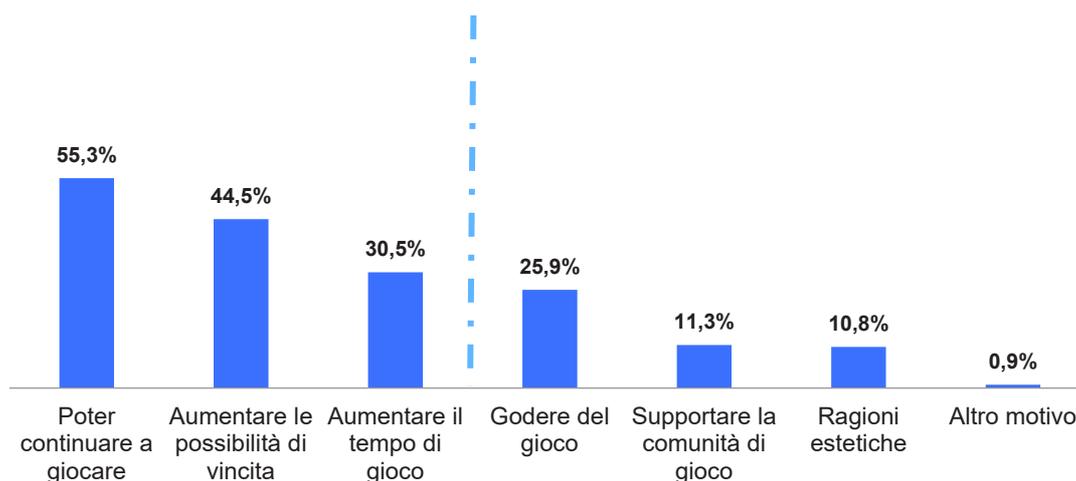


Figura 18. PAYGAMER DEL PANEL: motivazioni al pagamento
(percentuale calcolata su risposte multiple)

Poiché letteratura di riferimento non offre strumenti di screening per questa tipologia di giocatori, è stato utilizzato il PGSI anche in questo gruppo, consapevoli di fare una forzatura ma con l'intento di utilizzare questo strumento per sperimentare una misura di problematicità per questa tipologia di giocatori. Il PGSI ha evidenziato come il profilo di giocatore sociale sia congruente con il 42% dei rispondenti, quello di giocatore a basso rischio sia coerente con il 19,8% dei rispondenti, quello di giocatore a rischio moderato con il 13,8% e quello di giocatore problematico con il 24,4% (Figura 19).

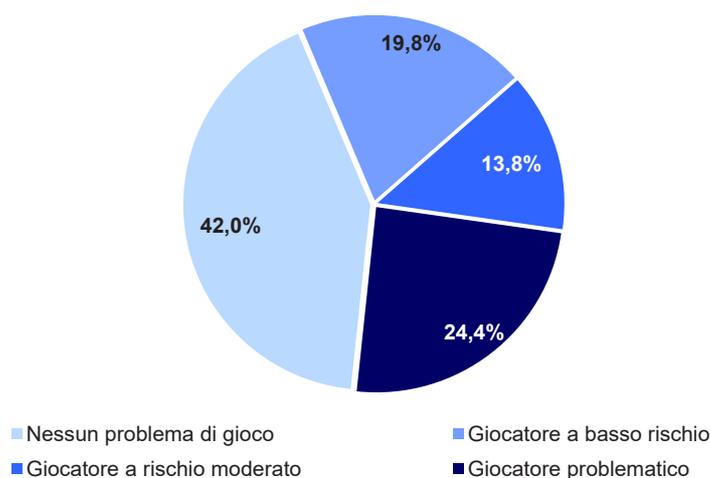


Figura 19. PAYGAMER DEL PANEL: distribuzione percentuale secondo il PGSI

I maschi sono maggiormente rappresentati nel profilo di giocatore problematico (M= 61,9%; F= 38,1%) e le donne in quello di giocatore senza problemi di gioco (M= 39,2%; F= 60,8%), differenze meno importanti si osservano nei profili di basso rischio (M= 45%; F= 55%) e rischio moderato (M= 51,2%; F= 48,8%) (Figura 20).

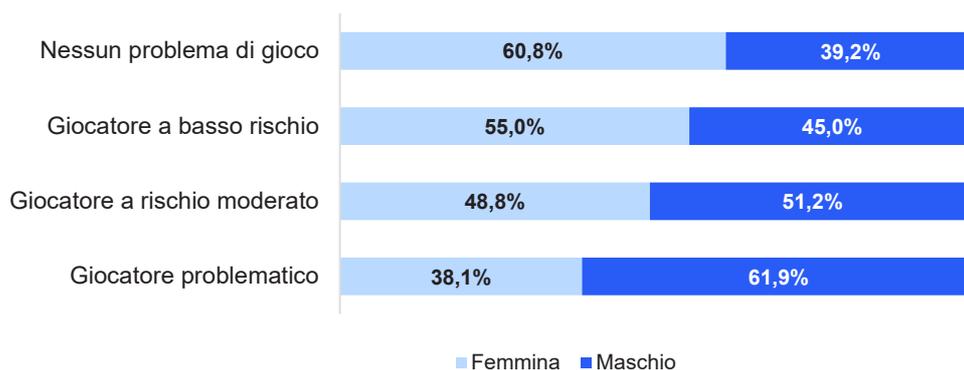


Figura 20. PAYGAMER DEL PANEL: distribuzione percentuale del genere per profilo di rischio

Per assumere informazioni sulla problematicità del comportamento di gioco dei *paygamer* è stata proposta una scala sperimentale costruita dall'unione degli *item* del PGSI ad altri *item* che attengono al tempo e al denaro dedicati al gioco e alla compromissione delle relazioni. L'analisi fattoriale evidenzia 3 componenti (Figura 21).

Dall'analisi fattoriale emerge chiaramente il fattore tempo come indicatore di problematicità, mentre la distribuzione degli *item* relativi a problemi relazionali e problemi legati alla gestione del denaro risulta piuttosto dispersa, senza gerarchia tra i fattori.

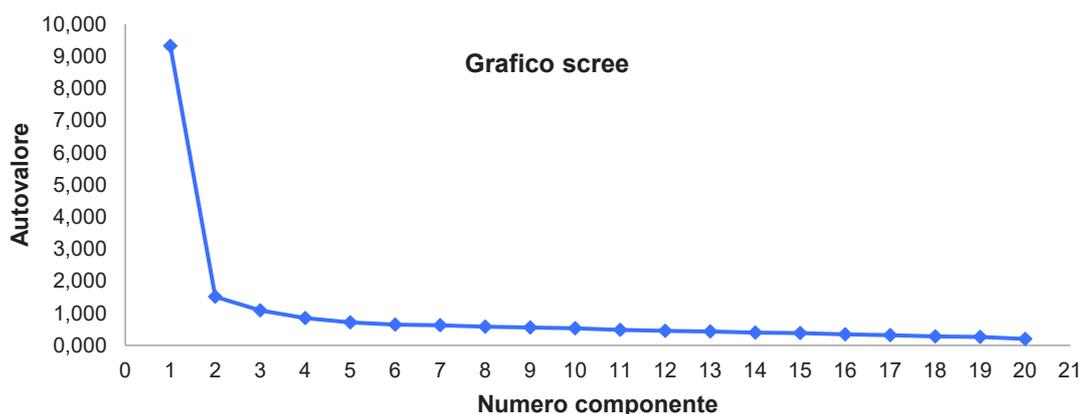


Figura 21. PAYGAMER DEL PANEL: analisi fattoriale, estrazione delle componenti con autovalore >1

Giocatori d'azzardo online che sono anche *paygamer*

Tra i due gruppi appena analizzati, è emerso un gruppo di persone che pratica entrambe le attività (n. 794) che rappresentano il 3,8% degli intervistati (n. 21.028). Sono più maschi (56,9%) che femmine (43,1%) e di un'età compresa, soprattutto, tra i 18 e i 54 anni (18-34 anni, 42,2%; 35-54 anni, 49,9%) (Figura 22).

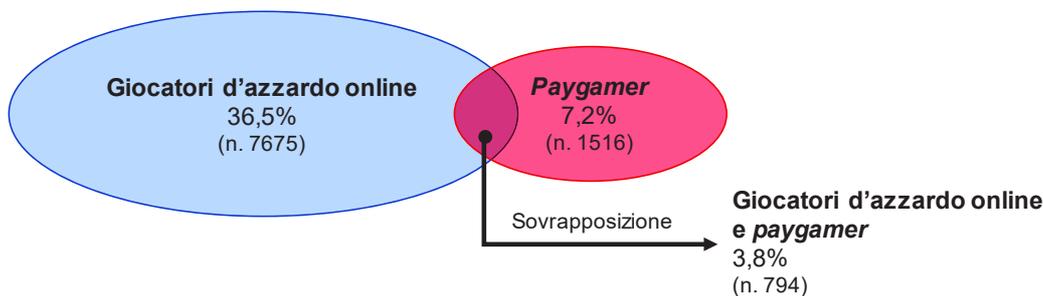


Figura 22. PANEL INTERNAUTI: giocatori d'azzardo online e *paygamer*

Come giocatori d'azzardo praticano più frequentemente le scommesse sportive (46,9%), a seguire le lotterie (45,7%), il poker (34,8%), le *slot machine* (29,7%), le scommesse di e-sport (26,4%), i *casino games* (18%), le scommesse sui mercati finanziari (16,6%) e le scommesse ippiche (12%). Analizzando il loro profilo di giocatore è emerso che il 17,9% ha un profilo congruente con quello del giocatore senza problemi di gioco, il 15,6% con quello del giocatore a basso rischio, il 25,4% con quello del giocatore a rischio moderato e il 41,1% con quello del giocatore problematico. Osservando dunque il profilo problematico all'interno delle diverse popolazioni di questo studio (giocatori d'azzardo, *paygamer*, coloro che praticano entrambe le attività) si assiste a un incremento della percentuale dal 17,6% dei giocatori d'azzardo, al 24,4% dei *paygamer* fino ad arrivare al 41,1% di coloro che praticano entrambe le attività e allo stesso tempo, in quest'ultimo gruppo, scende drasticamente la percentuale dei giocatori senza problemi di gioco (17,9%) (Figura 23).

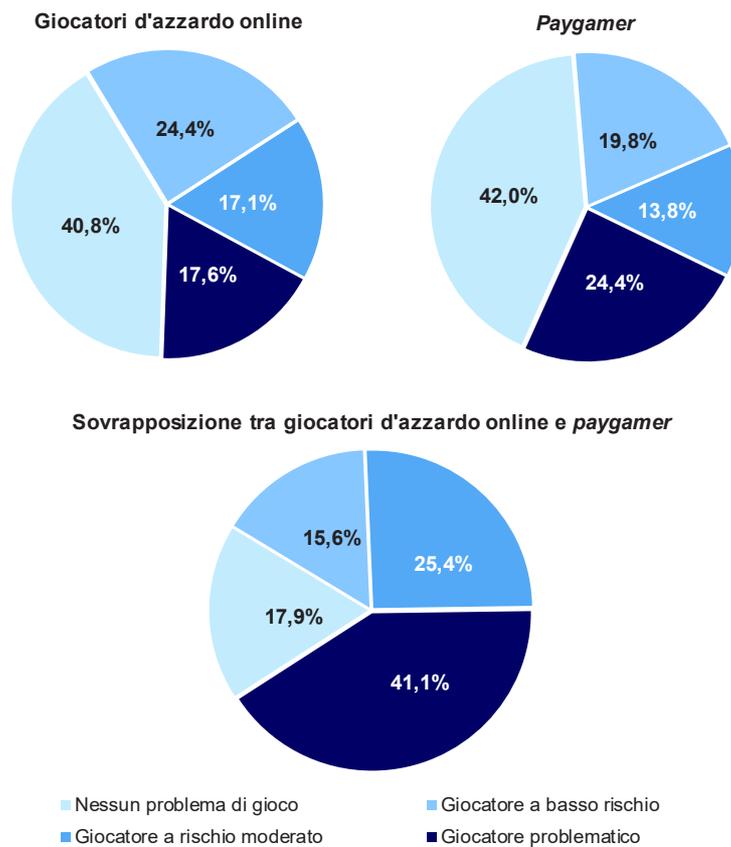


Figura 23. PANEL INTERNAUTI: giocatori d'azzardo online, paygamer e sovrapposizione tra giocatori d'azzardo online e paygamer per profilo di rischio

Infine, alla domanda “Direbbe che questo tipo di giochi (*PaytoWin*) l’ha portata gradualmente a giocare d’azzardo?”, il 59% dei rispondenti di questo gruppo si è trovato in accordo (Figura 24).

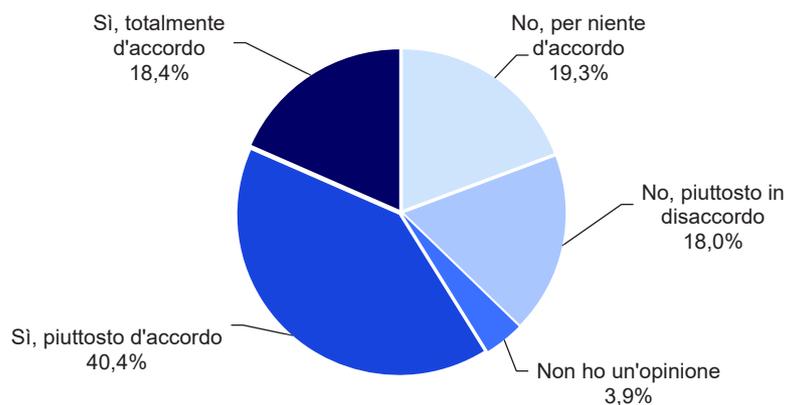


Figura 24. PAYGAMER DEL PANEL: risposte a quanto il *PaytoWin* ha portato gradualmente a giocare d'azzardo

Bibliografia

1. Gainsbury S, Wood R. Internet gambling policy in critical comparative perspective: the effectiveness of existing regulatory frameworks. *Int Gambl Stud* 2011;11:309-23.
2. Monaghan S. Responsible gambling strategies for Internet gambling: the theoretical and empirical base of using pop-up messages to encourage self-awareness. *Comput Hum Behav* 2009;25(1):202-7.
3. Kairouz S. *Prevalence of online gambling. Factsheet 1*. Montreal: Concordia University, 2014.
4. Gambling Commission. *Gambling participation in 2017: behaviour, awareness and attitudes. Annual report*. Birmingham: Gambling Commission; 2018.
5. LaPlante DA, Shaffer HJ. Understanding the influence of gambling opportunities: expanding exposure models to include adaptation. *Am J Orthopsychiat* 2007;77(4):616-23.
6. Griffiths MD, Wardle H, Orford J, Sproston K, Erens B. Sociodemographic correlates of Internet gambling: findings from the 2007 British gambling prevalence survey. *Cyberpsychol Behav* 2009;12:199-202.
7. Watson S, Liddell Jr P, Moore RS, Eshee Jr WD. The legalization of Internet gambling: a consumer protection perspective. *J Public Policy Markk* 2004;23(2):209-13.
8. Adams GR, Sullivan AM, Horton KD, Menna R, Guilmette AM. A study of differences in Canadian university students' gambling and proximity to a casino. *J Gambl Issues* 2007;19:9-18.
9. Hing N, Cherney L, Gainsbury S, Lubman D, Wood R, Blaszczynski A. Maintaining and losing control during Internet gambling: a qualitative study of gamblers' experiences. *New Med Soc* 2015;17(7):1075-95.
10. Dowling NA. Issues raised by the DSM-5 Internet gaming disorder classification and proposed diagnostic criteria. *Addiction* 2014;109(9):1408-9.
11. Gainsbury SM. Online gambling addiction: the relationship between internet gambling and disordered gambling. *Curr Addict Rep* 2015;2:185-93.
12. Hing N, Russell AMT, Gainsbury SM, Blaszczynski A. Characteristics and help-seeking behaviors of Internet gamblers based on most problematic mode of gambling. *J Med Internet Res* 2015;17(1):E13.
13. Gainsbury S, Russell A, Blaszczynski A, Hing N. Greater involvement and diversity of Internet gambling as a risk factor for problem gambling. *Eur J Pub Health* 2015;25(4):723-8.
14. Adami N, Benini S, Boschetti A, Canini L, Maione F, Temporin M. Markers of unsustainable gambling for early detection of at-risk online gamblers. *Int Gambl Stud* 2013;188-204.
15. McBride J, Derevensky J. Internet gambling behavior in a sample of online gamblers. *Int J Ment Health Addict* 2009;7(1):149-67.
16. LaPlante DA, Nelson SE, Gray HM. Breadth and depth involvement: understanding Internet gambling involvement and its relationship to gambling problems. *Psychol Addict Behav* 2014;28:396-403.
17. GamCare. *Briefing paper: GamCare annual statistics 2013/14*. London: GamCare; 2014.
18. McCormack A, Griffiths MD. Motivating and inhibiting factors in online gambling behaviour: a grounded theory study. *Int J Ment Health Addict* 2012;10(1):39-53.
19. Griffiths MD, Parke J. The social impact of Internet gambling. *Soc Sci Comput Rev* 2002;20(3):312-20.

20. Gainsbury SM, Russell A, Hing N, Wood R, Blaszczynski A. The impact of Internet gambling on gambling problems: a comparison of moderate-risk and problem Internet and non-Internet gamblers. *Psychol Addict Behav* 2013;27:1092-101.
21. Gainsbury S. Player account-based gambling: potentials for behaviour-based research methodologies. *Int Gambl Stud* 2011;11(2):153-71.