Risultati
STUDENTI MINORENNI

In questa sezione saranno presentati i risultati dello studio epidemiologico dedicato agli studenti minorenni (14-17 anni)

Con riferimento alle analisi condotte sul campione di studenti residenti in Italia di 14-17 anni, il 29,2% (ovvero 670.144 soggetti) dichiara di aver praticato gioco d'azzardo almeno una volta nei 12 mesi antecedenti l'intervista.

Sensibili differenze nella pratica del gioco d'azzardo si osservano per genere, infatti, il gioco d'azzardo nell'ultimo anno ha interessato il 41,1% degli studenti maschi (486.231 soggetti) e il 16,8% (186.811 soggetti) delle studentesse. La prevalenza di giocatori d'azzardo aumenta all'aumentare dell'età degli studenti: dal 24,4% dei 14enni al 35% dei 17enni.

La distribuzione geografica della pratica del gioco d'azzardo tra gli studenti evidenzia sensibili differenze tra il sud e il resto del paese: la pratica del gioco d'azzardo ha coinvolto il 36,3% degli studenti del sud (215.356), il 29,9% degli studenti delle isole (79.722), a seguire il centro Italia con il 27,3% (116.384), il nord-ovest con il 25,8% (149.919) ed infine il nord-est con il 20,2% (86.400) di studenti giocatori.

Il 78,8% degli studenti gioca d'azzardo esclusivamente in luoghi fisici, il 3,8% gioca d'azzardo solo on line e il 17,4% utilizza entrambi i canali

In generale tutti i giochi sono maggiormente praticati dai maschi: si osserva infatti che le scommesse sportive sono praticate dal 29,4% dei ragazzi contro il 4,5% delle ragazze, le lotterie istantanee o in tempo reale dal 26,6% dei maschi contro il 15,4% delle femmine, altri giochi a base sportiva dal 14,5% dei ragazzi contro l'1,9% delle ragazze, le scommesse virtuali sono praticate dal 14,3% dei maschi contro l'1,8% delle femmine, le slot machine dal 10,2% dei maschi contro il 3,3% delle femmine.

Il 46,9% dei maschi è un giocatore **occasionale** (da poche volte l'anno a 1-2 volte al mese) contro l'81,9% delle femmine.
Il 27,9% dei maschi gioca **almeno 1 volta a settimana** contro il 12,8% delle femmine; il 14,9% gioca da **2 a 4 volte a settimana** contro il 3,2% delle femmine e infine, il 10,3% gioca **5 o più volte a settimana** contro il 2,1% delle femmine

Le **sale scommesse** sono i luoghi maggiormente frequentati dai giovani giocatori maschi (52,2%) mentre il **tabaccaio** e i **bar** sono luoghi molto frequentati da entrambi i generi.

I PROFILI DEI GIOCATORI

Al fine di rilevare i diversi gradi di severità della problematicità dei comportamenti connessi al gioco d'azzardo è stata utilizzata la versione italiana del questionario ***South Oaks Gambling Screen Revised for Adolescents*** (**SOGS-RA**), composta da 12 item.

- ✓ ***Nessun problema di gioco***: 0-1 SOGS-RA
- ✓ ***Giocatore a rischio***: punteggio 2-3 SOGS-RA
- ✓ ***Giocatore problematico***: ≥ 4 SOGS-RA

Per individuare i diversi comportamenti di gioco e le eventuali difficoltà ad essi legate, è stato utilizzato il *South Oaks Gambling Screen Revised for Adolescents* (SOGS-RA), composto da 12 item che consente di descrivere 3 profili di giocatore:

- Giocatore senza problemi di gioco: punteggio 0-1 sul SOGS-RA
- Giocatore a rischio: punteggio 2-3 sul SOGS-RA
- Giocatore problematico: punteggio ≥4 sul SOGS-RA

Prendendo a riferimento la prevalenza di studenti giocatori (29,2%) osserviamo che il 22,7% sono giocatori sociali (circa 521.000 studenti), il 3,5% sono giocatori a rischio (circa 80.000 studenti) e il 3% sono giocatori problematici (circa 69.000 studenti).

Nel profilo dei giocatori problematici i maschi raggiungono una prevalenza del 5,3% mentre le femmine registrano una prevalenza dello 0,6%. Analizzando la pratica di gioco per la variabile età si passa dall'1,6% di prevalenza tra i 14enni al 3,7% tra i 17enni. Considerando infine la pratica di gioco per le diverse macro aree geografiche si rileva una prevalenza di giocatori problematici del 4,4% al Sud, sensibilmente più alta della media nazionale (3%).

Un indicatore che la letteratura correla al profilo di giocatore problematico è la precocità di iniziazione al gioco.
I dati della ricerca mostrano che il 40% dei giocatori problematici ha iniziato a giocare tra i 9 e i 12 anni contro il 24,4% dei giocatori sociali e del 28,9% dei giocatori a rischio.

Le motivazioni di iniziazione fanno osservare interessanti differenze percentuali tra i diversi profili di giocatore. Per tutti i profili di giocatore le motivazioni prevalenti per cui si è iniziato a giocare sono **curiosità** (55,4% per i giocatori sociali, 48,5% per i giocatori a rischio e 45,7% per i giocatori problematici) e **divertimento** (28,4% per i giocatori sociali, 43% per i giocatori a rischio e 38,6% per i giocatori problematici). **L'emulazione dei pari** è stata indicata come motivo di iniziazione dal 10,8% dei giocatori sociali, dal 16,2% dei giocatori a rischio e dal 19,1% dei giocatori problematici, mentre la **convinzione che si possa vincere facilmente** è stata indicata dal 6,3% dei giocatori sociali, dal 13,1% dei giocatori a rischio e dal 13,3% dei giocatori problematici e il **bisogno di soldi** è stato indicato dal 2,8% dei giocatori sociali, dal 5,8% dei giocatori a rischio e dall'8,1% dei giocatori problematici.

Non sono state osservate grandi differenze tra i giocatori sociali e i giocatori problematici nella pratica di gioco concernente le lotterie istantanee (70%). Differenze percentuali più significativi si sono osservate tra i giocatori sociali e i giocatori problematici nella pratica dei seguenti giochi: **Scommesse virtuali**: giocatori problematici 54,8% vs giocatori sociali 16,4%; **Scommesse sportive**: giocatori problematici 79,6% vs giocatori sociali 50,1%; **Altri giochi a base sportiva**: giocatori problematici 50,8% vs giocatori sociali 21,9%; **Slot-machine**: giocatori problematici 42,5% vs giocatori sociali 15,4%; **Lotto e lotterie a esito differito**: giocatori problematici 41,7% vs giocatori sociali 21,6%; **VLT**: giocatori problematici 25,6% vs giocatori sociali 5,7%; **Giochi numerici a totalizzatore**: giocatori problematici 34,9% vs giocatori sociali 18,2%.

Considerando il canale di gioco fisico, ad eccezione delle lotterie istantanee che mantengono distribuzioni percentuali simili tra i profili di giocatore, per tutti gli altri giochi si osservano incrementi delle percentuali nel giocatore problematico rispetto al giocatore sociale.
Nella pratica del gioco d'azzardo on line, l'incremento si registra per tutti i giochi.

Il luogo dove gioca più frequentemente il giocatore sociale è **il tabaccaio** (47,5% vs il 34,2% del giocatore problematico) mentre il luogo di gioco più frequentato dai giocatori problematici è **la sala scommesse** (59,% vs il 34% del giocatore sociale). **Il Bar** è un luogo che non vede grandi differenze tra i profili di giocatore.

Tra le principali motivazioni indicate dai giocatori problematici per la scelta del luogo di gioco emerge la mancata richiesta di documento di identità indicata dal 16,1% dei giocatori sociali e dal 33,3% dei giocatori problematici.
La vicinanza a casa è indicata dal 49,6% dei giocatori sociali e dal 38,5% dei giocatori problematici, mentre la lontananza da casa è indicata rispettivamente dal 7,4% dei giocatori sociali e dal 13,7% dei giocatori problematici.
Si osserva una motivazione legata alla presenza dell'area fumatori nel 4,7% dei giocatori sociali e nel 15,6% dei giocatori problematici.

La frequenza e il tempo giornaliero dedicato al gioco sono descritti dalla letteratura internazionale come significativi indicatori correlabili al comportamento di gioco problematico.
Si osserva 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 dei profili di rischio o della problematicità del comportamento.
In dettaglio, i giocatori sociali che giocano **2-4 volte a settimana** sono 7,4%, i giocatori a rischio sono il 21,4% e i giocatori problematici sono il 31,1%. I giocatori sociali che giocano **5 o più volte a settimana** sono il 4,4% , i giocatori a rischio sono il 12,8% e i giocatori problematici sono il 29,1%.

Anche il tempo giornaliero dedicato alla pratica del gioco d'azzardo aumenta nei diversi profili di rischio. Si può notare infatti che sia per il gioco in luogo fisico che per il gioco on line la percentuale dei giocatori che dedicano al gioco più di 30 minuti o più di 1 ora al giorno aumenta nei diversi profili di rischio.
Nel dettaglio, i giocatori sociali che dedicano **1 ore o più al giorno** al gioco d'azzardo in **luogo fisico** sono il 3,4%, i giocatori a rischio sono il 14,2% e i giocatori problematici il 30,2%. Inoltre, i giocatori sociali che dedicano 1 ora o più al giorno al gioco d'azzardo **on line** sono il 5,4%, i giocatori a rischio il 14,5% e i giocatori problematici il 26,6%.

Osservando i risultati presentati emerge che anche in questo caso i risultati della ricerca confermano quanto descritto dalla letteratura, ovvero che la pratica di più giochi d'azzardo aumenta nel giocatore problematico. In particolare, i giocatori sociali che praticano **19 giochi o più** sono 1,6%, i giocatori a rischio sono il 8,7%, i giocatori problematici sono il 21%.

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, si osserva che i giocatori sociali che dichiarano il consumo di **Cannabis nell'ultimo anno** sono il 23,5%, i giocatori a rischio il 33,7% mentre i giocatori problematici sono il 45,5%. I giocatori sociali che dichiarano il consumo di **birra 2 o più volte a settimana nell'ultimo anno** sono l'8,8%, i giocatori a rischio il 15,2% mentre i giocatori problematici sono il 23,7%.
I giocatori sociali che dichiarano di **Bere alcolici fino a perdere il controllo 3 o più volte nell'ultimo mese** sono il 5,8%, i giocatori a rischio l'11,1% mentre i giocatori problematici sono il 16,1%.

Sono state inserite nel questionario misure di tratti di personalità ed è possibile osservare che i giocatori problematici mostrano più alti livelli di propensione del rischio, mentre non si riscontrano sostanziali differenze nella capacità di gestire stati emotivi legati alla tono dell'umore basso nei diversi profili di giocatore.

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).

Inoltre, sono state misurate le distorsioni cognitive più spesso citate dalla letteratura, ossia l'illusione del controllo 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, i giocatori sociali mostrano punteggi medi sensibilmente inferiori rispetto agli altri profili di giocatore.

L'86,3% degli studenti 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 33,9% dei giocatori problematici rispetto al 6,4% di giocatori sociali.

Saranno di seguito illustrati i fattori di rischio (**condizioni che risultano statisticamente associate al fenomeno osservato** e che pertanto si ritiene possano concorrere alla sua patogenesi) per gli adulti e per i giovani.

Odds Ratio (OR): è la misura dell'associazione tra due fattori (per esempio tra un fattore di rischio e una malattia). Il calcolo dell'Odds Ratio prevede il confronto tra le frequenze di comparsa dell'evento (ad esempio, comportamento problematico) rispettivamente nei soggetti esposti e in quelli non esposti alla variabile oggetto di studio.
OR = 1, assenza di associazione
OR >1 associazione positiva
OR < 1 associazione negativa

Tra gli adulti, i residenti dell'area insulare hanno una probabilità più che doppia di sviluppare un comportamento di gioco problematico rispetto ai residenti nelle altre aree geografiche (OR= 2,3; IC 2,335-2,355). Nella popolazione di studenti, essere maschi comporta avere una probabilità 4 volte superiore di sviluppare un comportamento di gioco problematico rispetto all'appartenere al genere femminile (OR= 4,3; IC 4,225-4,445).

Adulti. E' confermata l'associazione positiva tra gli stili di vita insalubri e il comportamento di gioco problematico. In particolare il comportamento di 3 o più episodi di bere fino a perdere il controllo (ubriacature) nell'ultimo mese comporta una probabilità 18 volte superiore di sviluppare un comportamento di gioco problematico (OR= 18,077; IC 17,821-18,336). Inoltre, chi assume superalcolici per più di 4 volte a settimana ha circa 9 volte più probabilità di sviluppare un comportamento problematico (OR= 8,746; IC 8,662-8,832), così come chi assume frequentemente ready to drink ha circa 7 volte più possibilità di sviluppare tale comportamento (OR= 7,120; IC 7,010-7,232).
Giovani. Chi beve fino a perdere il controllo almeno 3 volte in un mese ha circa 4 volte di più la possibilità di sviluppare un comportamento problematico di gioco (OR= 4,445; IC 4,331-4,561), così come chi consuma *spice (*OR= 4,162; IC 4,030-4,298).

Adulti. Il tempo dedicato al gioco lecito in denaro nell'ultima settimana mostra una forte associazione positiva con gli aspetti problematici del comportamento di gioco sia nella pratica del gioco in luogo fisico (OR= 14,331; IC 14,276-14,386) che in quella di gioco on-line (OR= 15,692; IC 15,479-15,908). Infatti, chi ha dedicato al gioco **on-line** più di 30 minuti nell'ultima settimana ha una probabilità quasi 16 volte maggiore di sviluppare un comportamento di gioco problematico rispetto al giocatore sociale (OR=15,7; IC 15,479-15,908). Parimenti, chi ha dedicato più di 30 minuti nell'ultima settimana al gioco in un **luogo fisico** ha probabilità di sviluppare un comportamento di gioco problematico più di 14 volte maggiore rispetto al giocatore sociale (OR=14,3; IC 14,276-14,386).

Giovani. Anche tra i giovani si osserva una forte associazione positiva tra il tempo dedicato al gioco lecito in denaro nell'ultima settimana e gli aspetti problematici del comportamento di gioco, sia nella pratica del gioco in luogo fisico (OR= 9,6; IC 9,399-9,747) che nel gioco on-line (OR= 5,7; IC 5,530-5,858). In altre parole chi dedica più 30 minuti al giorno al gioco in luogo fisico ha una probabilità 9 volte maggiore di sviluppare un comportamento di gioco problematico rispetto a chi dedica meno di 30 minuti al giorno a questa attività, così come chi dedica più di 30 minuti al giorno al gioco on-line ha una probabilità 6 volte maggiore di sviluppare un comportamento problematico rispetto a chi dedica meno di 30 minuti al giorno a questa attività.

Adulti. La presenza di persone vicine che hanno o hanno avuto problemi con il gioco quintuplica la possibilità di sviluppare un comportamento di gioco problematico (OR= 5,4; IC 5,380-5,418).
Giovani. Chi ha amici che hanno o hanno avuto problemi di gioco ha circa 10 volte più possibilità di sviluppare un comportamento di gioco problematico (OR= 10,3; IC 9,543-11,064); chi ha un vicino di casa che ha o ha avuto delle difficoltà legate al gioco d'azzardo (OR= 8,3; IC 7,897-8,735), chi ha compagni di scuola (OR= 6,4; IC 6,213- 6,601) oppure fratelli e/o sorelle (OR= 6,0; IC 5,675-6,272) o la madre (OR= 5,9; IC 5,569-6,226) coinvolti in questa difficoltà ha circa ugualmente molte più possibilità di sviluppare un comportamento problematico.

Adulti. Non riuscire a risparmiare nulla (OR= 4,785; IC 4,765-4,806) comporta una probabilità 4 volte maggiore di sviluppare un comportamento problematico di gioco rispetto al riuscire a risparmiare qualcosa e destinare un budget settimanale o mensile al gioco d'azzardo (OR= 3,6; IC 3,579-3,606) comporta una probabilità circa 3 volte maggiore di sviluppare un comportamento problematico di gioco rispetto al non dedicare un budget fisso a questa attività.

Giovani. Destinare più della metà della disponibilità mensile al gioco d'azzardo (OR= 15,3; IC 14,838-15,694) comporta una probabilità circa 15 volte maggiore di sviluppare un comportamento problematico di gioco rispetto al destinare meno della metà della disponibilità mensile a questa attività

GRAZIE

CENTRO NAZIONALE DIPENDENZE E DOPING

osservatorio.fad@iss.it

telefoni.dipendenze@iss.it

https://ofad.iss.it/