

18  
OTTOBRE  
2018

# I Convegno Nazionale Il gioco d'azzardo in Italia

**Dott.ssa Roberta Pacifici**

Direttore Centro Nazionale Dipendenze e Doping  
Istituto Superiore di Sanità



AGENZIA  
DOGANE  
MONOPOLI



# Studio epidemiologico trasversale di tipo osservazionale

## OBIETTIVI DELLO STUDIO

**Obiettivo generale:** pervenire ad una stima rappresentativa della dimensione del fenomeno del gioco d'azzardo sul territorio nazionale

- ✓ nella popolazione adulta residente in Italia (18 anni e più)
- ✓ nella popolazione scolastica minorenni (14-17 anni)

### Obiettivi specifici:

1. Stimare la prevalenza di giocatori d'azzardo in Italia per tipologia di giocatore (**giocatore sociale, giocatore a rischio e giocatore problematico**) e secondo le principali variabili di interesse del fenomeno (**genere, età e area geografica**)
2. Descrivere le **principali caratteristiche** dei profili dei giocatori d'azzardo



I Convegno Nazionale Il gioco d'azzardo in Italia – Roma, 18 Ottobre 2018



**Studio epidemiologico trasversale (o di prevalenza) di tipo osservazionale:** studio che si basa sull'osservazione di un campione in un preciso momento al fine di verificare, attraverso il rilevamento diretto dei dati, la prevalenza della problematicità legata alla pratica del gioco d'azzardo e contemporaneamente verificare l'esposizione ad uno o più fattori di rischio (RF) o la presenza di qualsiasi altra condizione che possa essere associata al fenomeno e alle caratteristiche del gruppo osservato.

# Metodologia di campionamento: popolazione adulta



## Campionamento multistadio PPS (Probability Proportional to Size)

1

E' stato adottato un disegno di campionamento a **due stadi**:

- Le unità di primo stadio sono rappresentate dai **comuni**
- Le unità di secondo stadio sono rappresentate dalle **famiglie** residenti

## Stratificazione della popolazione di riferimento

2

Le variabili di stratificazione a primo stadio sono:

- Le **aree geografiche** (Italia nord-ovest, Italia nord-est, Italia centrale, Italia meridionale, Italia insulare)
- La **densità demografica** dei comuni



I Convegno Nazionale Il gioco d'azzardo in Italia – Roma, 18 Ottobre 2018



La metodologia di campionamento della popolazione adulta segue un modello a due stadi PPS (*Probability Proportional to Size*), dove le unità di primo stadio sono rappresentate dai Comuni, mentre 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). Tutti gli individui di maggiore età appartenenti alle famiglie dei soggetti campionati sono stati inclusi nel campione di soggetti intervistati. In questo modo, ogni persona ha avuto la stessa probabilità (costante) di essere inclusa nel campione e questa probabilità è stata la stessa della famiglia di appartenenza. La costanza della probabilità di inclusione di famiglie ed individui implica che i dati che sono stati raccolti non hanno avuto bisogno di alcuna ponderazione (a causa del campionamento) per ogni attività di analisi gerarchica (es: analisi multilivello) basata su dati individuali aggregati per famiglia.

# Metodologia di campionamento: popolazione scolastica

Campionamento multistadio PPS (Probability Proportional to Size)

1

E' stato adottato un disegno di campionamento a **tre stadi**:

- Le unità di primo stadio sono rappresentate dai **comuni**
- Le unità di secondo stadio sono rappresentate dalle **scuole**
- Le unità di terzo stadio sono rappresentate dalle **classi**

Stratificazione della popolazione di riferimento

2

Le variabili di stratificazione utilizzate sono:

- Le **aree geografiche** (Italia nord-ovest, Italia nord-est, Italia centrale, Italia meridionale, Italia insulare)
- La **tipologia di istituto** (Licei ed Ex-Magistrali, Istituti Tecnici, Istituti Professionali, Istituti e Licei Artistici)



I Convegno Nazionale Il gioco d'azzardo in Italia – Roma, 18 Ottobre 2018



La metodologia di campionamento della popolazione di studenti 14-17 anni segue un modello a tre stadi PPS (Probability Proportional to Size), dove le unità di primo stadio sono rappresentate dai comuni, le unità di secondo stadio sono rappresentate dalle scuole e le unità di terzo stadio sono rappresentate dalle classi, con inclusione nel campione di tutti gli studenti appartenenti alle classi-campione (selezione a grappolo degli studenti). La scelta metodologica di selezionare a primo stadio i comuni, in analogia con i criteri metodologici indicati nell'indagine sulla popolazione generale adulta, trova motivazione nell'utilità di applicare criteri metodologici coerenti tra i due studi, al fine di poter valutare il fenomeno sia nelle due componenti, popolazione adulta e minorile, sia nel suo complesso riferita alla popolazione residente in Italia di età da 14 anni in poi. Il disegno di campionamento ha previsto la stratificazione delle unità di primo, di secondo e di terzo stadio.

# Metodologia di campionamento

	
<p>⇒ Comuni (unità di primo stadio) <b>218</b></p> <p>⇒ Residenti (unità di secondo stadio) <b>12.061</b></p>	<p>⇒ Comuni (unità di primo stadio) <b>100</b></p> <p>⇒ Scuole (unità di secondo stadio) <b>205</b></p> <p>⇒ Studenti <b>18.042</b></p>
<p>▶ <b>comuni ≥ 100.000 abitanti</b> (denominati auto-rappresentativi) <b>46 (tutti)</b></p> <p>▶ <b>comuni 20.000 - 99.999 abitanti</b> <b>47</b></p> <p>▶ <b>comuni 10.000 - 19.999 abitanti</b> <b>42</b></p> <p>▶ <b>comuni 10.000 - 19.999 abitanti</b> <b>83</b></p>	<p>▶ <b>comuni ≥ 100.000 abitanti</b> (denominati auto-rappresentativi) <b>46 (tutti)</b></p> <p>▶ <b>comuni &lt; 100.000 abitanti</b> <b>54</b></p>

Per la stratificazione dei comuni sono state considerate le seguenti variabili:

- la macro-regione di residenza. Per una superiore rappresentatività del campione di comuni, scuole e studenti, è stata effettuata la selezione dei comuni da macroregioni al fine di garantire una maggiore dispersione territoriale del campione;
- la dimensione demografica del comune. Al fine di selezionare il campione, i comuni sono stati classificati in due categorie dimensionali: (a) almeno 100 mila abitanti; (b) meno di 100 mila abitanti.

I 46 comuni italiani con almeno 100 mila abitanti sono stati tutti inclusi nel campione; i restanti comuni con meno di 100 mila abitanti sono stati selezionati per la popolazione scolastica tra quelli estratti nell'indagine della popolazione adulta, che presentavano un numero di studenti iscritti nelle scuole secondarie di secondo grado, ubicate nel territorio comunale.



I Convegno Nazionale Il gioco d'azzardo in Italia – Roma, 18 Ottobre 2018



# Rappresentatività del campione

Campione Italia



Densità popolazione Italia

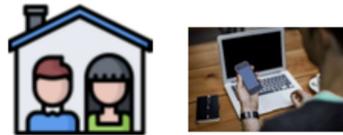


I Convegno Nazionale Il gioco d'azzardo in Italia – Roma, 18 Ottobre 2018



La slide mostra come la rappresentatività del campione è riscontrabile anche nella sovrapposizione tra la distribuzione geografica dei comuni campionati e la densità della popolazione in Italia.

# Tecnica di indagine



Indagine **CAPI** (Computer Assisted Personal Interview) con l'ausilio del **Tablet / PC / Smartphone** oltre **300 rilevatori**



Indagine **CASI** (Computer Assisted Self-Interview), con **accesso riservato** mediante **credenziali anonime e non replicabili** oltre **40 rilevatori**

→ **Caratteristiche** dei rilevatori:

1. Possesso del **diploma** di scuola secondaria superiore
2. Precedenti **esperienze** di partecipazione a rilevazioni statistiche

→ **Formazione** dei rilevatori:

1. **Incontri residenziali** in presenza e/o in video-conferenza
2. **Briefing formativi telefonici one-to-one** prima dell'inizio della rilevazione e durante la fase di raccolta dati



I Convegno Nazionale Il gioco d'azzardo in Italia – Roma, 18 Ottobre 2018



Il questionario è stato somministrato con metodologia CAPI (*Computer Assisted Personal Interview*) in forma face-to-face. Il rilevatore ha potuto così raccogliere in tempo reale le risposte e i dati sono stati inviati in modo immediato al server centrale.

Il questionario è stato somministrato con metodologia CASI (*Computer Assisted Self Interview*), assistita. Gli studenti hanno avuto accesso al questionario utilizzando un link comunicato dall'operatore/assistente presente nell'aula scolastica dedicata (aula informatica).

## Figure coinvolte nella sensibilizzazione

- **Coinvolgimento dei sindaci** all'iniziativa (rilascio patrocinio per lo studio, concessione di spazi comunali per la realizzazione delle interviste)
- **Coinvolgimento dei dirigenti scolastici** all'iniziativa (lettera di invito all'indagine, modulo di adesione, scheda informativa)
- **Coinvolgimento dei comandi di polizia**
- Sensibilizzazione alla partecipazione allo studio mediante comunicato alle **testate giornalistiche** a livello nazionale e locale
- Lettera ai cittadini reclutati con informativa dello studio e **recapiti telefonici e telematici** del **Direttore del Centro Nazionale Dipendenze e Doping**
- **Operatori telefonici** disponibili per tutta la durata dello studio ad accogliere dubbi dei cittadini con un servizio di **Help Desk**



I Convegno Nazionale Il gioco d'azzardo in Italia – Roma, 18 Ottobre 2018



Per aumentare al massimo l'adesione sono state coinvolte diverse figure istituzionali, compresi i comandi di polizia ai quali sono stati inviati gli elenchi dei rilevatori come ulteriore garanzia di sicurezza per i cittadini.



# Risultati ADULTI

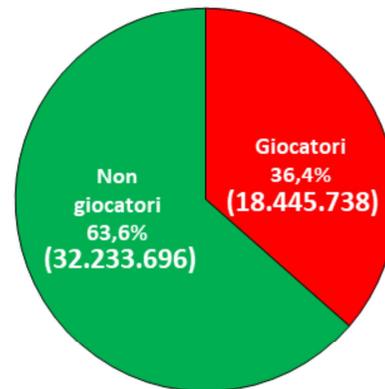


I Convegno Nazionale Il gioco d'azzardo in Italia – Roma, 18 Ottobre 2018



In questa sezione saranno presentati i risultati dello studio epidemiologico trasversale di tipo osservazionale dedicato alla popolazione adulta (18+).

## Prevalenza dei giocatori adulti in Italia



**Giocatore:** colui che ha giocato d'azzardo almeno una volta negli ultimi 12 mesi dal momento dell'intervista.

Giocatori Italia=36,4%



I Convegno Nazionale Il gioco d'azzardo in Italia – Roma, 18 Ottobre 2018

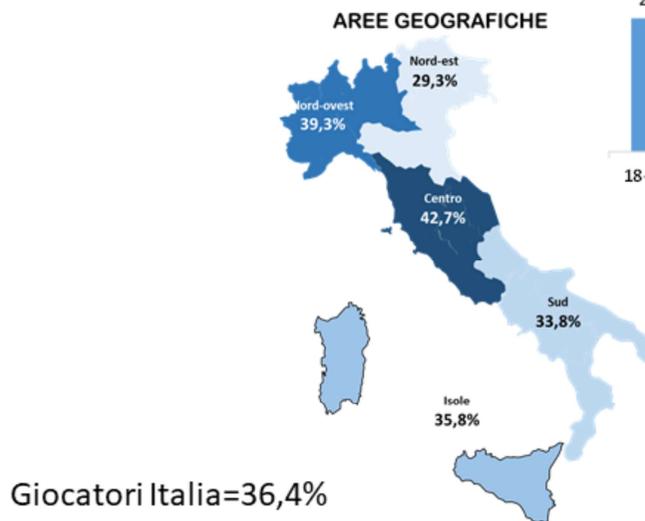
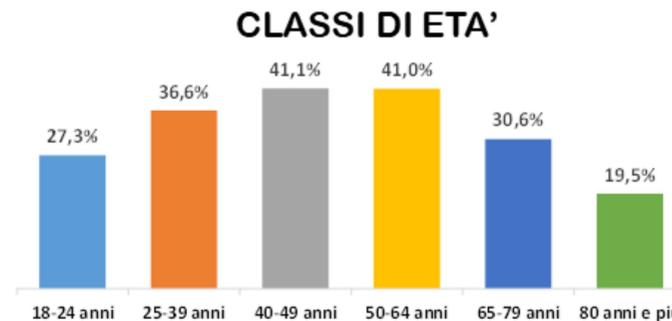
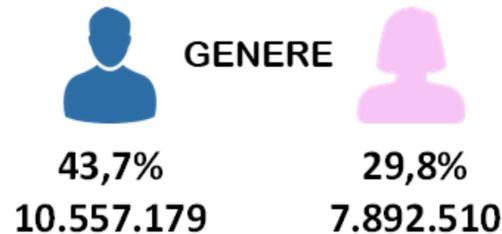


**Prevalenza:** è il rapporto fra il numero di 'eventi sanitari' rilevati in una popolazione in un definito momento (o in un breve arco temporale) e il numero degli individui della popolazione osservati nello stesso periodo. Si esprime in valori percentuali.

La metodologia di campionamento utilizzata ha permesso di estendere i valori riscontrati nel campione a tutta la popolazione residente in Italia e avere quindi una **stima** della prevalenza degli eventi osservati espressa in numeri assoluti.

Il 36,4% della popolazione, pari a 18.445.738 residenti italiani adulti, ha praticato gioco d'azzardo almeno una volta negli ultimi 12 mesi antecedenti l'intervista.

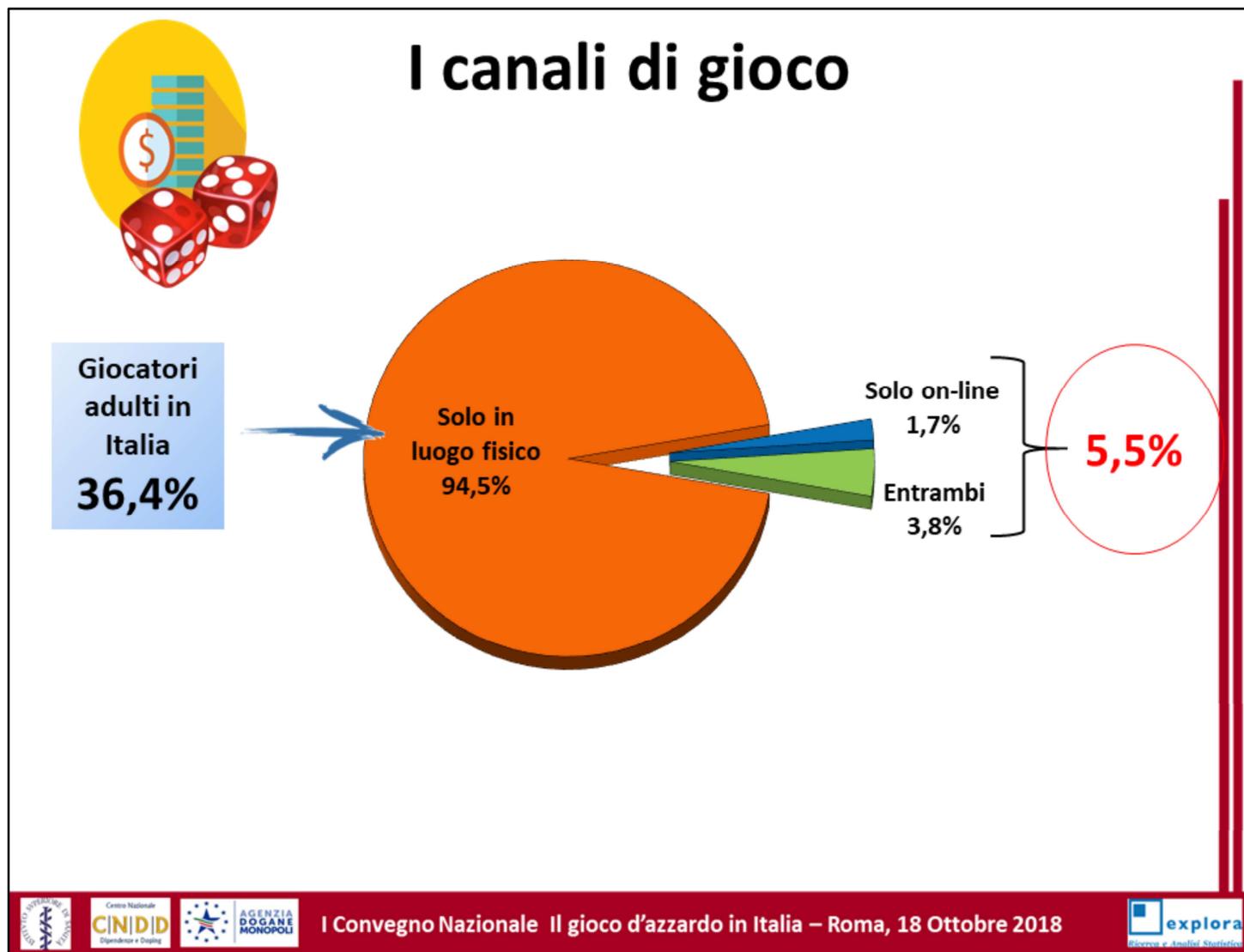
# Prevalenza dei giocatori adulti in Italia



I Convegno Nazionale Il gioco d'azzardo in Italia – Roma, 18 Ottobre 2018

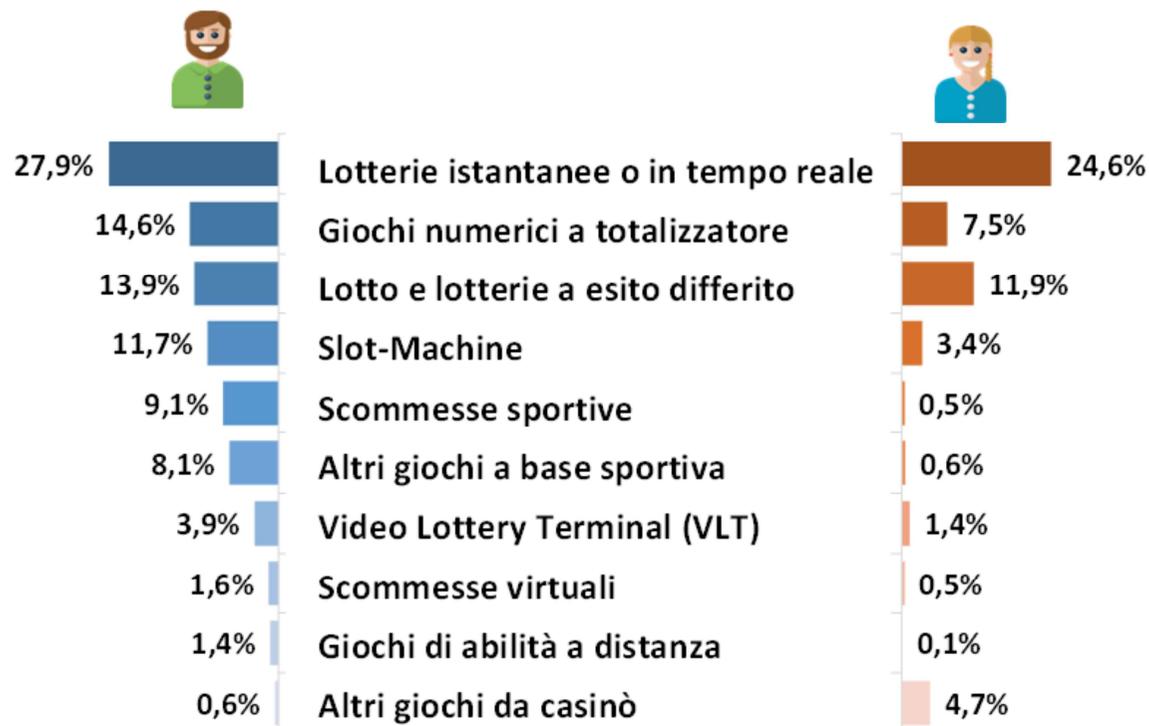


Il gioco d'azzardo nell'ultimo anno ha interessato quasi un uomo su due (43,7% , circa 10.500.000) a fronte di circa una donna su tre (29,8%, circa 7.900.000). Il profilo del gruppo di rispondenti che negli ultimi 12 mesi precedenti l'indagine ha giocato d'azzardo almeno una volta è caratterizzato maggiormente da persone di età tra i 40 e 64 anni. L'esperienza del gioco d'azzardo ha coinvolto il 29,3% della popolazione residente nel nord-est (circa 2.850.000 persone), seguito dal 33,8% della popolazione meridionale (quasi 4.000.000 di residenti), il 35,8% della popolazione insulare (poco più di 2.000.000 di residenti), il 39,3% dei residenti nel nord-ovest (circa 13.500.000 persone) ed infine il 42,7% dei cittadini del centro Italia (circa 4.400.000 milioni di residenti).



I giocatori italiani praticano quasi esclusivamente il gioco in luogo fisico (94,5%); l'1,7% solo on line e il 3,8% entrambi.

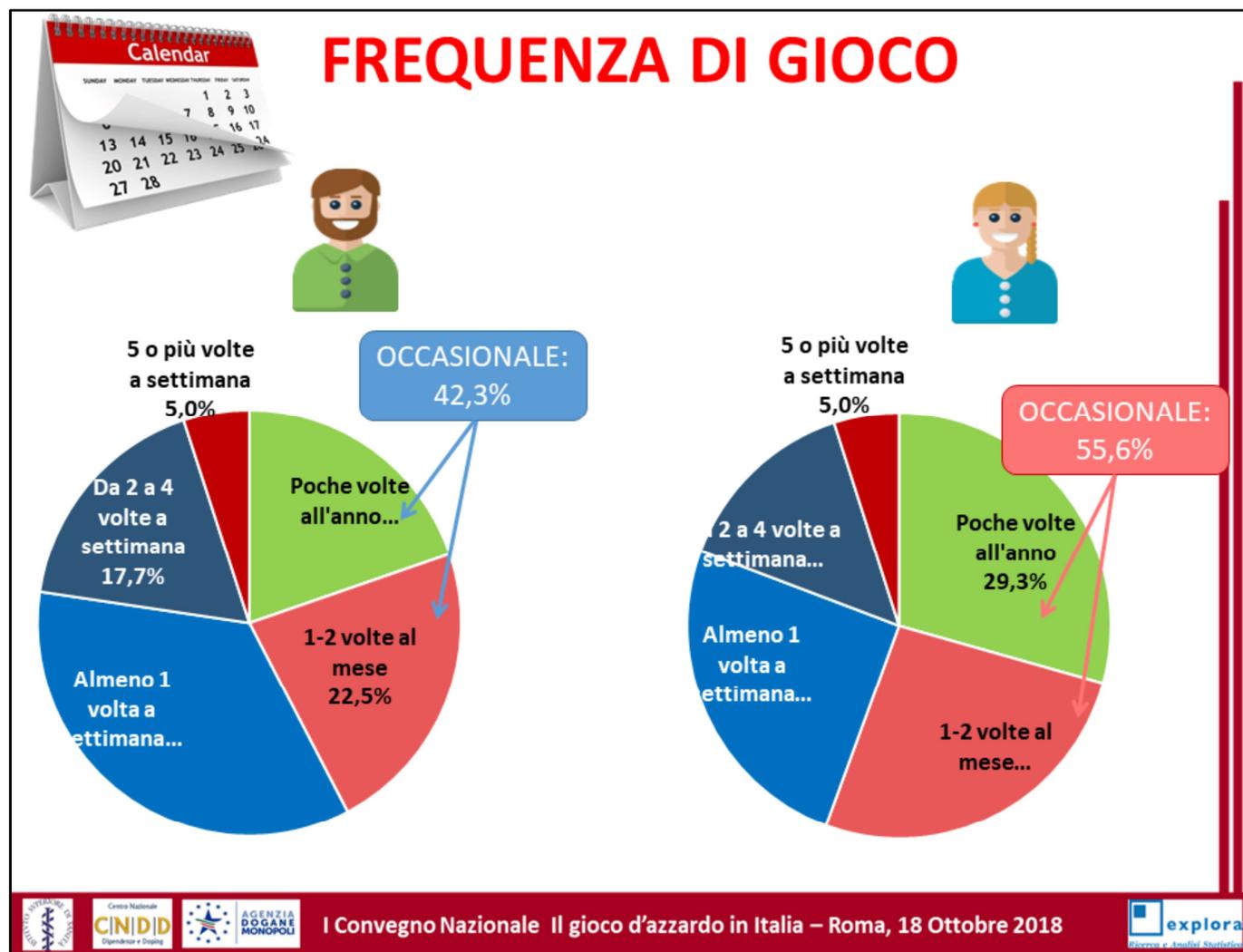
## Giocatori d'azzardo per tipologia di gioco e genere



I Convegno Nazionale Il gioco d'azzardo in Italia – Roma, 18 Ottobre 2018



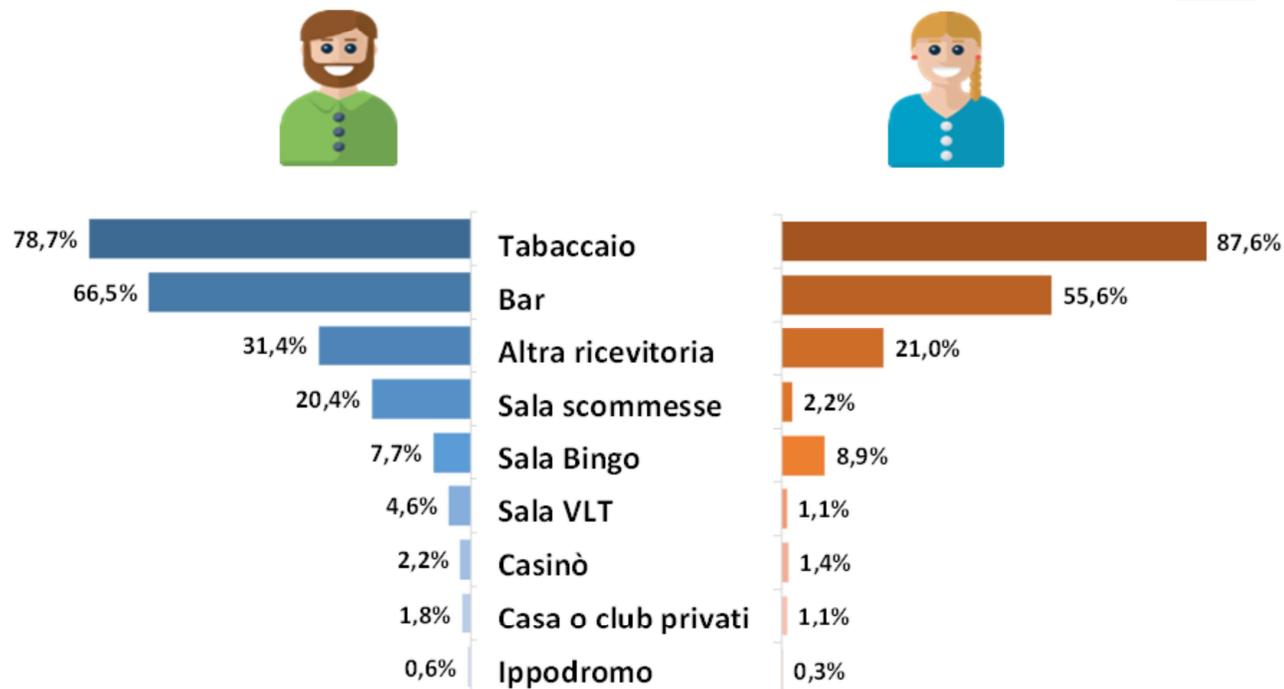
Se si osserva **a cosa si gioca** maggiormente in Italia troviamo che le lotterie istantanee o in tempo reale sono giochi praticati dal 27,9% degli uomini e dal 24,6% delle donne, seguono i giochi numerici a totalizzatore (uomini 14,6% vs donne 7,5%), il lotto o lotterie a esito differito (13,9% vs 11,9%), le slot machine (11,7 vs 3,4%). Scommesse sportive e altri giochi a base sportiva sono giocati più dagli uomini che dalle donne con differenze percentuali sostanziali (9,1% vs 0,5%; 8,1% vs 0,6%), mentre le VLT sono scelte dal 3,9% degli uomini e dall'1,4% delle donne; piccole percentuali riguardano gli altri giochi.



Il 42,3% degli **uomini** intervistati ha giocato occasionalmente (da poche volte l'anno a 1-2 volte al mese), il 35% ha giocato almeno una volta a settimana, il 17,7% ha giocato da 2 a 4 volte a settimana e il 5% ha giocato almeno 5 volte a settimana.

Il 55,6% delle **donne** intervistate ha giocato occasionalmente (da poche volte l'anno a 1-2 volte al mese), il 25,1% almeno una volta a settimana, il 14,3% da 2 a 4 volte a settimana e il 5% ha giocato d'azzardo 5 o più volte a settimana.

## LUOGHI DI GIOCO PER GENERE



% calcolata su risposte multiple



I Convegno Nazionale Il gioco d'azzardo in Italia – Roma, 18 Ottobre 2018



I luoghi di gioco in cui uomini e donne dichiarano di giocare sono prevalentemente il tabaccaio (78,7% vs 87,6%), il bar (66,5% vs 55,6%) e le altre ricevitorie (31,4% vs 21%).

Le sale scommesse sono frequentate soprattutto dagli uomini (20,4% vs 2,2%) così come le sale VLT (4,6% vs 1,1%); le sale bingo sono scelte più dalle donne che dagli uomini (rispettivamente 8,9% vs 7,7%).



## I PROFILI



Al fine di rilevare i diversi gradi di severità della problematicità dei comportamenti connessi al gioco d'azzardo è stato usato il **Problem Gambling Severity Index (PGSI)**, versione ridotta del **Canadian Problem Gambling Index (CPGI)**; Ferris & Wynne, 2001a; b), composta di 9 item.

- ✓ **Nessun problema di gioco**
- ✓ **Giocatore a basso rischio**
- ✓ **Giocatore a rischio moderato**
- ✓ **Giocatore problematico**



I Convegno Nazionale Il gioco d'azzardo in Italia – Roma, 18 Ottobre 2018



Per individuare i diversi comportamenti di gioco e le eventuali difficoltà ad essi legate, è stato utilizzato il Problem Gambling Severity Index (PGSI), versione ridotta del Canadian Problem Gambling Index (CGPI), composto da 9 item che consente di descrivere 4 profili di giocatore:

- Giocatore senza problemi di gioco
- Giocatore a basso rischio
- Giocatore a rischio moderato
- Giocatore problematico

# I PROFILI



**Nessun problema di gioco:** comportamento “sociale” o “ricreativo” nel giocare d’azzardo, la motivazione prevalente al gioco riguarda la socializzazione o la competizione e i costi per il soggetto sono contenuti (punteggio 0 sul PGSI).

**Giocatore a basso rischio:** giocatore che, pur avendo ‘a volte’ uno o più atteggiamenti dei giocatori problematici, probabilmente non avrà alcuna conseguenza negativa dal gioco d’azzardo (punteggio 1-2 sul PGSI)

**Giocatore a rischio moderato:** giocatore che avendo uno o più comportamenti dei giocatori problematici "*la maggior parte del tempo*" potrebbe avere conseguenze negative dal gioco d’azzardo (punteggio 3-7 sul PGSI)

**Giocatore problematico:** giocatore con un comportamento di gioco che crea conseguenze negative per sé, per le persone a lui vicine (rete sociale) o per la comunità e può aver perso il controllo del suo comportamento (punteggio 8+ sul PGSI)



I Convegno Nazionale Il gioco d’azzardo in Italia – Roma, 18 Ottobre 2018

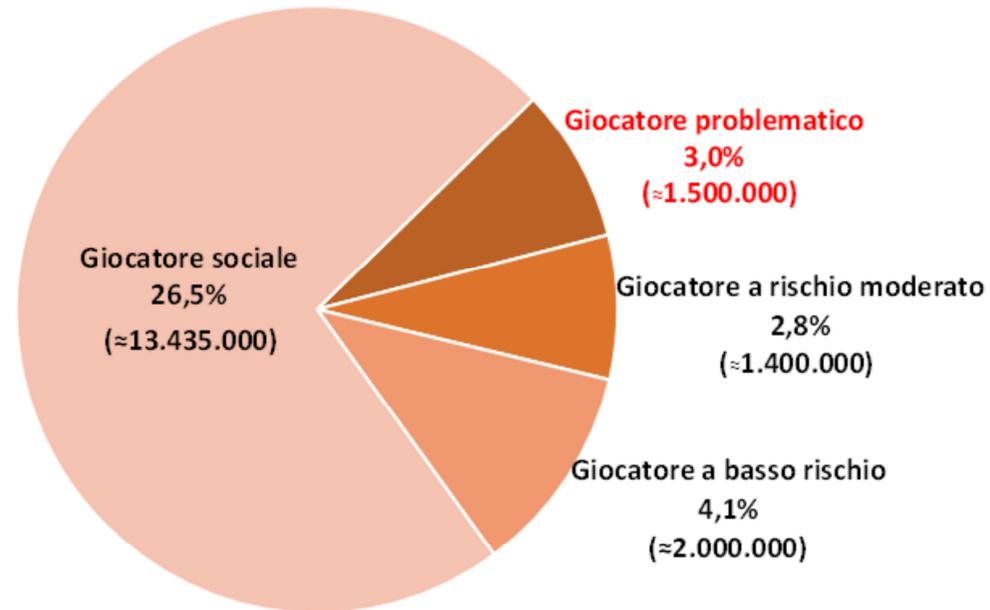


Il giocatore senza problemi di gioco (punteggio 0 sul PGSI) mostra un comportamento di gioco motivato dalla competizione o dalla socializzazione, i costi per lui sono contenuti e il comportamento di gioco non incide sulle sfere significative della vita: affettiva, relazionale, professionale/scolastica. Il giocatore a basso rischio (punteggio 1-2 sul PGSI) può a volte mostrare uno o più atteggiamenti simili ai giocatori problematici, ma probabilmente non avrà alcuna conseguenza negativa dal comportamento di gioco d’azzardo.

Il giocatore a rischio moderato (punteggio 3-7 sul PGSI) mostra uno o più atteggiamenti dei giocatori problematici per «la maggior parte del tempo» e potrebbe avere conseguenze negative dal comportamento di gioco.

Il giocatore problematico (punteggio 8+ sul PGSI) attua un comportamento di gioco con conseguenze negative per sé e per le persone a lui vicine, può aver perso il controllo del comportamento di gioco.

# PREVALENZA DEI GIOCATORI PROBLEMATICI



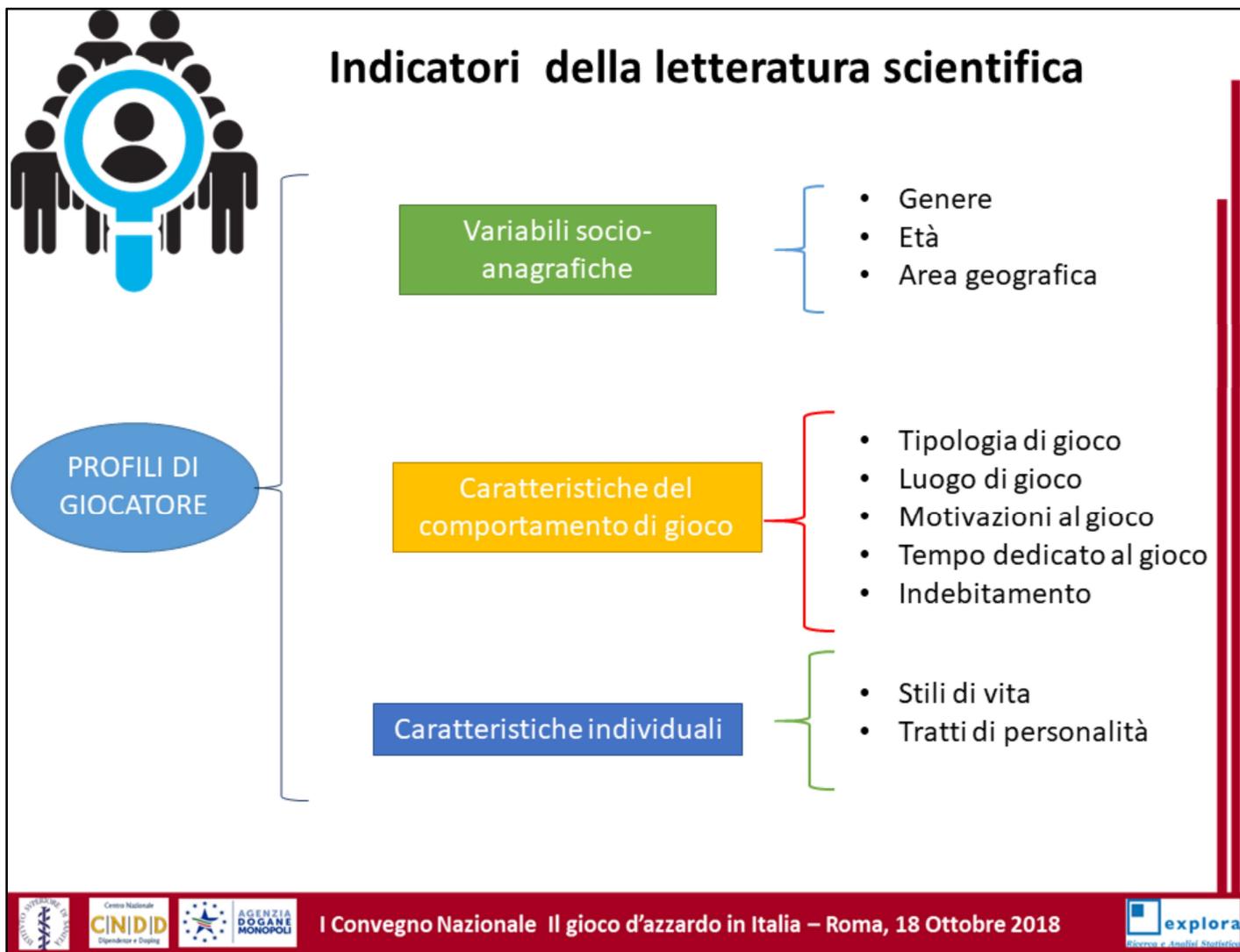
Giocatori Italia=36,4%



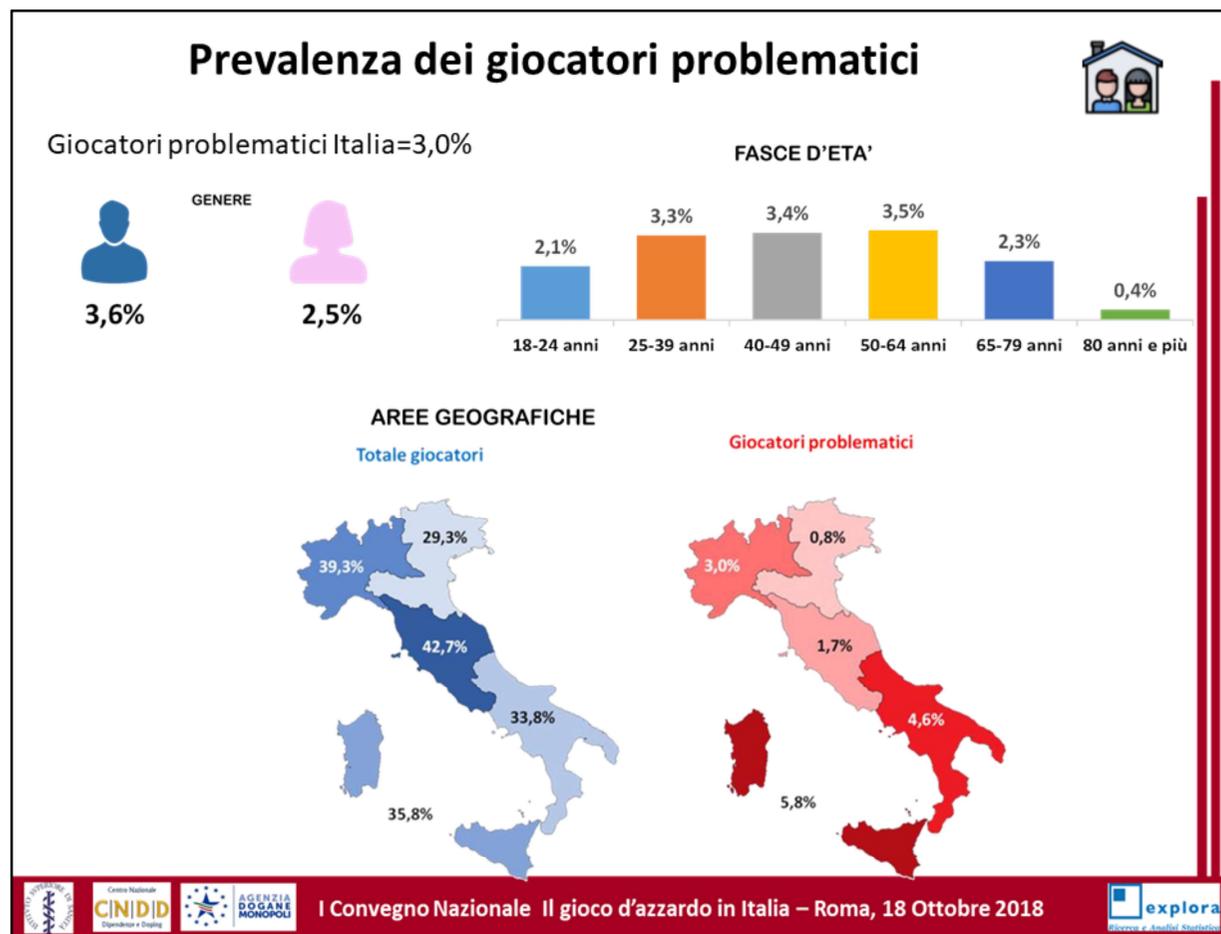
I Convegno Nazionale Il gioco d'azzardo in Italia – Roma, 18 Ottobre 2018



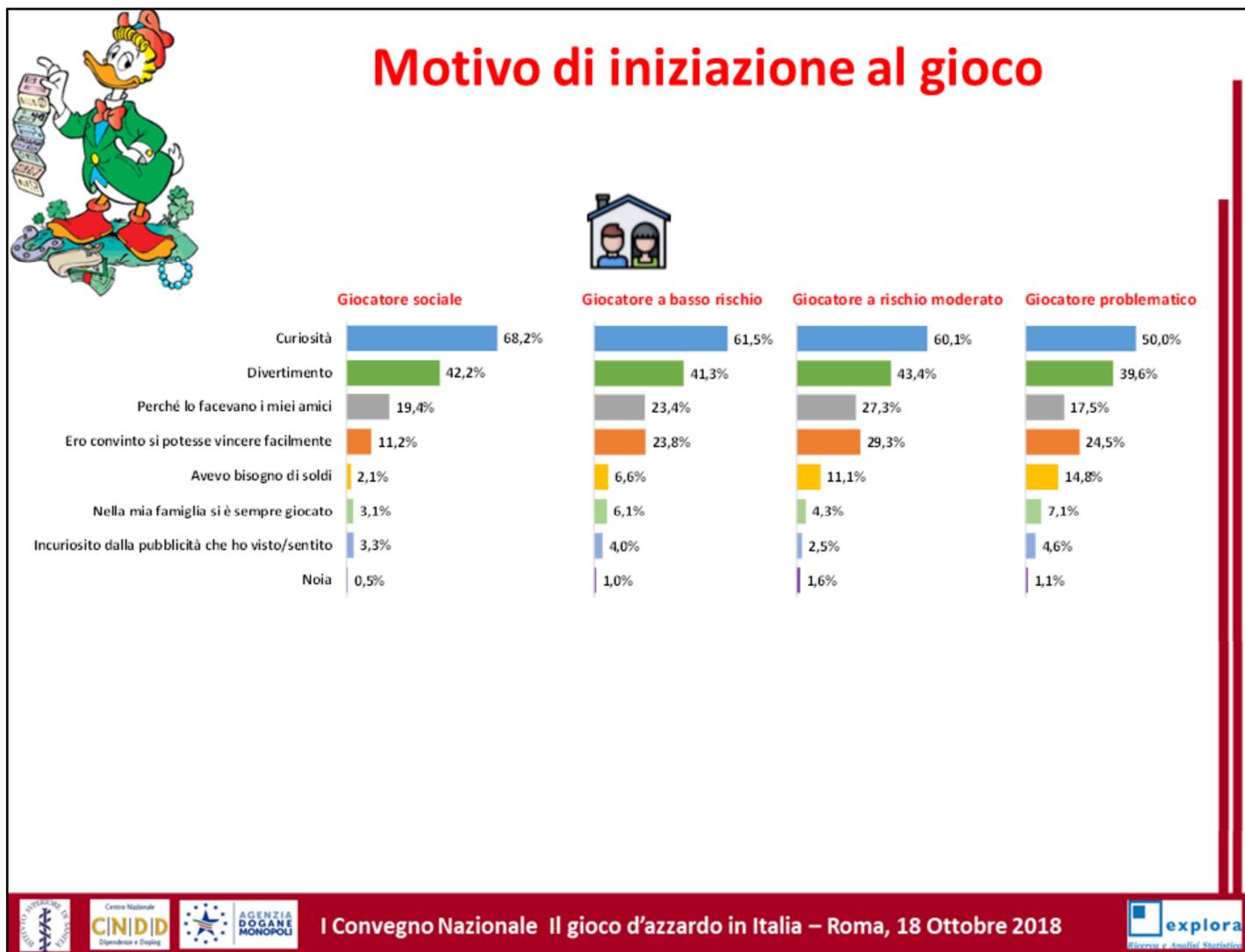
Il comportamento di gioco d'azzardo ricreativo o sociale è praticato dal 26,5% della popolazione residente in Italia (circa 13.435.000 soggetti); il comportamento di gioco a basso rischio ha interessato circa 2.000.000 di residenti (4,1%) e il comportamento di gioco a rischio moderato circa 1.400.000 residenti (2,8%). I giocatori problematici sono il 3,0%, circa 1.500.000 dei residenti italiani in età adulta.



Sono di seguito illustrati i risultati relativi ai principali indicatori rintracciati più frequentemente in letteratura e correlati ai profili di giocatore, quali variabili socio-anagrafiche, caratteristiche del comportamento di gioco e caratteristiche intrinseche all'individuo.



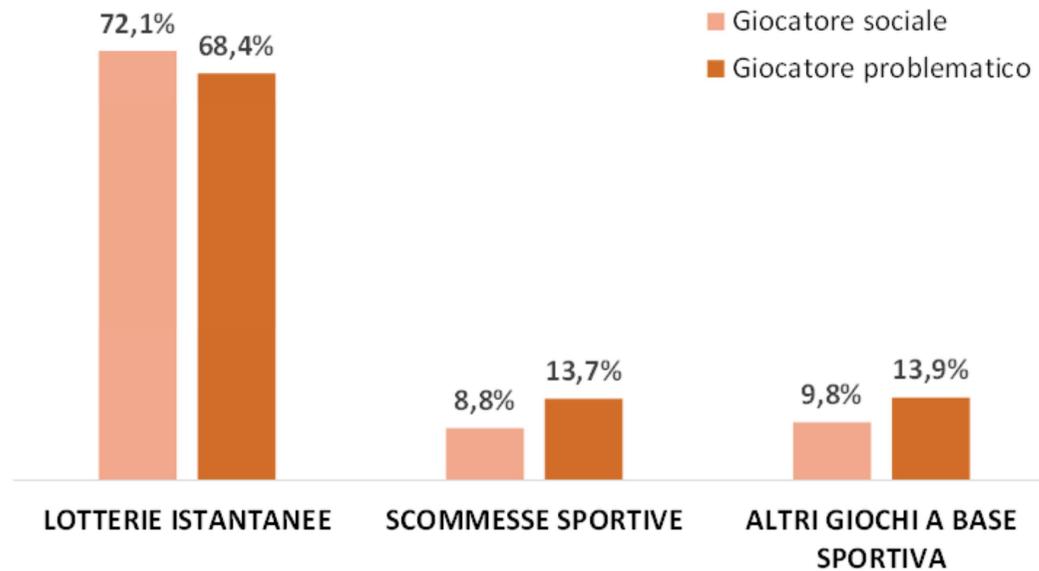
Nella categoria di giocatori problematici i maschi raggiungono una prevalenza del 3,6% mentre le femmine si attestano al 2,5%. Analizzando la pratica di gioco per area geografica, è possibile osservare come la pratica sia maggiormente diffusa nel Centro Italia, dove giocano il 42,7% dei residenti, seguiti dal 39,3% dei residenti nel Nord-Ovest, dal 35,8% dei residenti nelle Isole, dal 33,8% dei residenti al Sud e dal 29,3% dei residenti nel Nord-Est. Relativamente alla distribuzione dei giocatori problematici nelle diverse aree geografiche osserviamo che una alta prevalenza di gioco d'azzardo non corrisponde ad una alta prevalenza di comportamento problematico. Al Centro Italia abbiamo la maggior prevalenza di pratica di gioco d'azzardo 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 del 33,8%, sotto la media nazionale, si rileva una prevalenza di giocatori problematici del 4,6% e nelle Isole si osserva che la prevalenza di giocatori problematici è circa il doppio rispetto alla media nazionale (5,8%). La distribuzione del giocatore problematico per fasce d'età segue una distribuzione normale con una percentuale intorno al 3% nelle fasce d'età centrali.



La ricerca ha consentito di approfondire anche le motivazioni che hanno indotto i giocatori ad iniziare. Per tutti i profili di giocatore le motivazioni prevalenti per cui si è iniziato a giocare sono **curiosità** (68,2% giocatori sociali vs 50% giocatori problematici) e **divertimento** (42,2% giocatori sociali vs 39,6% giocatori problematici).

Tra i giocatori problematici si osservano distribuzioni percentuali differenti rispetto ai giocatori sociali nella **convincione di poter vincere facilmente** (24,5% giocatori problematici vs 11,2% dei giocatori sociali), nel **bisogno di denaro** (14,8% vs 2,1% dei giocatori sociali) e nella dichiarazione della **pratica del gioco in famiglia** (*in famiglia si è sempre giocato* 7,1% giocatori problematici vs 3,1% dei giocatori sociali).

## A cosa giocano i giocatori problematici?

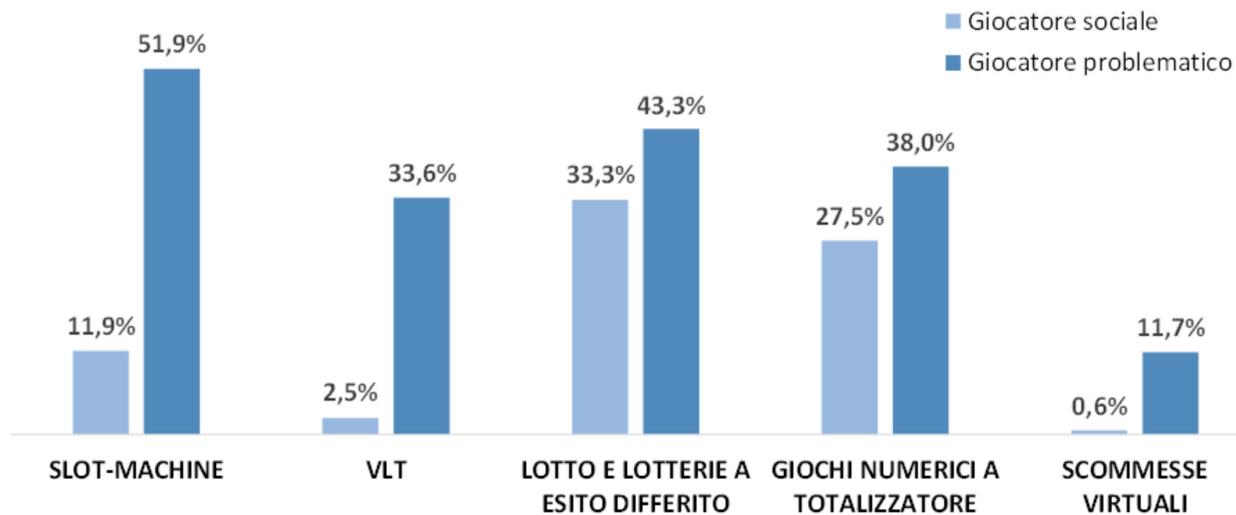


I Convegno Nazionale Il gioco d'azzardo in Italia – Roma, 18 Ottobre 2018



Non si osservano grandi differenze tra i giocatori sociali e i giocatori problematici nella pratica di gioco concernente le lotterie istantanee (rispettivamente 72,1% e 68,4%). Anche le scommesse sportive e gli altri giochi a base sportiva vedono lievi differenze nella pratica tra giocatori problematici e giocatori sociali.

## A cosa giocano i giocatori problematici?



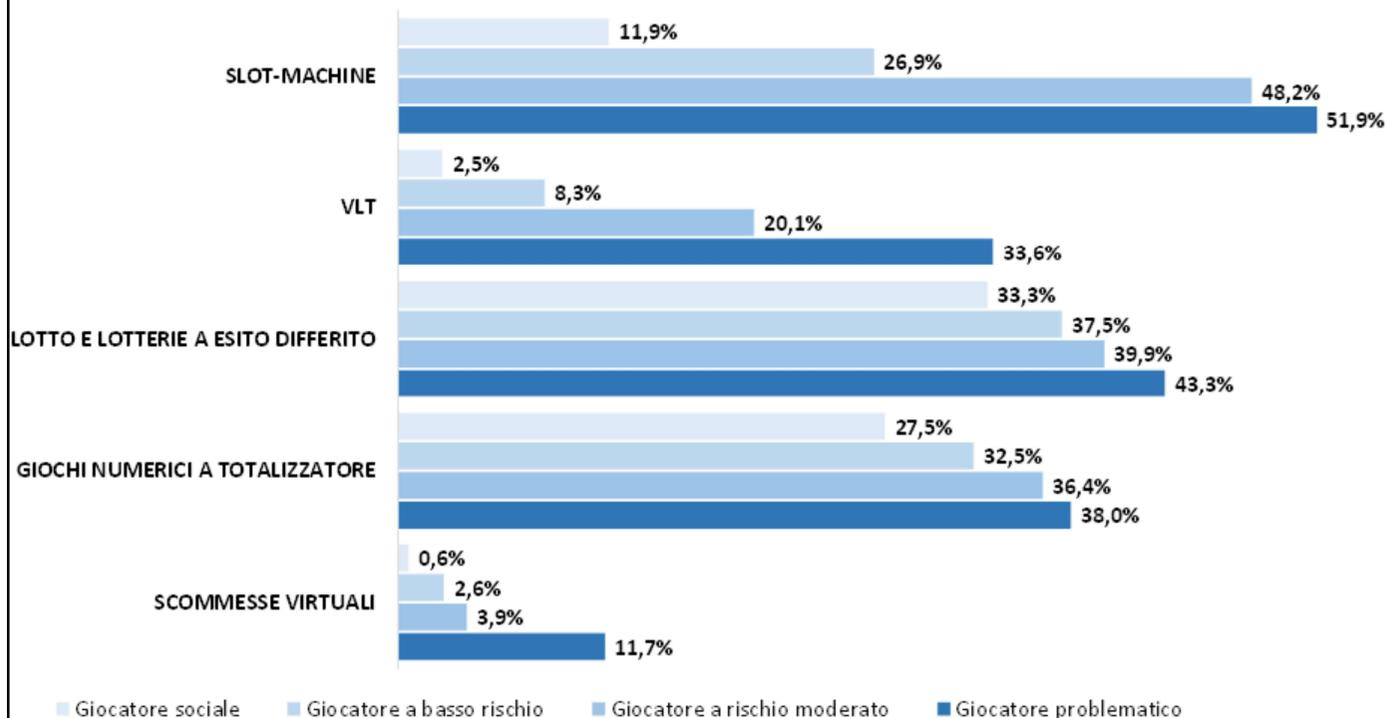
I Convegno Nazionale Il gioco d'azzardo in Italia – Roma, 18 Ottobre 2018



Incrementi percentuali più significativi si osservano tra i giocatori sociali e i giocatori problematici nella pratica dei seguenti giochi:

- Slot machine: giocatori sociali 11,9% vs giocatori problematici 51,9%
- VLT: giocatori sociali 2,5% vs giocatori problematici 33,6%
- Lotto e lotterie a esito differito: giocatori sociali 33,3% vs giocatori problematici 43,3%
- Giochi numerici a totalizzatore: giocatori sociali 27,5% vs giocatori problematici 38%
- Scommesse virtuali: giocatori sociali 0,6% vs giocatori problematici 11,7%

## Tipologia di gioco per profilo di giocatore

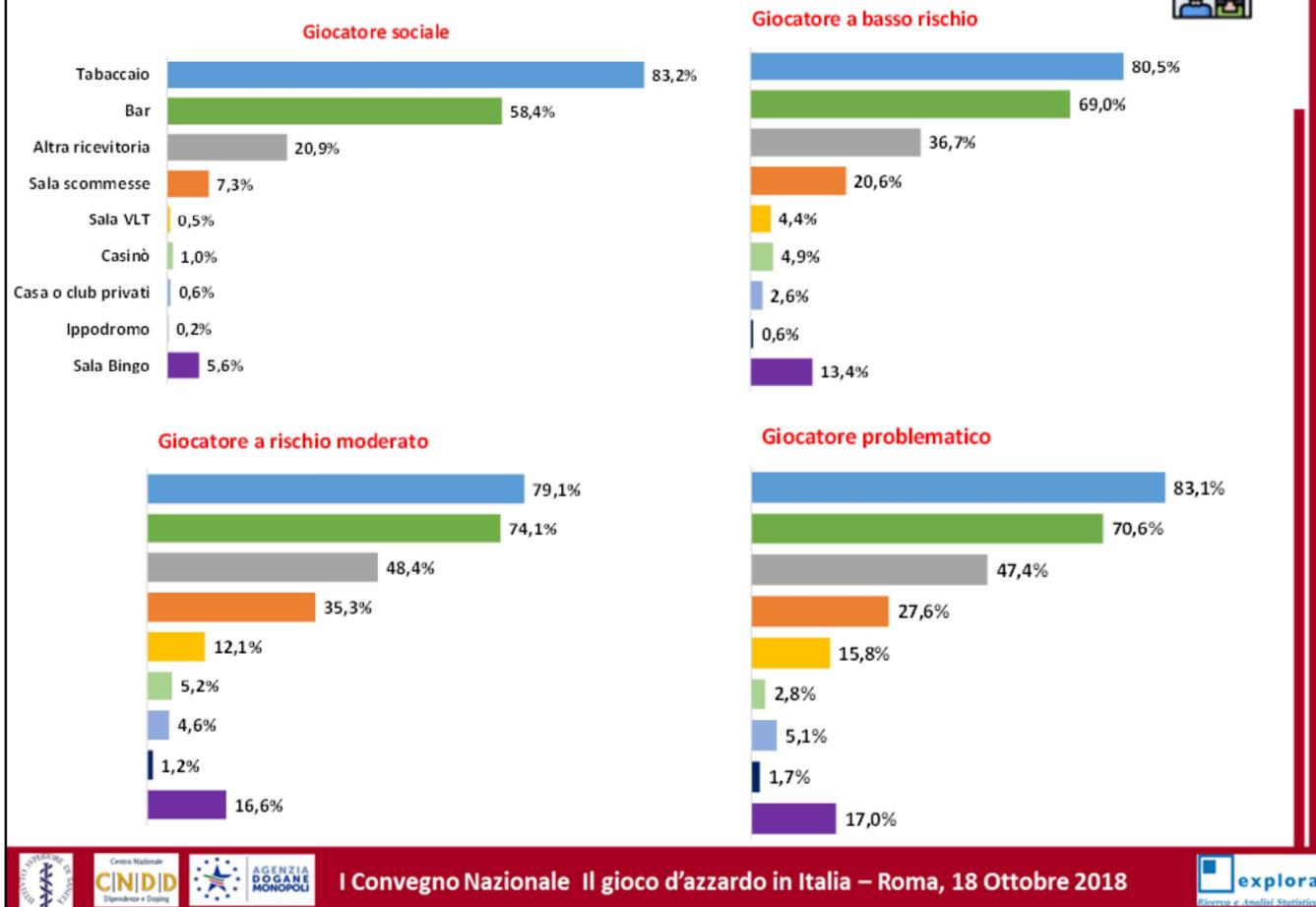


I Convegno Nazionale Il gioco d'azzardo in Italia – Roma, 18 Ottobre 2018



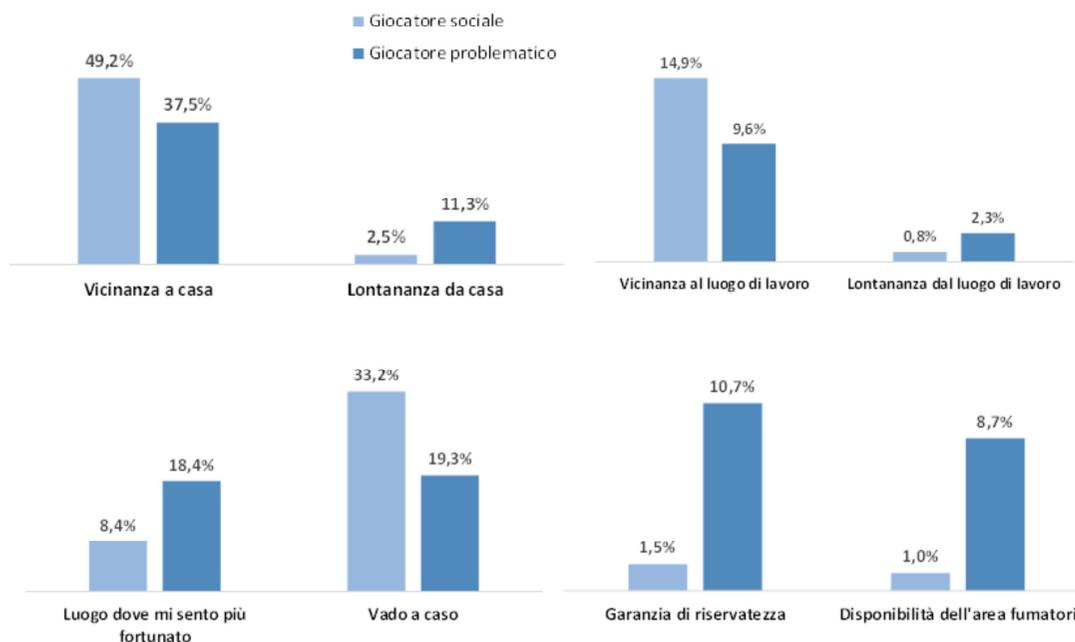
Per completezza si riportano anche le percentuali dei profili di giocatore a basso rischio e rischio moderato. Nella pratica dei giochi di slot-machine, VLT, Lotto e lotterie a esito differito, giochi numerici a totalizzatore e scommesse virtuali si assiste a un incremento dei valori percentuali al progredire delle difficoltà legate al comportamento di gioco. Per esempio, nella pratica delle slot-machine si passa dall'11,9% dei giocatori sociali, al 26,9% dei giocatori a basso rischio, al 48,2% dei giocatori a rischio moderato fino al 51,9% dei giocatori problematici. Similmente, nella pratica delle VLT si passa dal 2,5% dei giocatori sociali all'8,3% dei giocatori a basso rischio, al 20,1% dei giocatori a rischio moderato fino al 33,6% dei giocatori problematici.

## Luoghi di gioco e profili di giocatore



I luoghi in cui si gioca più frequentemente sono, sia per i giocatori sociali che per i giocatori problematici, il tabaccaio (83,2% vs 83,1%) e il bar (58,4% vs 70,6%). I giocatori problematici presentano invece distribuzioni percentuali sensibilmente più elevate rispetto ai giocatori sociali per altre ricevitorie (47,4% vs 20,9%), sale scommesse (27,6% vs 7,3%), sale bingo (17% vs 5,6%), sale VLT (15,8% vs 0,5%).

## Principali motivazioni rappresentate nella scelta del luogo di gioco



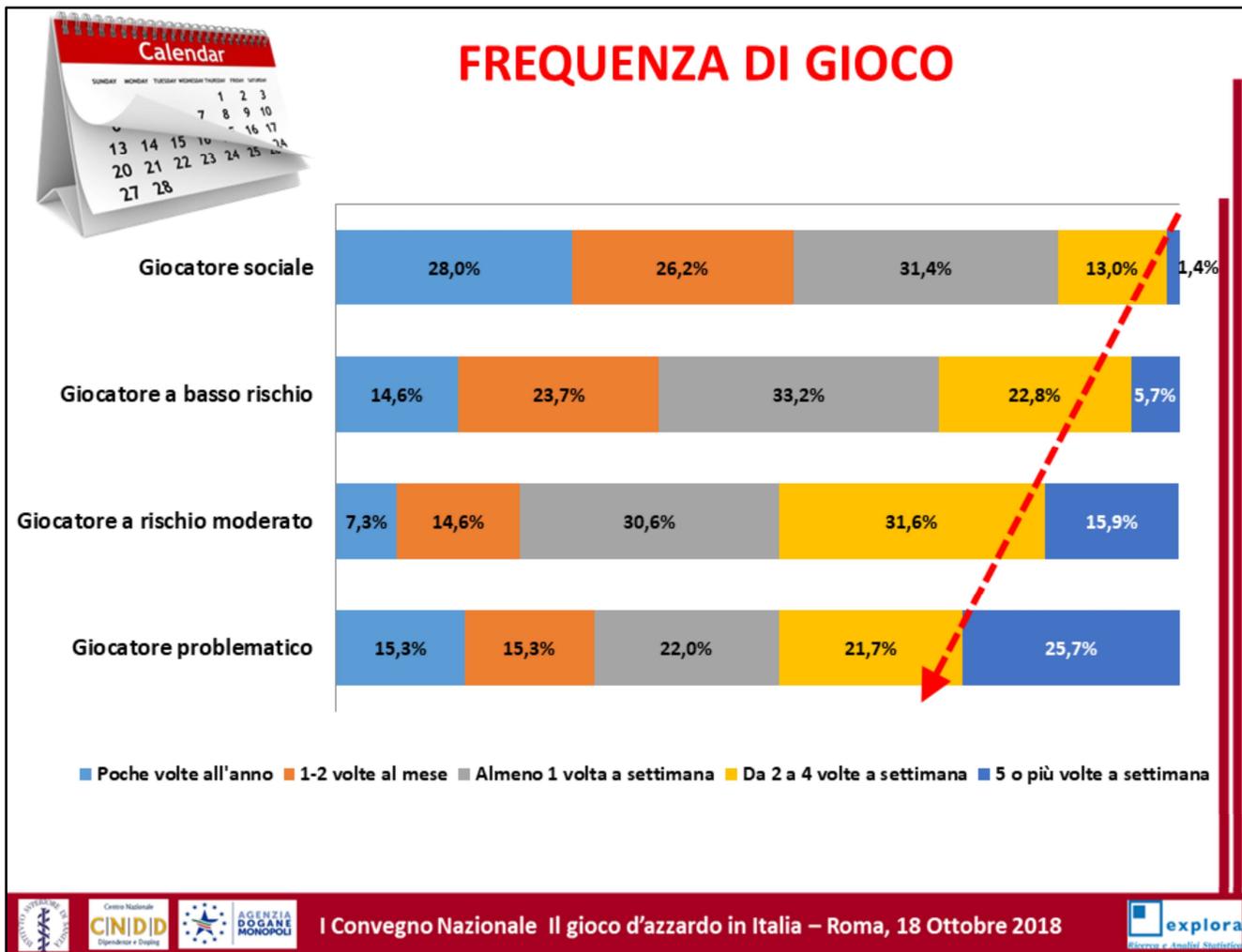
I Convegno Nazionale Il gioco d'azzardo in Italia – Roma, 18 Ottobre 2018



La scelta della vicinanza a casa del luogo di gioco è dichiarata dal 49,2% dei giocatori sociali e dal 37,5% dei giocatori problematici, la scelta di luoghi lontani da casa riguarda il 2,5% dei giocatori sociali e l'11,3% dei giocatori problematici; similmente il luogo di gioco vicino al luogo di lavoro è scelto dal 14,9% dei giocatori sociali e dal 9,6% dei giocatori problematici mentre i luoghi di gioco lontani dal luogo di lavoro sono scelti dal 2,3% dei giocatori problematici e dallo 0,8% dei giocatori sociali.

La scelta del luogo di gioco guidata dalla fortuna è stata indicata dall'8,4% dei giocatori sociali rispetto al 18,4% dei giocatori problematici; la casualità del luogo di gioco è stata indicata dal 33,2% dei giocatori sociali rispetto al 19,3% dei giocatori problematici.

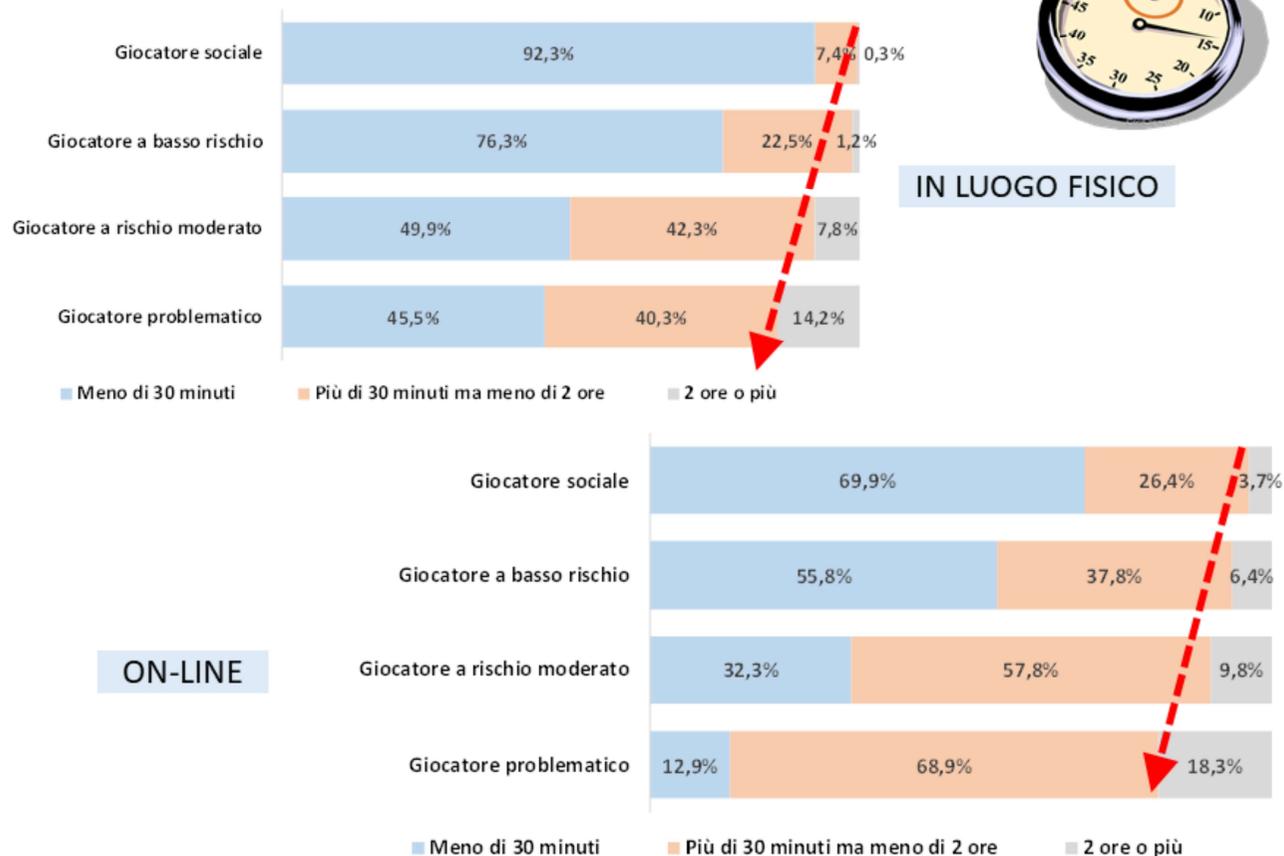
Infine, la garanzia di riservatezza e la disponibilità dell'area fumatori sono stati indicati rispettivamente dal 10,7% e dall'8,7% dei giocatori problematici contro l'1,5% e l'1% dei giocatori sociali.



La frequenza e il tempo giornaliero dedicato al gioco sono descritti dalla letteratura internazionale come significativi indicatori correlabili al comportamento di gioco problematico.

Rispetto alla frequenza con cui si pratica il gioco d'azzardo si può notare come le maggiori frequenze, quali da 2 a 4 volte a settimana e 5 o più volte a settimana, sono praticate in percentuali crescenti all'aumentare del profilo di rischio. In dettaglio, i giocatori sociali che giocano **2-4 volte a settimana** sono il 13%, i giocatori a basso rischio sono il 22,8%, i giocatori a rischio moderato sono il 31,6% e i giocatori problematici sono il 15,9%. Infine, i giocatori sociali che giocano **5 o più volte a settimana** sono l'1,4%, i giocatori a basso rischio sono il 5,7%, i giocatori a rischio moderato sono il 15,9% e i giocatori problematici sono il 25,7%.

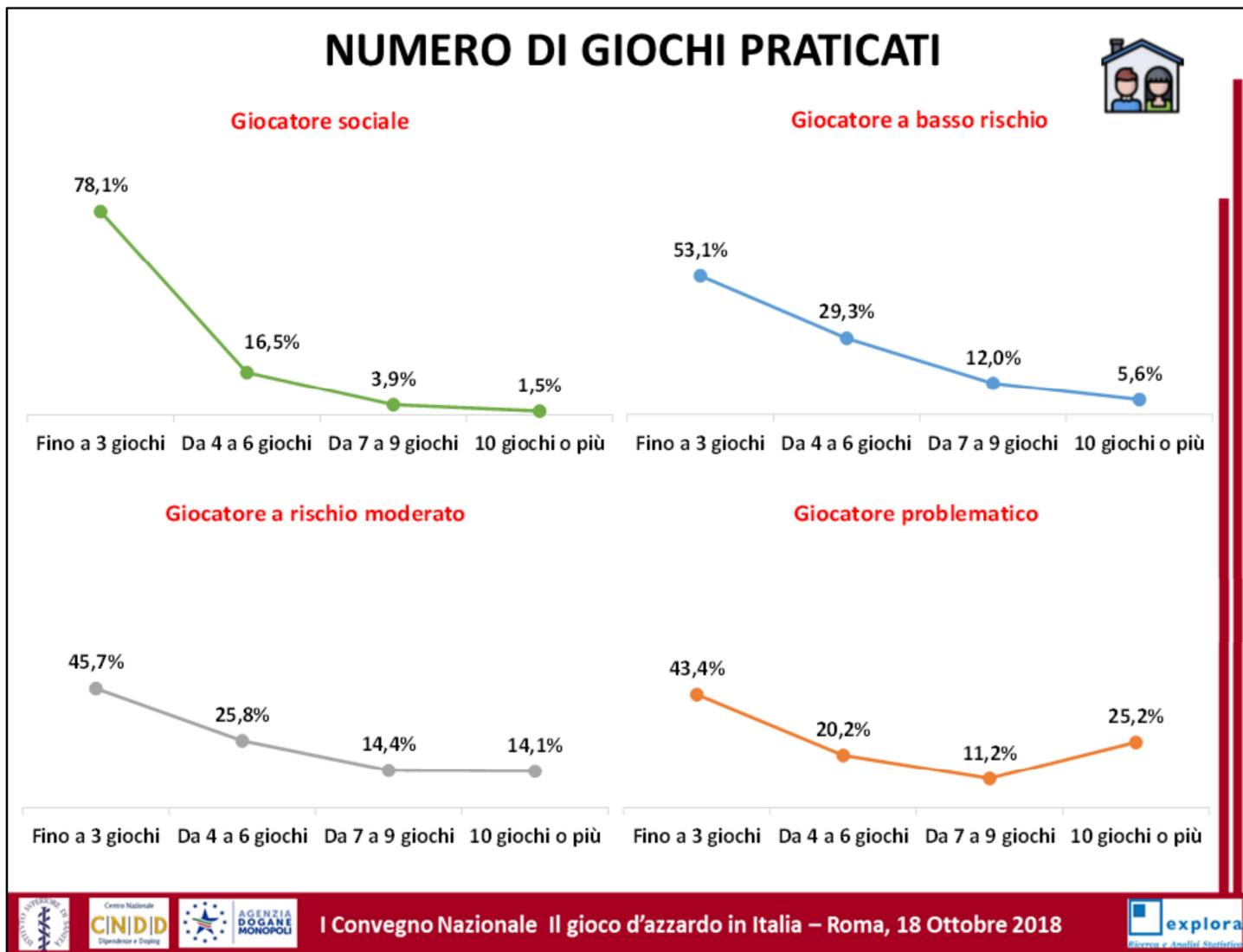
## TEMPO GIORNALIERO DEDICATO AL GIOCO



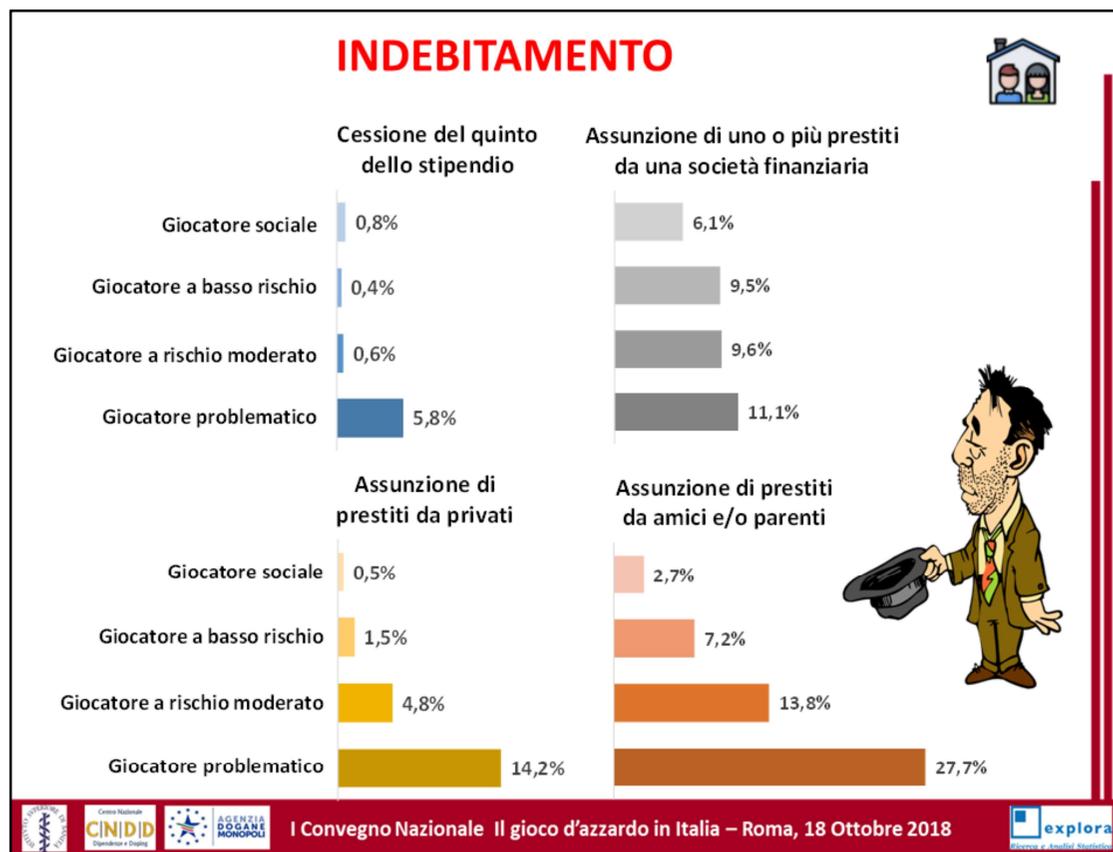
I Convegno Nazionale Il gioco d'azzardo in Italia – Roma, 18 Ottobre 2018



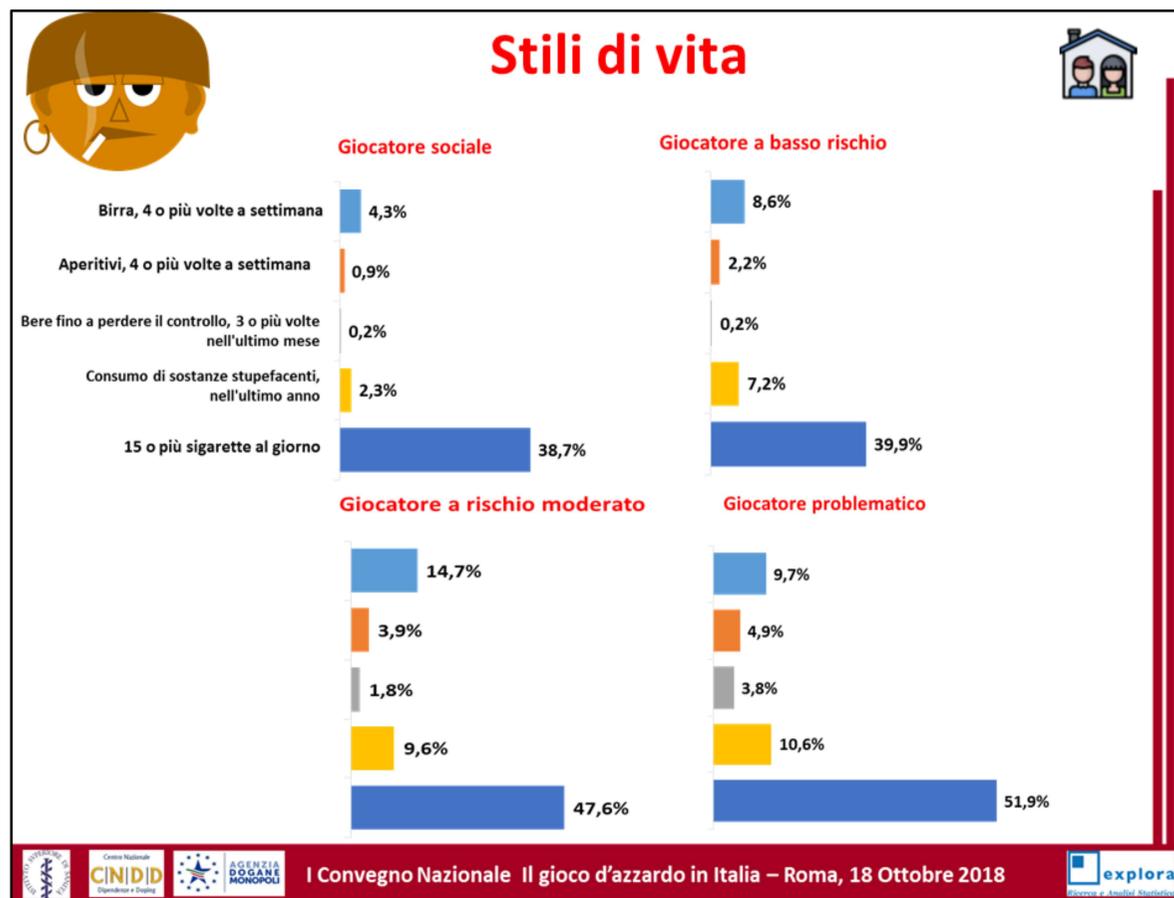
Similmente, si incrementa il tempo giornaliero dedicato alla pratica del gioco d'azzardo all'aumentare del profilo di rischio. Nel dettaglio, i giocatori sociali che dedicano **2 ore o più al giorno** al gioco d'azzardo in **luogo fisico** sono lo 0,3%, i giocatori a basso rischio sono l'1,2%, i giocatori a rischio moderato sono il 7,8% e i giocatori problematici sono il 14,2%. Inoltre, i giocatori sociali che dedicano 2 ore o più al giorno al gioco d'azzardo **on line** sono il 3,7%, i giocatori a basso rischio sono il 6,4%, i giocatori a rischio moderato sono il 9,8% e i giocatori problematici sono il 18,3%.



Un altro indicatore che la letteratura descrive come correlabile alla problematicità del comportamento di gioco è la numerosità dei giochi d'azzardo praticati. Osservando i risultati presentati emerge che anche in questo caso i risultati della ricerca confermano quanto descritto dalla letteratura: i giocatori sociali che praticano **10 giochi o più** sono l'1,5%, i giocatori a basso rischio sono il 5,6%, i giocatori a rischio moderato sono il 14,1% e i giocatori problematici sono il 25,2%.

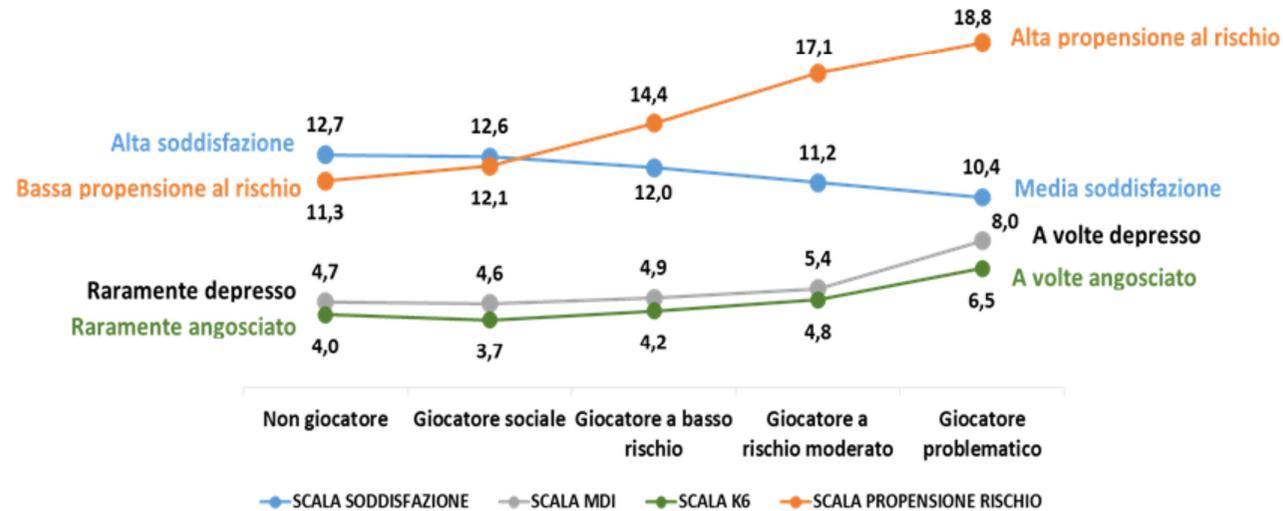


Sono state considerate quattro misure di indebitamento: la cessione del quinto dello stipendio, l'assunzione di prestiti da società finanziarie, da privati e da amici e parenti. È osservabile come i giocatori problematici contraggono forme di indebitamento più frequentemente degli altri profili di giocatore e nel dettaglio osserviamo che i **giocatori sociali** che hanno dichiarato di aver chiesto la cessione del quinto dello stipendio sono lo 0,8%, quelli che hanno assunto uno o più prestiti da una società finanziaria sono il 6,1%, mentre lo 0,5% ha assunto prestiti da privati e il 2,7% ha assunto prestiti da amici e/o parenti. I **giocatori a basso rischio** che hanno in atto la cessione del quinto dello stipendio sono lo 0,4%, quelli che hanno assunto uno o più prestiti da una società finanziaria sono il 9,5%, mentre l'1,5% ha assunto prestiti da privati e il 7,2% ha assunto prestiti da amici e/o parenti. I **giocatori a rischio moderato** che hanno in atto la cessione del quinto dello stipendio sono lo 0,6%, quelli che hanno assunto uno o più prestiti da una società finanziaria sono il 9,6%, mentre il 4,8% ha assunto prestiti da privati e il 13,8% ha assunto prestiti da amici e/o parenti. I **giocatori problematici** che hanno in atto la cessione del quinto dello stipendio sono il 5,8%, quelli che hanno assunto uno o più prestiti da una società finanziaria sono l'11,1%, mentre il 14,2% ha assunto prestiti da privati e il 27,7% ha assunto prestiti da amici e/o parenti.



Rispetto agli stili di vita si può notare come alcuni comportamenti "eccessivi" ed "insalubri" sono percentualmente più frequenti nei giocatori con profilo a rischio e problematico. In particolare osserviamo che, i giocatori sociali che fumano **15 o più sigarette al giorno** sono il 38,7% contro il 39,9% dei giocatori a basso rischio, il 47,6% dei giocatori a rischio moderato e il 51,9% dei giocatori problematici. I giocatori sociali che hanno **consumato sostanze stupefacenti nell'ultimo anno** sono il 2,3% contro il 7,2% dei giocatori a basso rischio, il 9,6% dei giocatori a rischio moderato e il 10,6% dei giocatori problematici. I giocatori sociali che hanno bevuto **alcolici fino a perdere il controllo 3 o più volte nell'ultimo mese** sono lo 0,2% così come i giocatori a basso rischio mentre i giocatori a rischio moderato sono l'1,8% e i giocatori problematici sono il 3,8%. I giocatori sociali che hanno consumato **aperitivi 4 o più volte a settimana** sono lo 0,9% contro il 2,2% dei giocatori a basso rischio, il 3,9% dei giocatori a rischio moderato e il 4,9% dei giocatori problematici. Infine, i giocatori sociali che hanno consumato **birra 4 o più volte a settimana** sono il 4,3% rispetto all'8,6% dei giocatori a basso rischio, al 14,7% dei giocatori a rischio moderato e al 9,7% dei giocatori problematici.

# TRATTI DI PERSONALITÀ

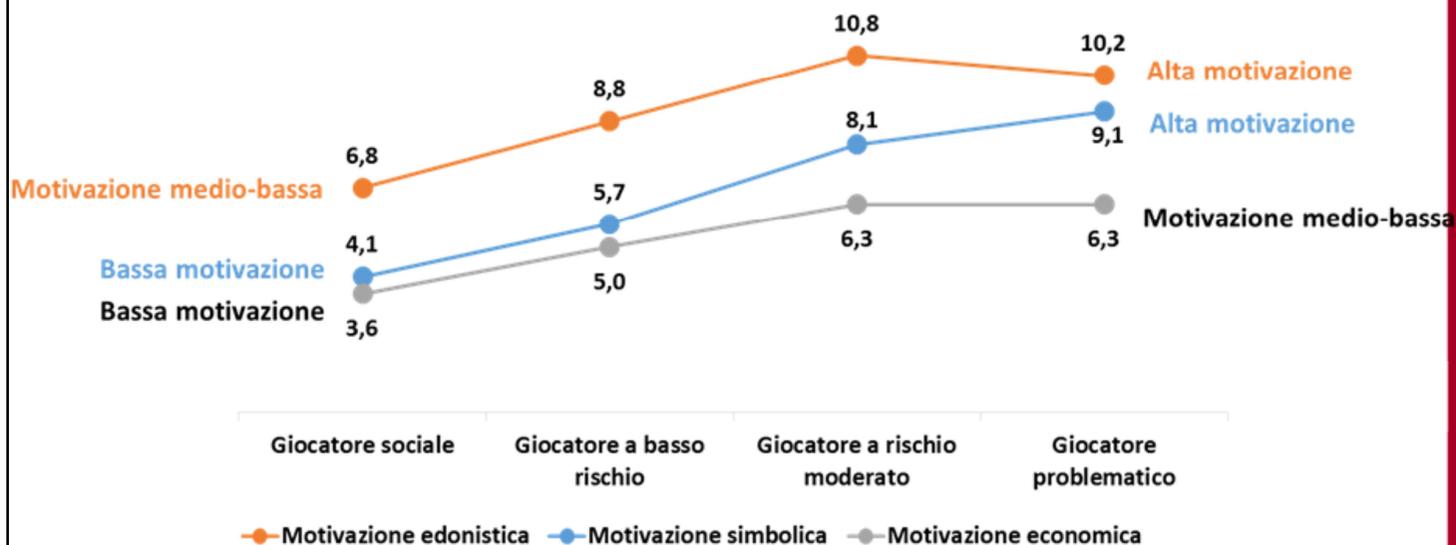


I Convegno Nazionale Il gioco d'azzardo in Italia – Roma, 18 Ottobre 2018



Sono state inserite nel questionario misure di tratti di personalità e confermando quanto riportato dalla letteratura scientifica internazionale è possibile osservare che i giocatori problematici mostrano più alti livelli di propensione del rischio, livelli medi di soddisfazione della qualità della vita e più spesso riferiscono stati emotivi legati al tono dell'umore basso (depressione e angoscia).

# MOTIVAZIONI DI GIOCO

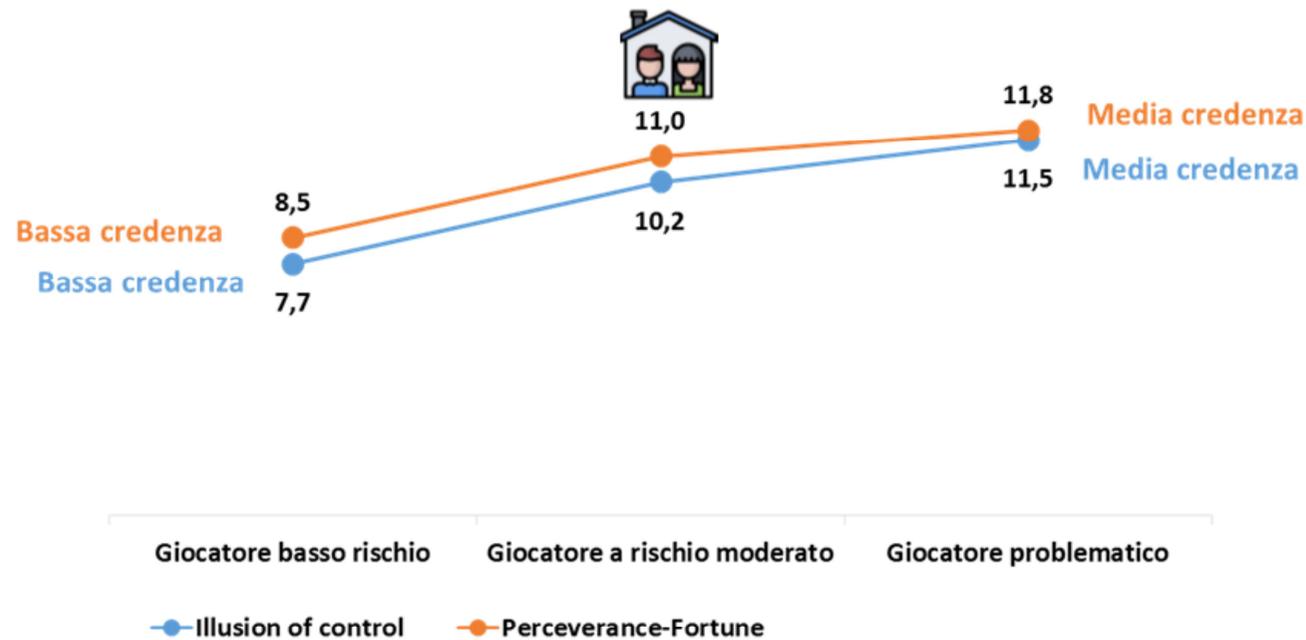


I Convegno Nazionale Il gioco d'azzardo in Italia – Roma, 18 Ottobre 2018



Sono state indagate anche le motivazioni di gioco intrinseche all'individuo. È possibile osservare che all'aumentare della problematicità del comportamento di gioco, aumenta il piacere di giocare per curiosità ed eccitazione legata al comportamento (motivazione edonistica). Inoltre, si osservano incrementi nei punteggi medi rispetto al desiderio di dimostrare le proprie capacità ed abilità nel gioco e come rafforzamento della propria autostima (motivazione simbolica) e di aumentare gli introiti economici (motivazione economica).

## LE CREDENZE DEI GIOCATORI



*The Gambler's Beliefs Questionnaire*



I Convegno Nazionale Il gioco d'azzardo in Italia – Roma, 18 Ottobre 2018



Inoltre, sono state misurate le distorsioni cognitive più spesso citate dalla letteratura, ossia l'illusione del controllo del gioco e la perseveranza come espressione della convinzione del giocatore che continuando a giocare sicuramente vincerà e si rifarà delle perdite economiche subite. Come è possibile osservare anche in questo caso i giocatori a rischio moderato e i giocatori problematici mostrano punteggi medi sensibilmente più elevati rispetto ai giocatori a basso rischio.

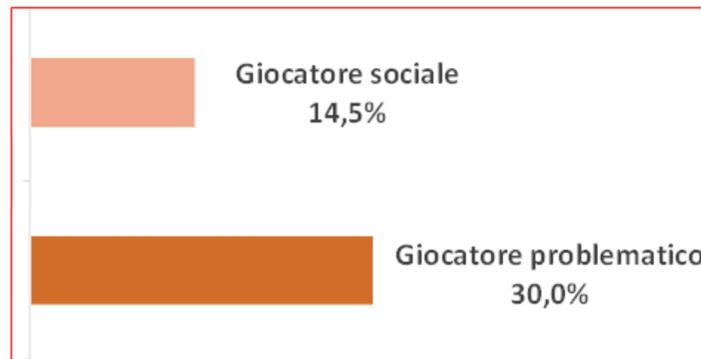
# PUBBLICITÀ



**79,7%**  
GIOCATORI CHE  
HANNO NOTATO LA  
PUBBLICITA' DI UN  
GIOCO



Ha scelto di giocare in  
base alla pubblicità  
vista o sentita



I Convegno Nazionale Il gioco d'azzardo in Italia – Roma, 18 Ottobre 2018



Il 79,7% dei giocatori dichiara di aver notato la pubblicità di un gioco d'azzardo.  
Ha dichiarato di aver scelto di giocare in base alla pubblicità vista o sentita il 30% dei giocatori problematici rispetto al 14,5% dei giocatori sociali.