

# IL GIOCO PROBLEMatico: PREVALENZA, FATTORI DI PROTEZIONE E DI RISCHIO

*Ricerca Commissionata da Lottomatica Group spa*

**Claudio Barbaranelli**

**"Sapienza" Università di Roma  
Centro Interuniversitario per la Ricerca sulla Genesi e  
sullo sviluppo delle Motivazioni Prosociali e Antisociali**

# INDICE

## **Il gioco problematico: caratteristiche e screening**

### **La ricerca**

- \* Scopi della ricerca**
- \* Metodologia**
- \* Prevalenza: Quanti sono i giocatori problematici ?**
- \* Chi sono i giocatori problematici ?**
- \* Considerazioni conclusive**

# Il gioco problematico: caratteristiche e screening

## Il Gioco Problematico

Il gioco può diventare un **problema** quando assume alcune delle caratteristiche seguenti:

**incapacità di resistere all'impulso e all'urgenza di giocare**

**costante assorbimento in pensieri inerenti il gioco  
(passate esperienze, strategie, statistiche,  
modo di procurarsi il denaro)**

**necessità nel tempo di giocare somme maggiori per  
continuare a mantenere un'eccitazione**

**ripetuti fallimenti dei tentativi di smettere di giocare  
gioco come "sollievo" ai problemi**

**compromissione del funzionamento personale,  
familiare, finanziario e legale**

## Il Gioco Problematico

**Il gioco patologico è un “disturbo del controllo degli impulsi”, diagnosticabile solo da uno psichiatra.**

**Gli strumenti di screening utilizzati negli studi sulla prevalenza del gioco compulsivo/problematico consentono di individuare i soggetti a rischio, ma NON possono essere usati come strumenti di diagnosi del gioco patologico.**

**Quando l'individuazione di un problema di gioco si basa esclusivamente sull'utilizzo di una scala di autovalutazione è più opportuno parlare di “COMPORTAMENTO DI GIOCO PROBLEMatico”.**

## Screening del Gioco Problematico

I questionari più utilizzati per valutare la **prevalenza** del gioco problematico (ovvero la percentuale di giocatori problematici) sono i seguenti:

### South Oaks Gambling Screen (SOGS)

E' lo strumento più usato per lo screening del gioco problematico ed è stato utilizzato in più di trenta paesi

### Problem Gambling Severity Index (PGSI)

Strumento più recente, utile complemento del SOGS. Non è ancorato a criteri psichiatrici, adatto per lo screening in popolazioni non cliniche

Strumenti agili, di facile somministrazione, **VALIDI E ATTENDIBILI** per la valutazione del gioco problematico

# La Ricerca 2010

## La Ricerca del 2010

Questa ricerca rappresenta una seconda rilevazione del gioco problematico su un campione rappresentativo della popolazione italiana dei giocatori

La ricerca del 2008 aveva evidenziato che il gioco problematico interessava l'1.27% degli italiani adulti

Con la ricerca di quest'anno abbiamo voluto esaminare il trend della prevalenza del gioco problematico:

- a) su un nuovo campione "complessivo" di giocatori, omogeneo per caratteristiche a quello del 2008
- b) su un campione "specifico" di giocatori "online"

Su questi campioni inoltre abbiamo voluto esaminare le caratteristiche distintive dei giocatori problematici e i **fattori di protezione e di rischio** più significativi per il gioco problematico

# Metodologia Della Ricerca

## Campionamento

**2000 soggetti** rappresentativi della **popolazione complessiva di giocatori italiani adulti (18-74 anni)**, ovvero italiani che negli ultimi 12 mesi hanno giocato almeno ad un gioco con denaro

(**popolazione = circa 26.000.000 unità**)

**1000 soggetti** rappresentativi della **“sub-popolazione” di giocatori italiani adulti (18-74 anni) che hanno giocato online** a giochi con denaro almeno una volta negli ultimi 3 mesi (**popolazione = circa 1.340.000 unità**)

Campionamento per quote proporzionali rispetto alle principali caratteristiche demografiche

Livello di confidenza:

complessivo **99.73%**, online **95.46%**

# Metodologia Della Ricerca

## Differenze tra i due campioni

### Genere:

Complessivo 55% Maschi, Online 81% Maschi

### Età media:

Complessivo 45 anni (ds=15), Online 36 anni (ds=11)

### Istruzione:

Complessivo 9% laureati, 33% dipl., 40% medie, 18% elem.  
Online 19% laureati, 51% dipl., 29% medie, 1% elem.

### Stato civile:

Complessivo 28% celibi/nubili, 61% coniugati  
Online 52% celibi/nubili, 41% coniugati

### Occupazione:

Complessivo 13% casalinghe, 4% studenti, 16% pensionati  
Online 3% casalinghe, 10% studenti, 4% pensionati

**Quanti sono i giocatori  
problematici ?**

# Quanti Sono i Giocatori "Problematici" ?

## Stime derivate dal campione "complessivo"

**Stime sulla popolazione totale  
di 44.000.000 di italiani (18-74 anni)**

**1.01%**

**(dato 2008: 1.27%)**

**Stime sulla popolazione complessiva di circa  
26.000.000 di giocatori adulti**

**1.71%**

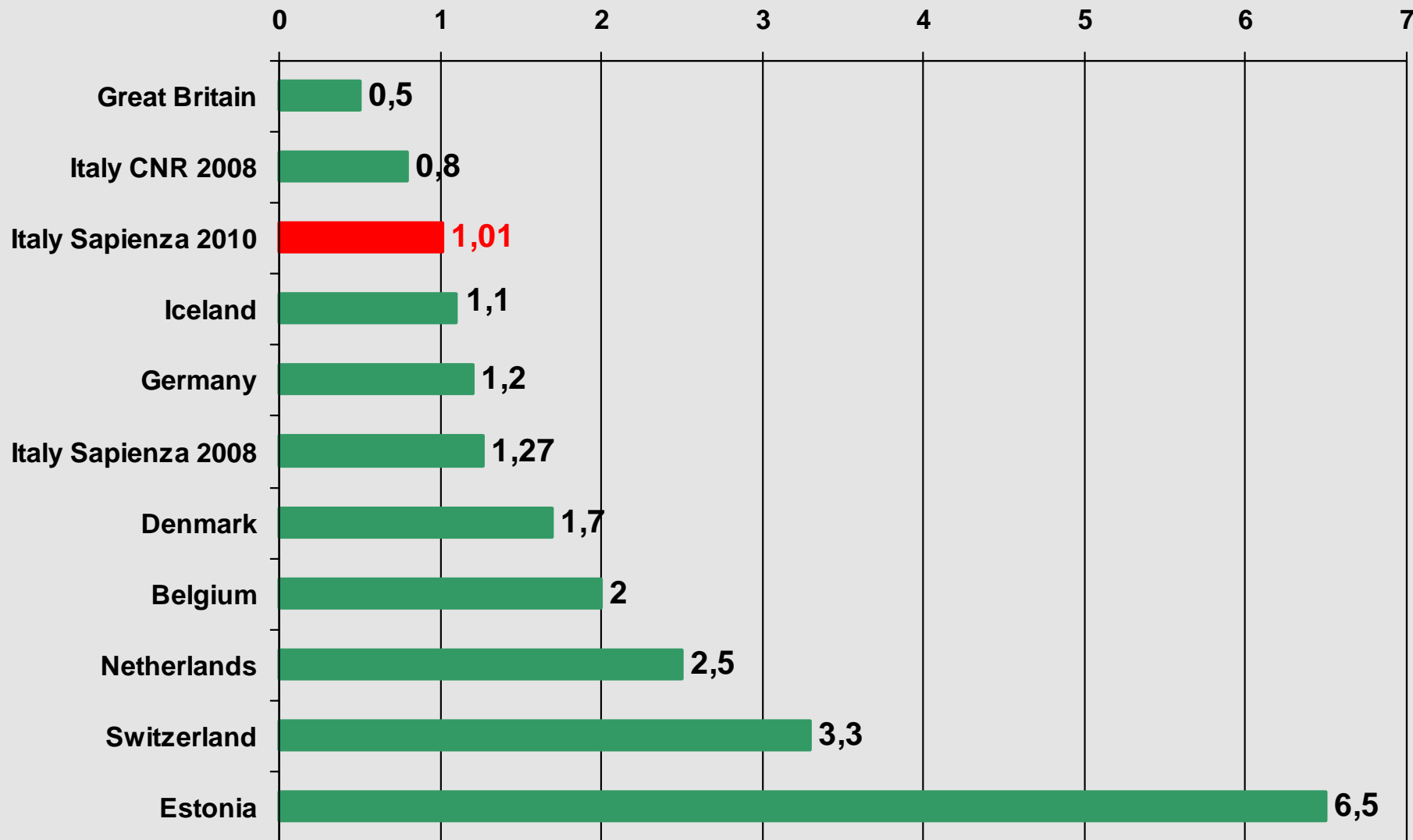
**Le stime sono in linea con quanto emerge nella  
ricerca internazionale**

# Stime della prevalenza del Gioco Problematico negli studi internazionali

<b>Italia (CNR Pisa – 2008)</b>	<b>0.8%</b>
<b>Nord America (1997-2010)</b>	<b>0.7%-2.7%</b>
<b>Australia+Nuova Zelanda (1997-2010)</b>	<b>0.7%-2.1%</b>
<b>Europa (2001-2008)</b>	<b>0.5%-6.5%</b>

*Fonti: Psychoinfo, Medline, Googlescholar*

# Stime del Gioco Problematico in Europa



Fonte per i dati Europei: Problem gambling in Europe: An overview (M. Griffiths)  
*Report prepared for Apex Communications (April 2009)*

# Stime della prevalenza del Gioco Problematico

## Differenze con lo studio Sapienza 2008

**Potrebbero dipendere:**

- dalle azioni di gioco responsabile adottate dagli operatori e dall'autorità
- dal fatto che i giocatori più problematici tenderebbero ad indirizzarsi verso il gioco su internet
- dall'oscillazione statistica presente in ogni studio campionario

# Quanti Sono i Giocatori "Problematici" ?

## Stime derivate dal campione "online"

**Stime sulla popolazione totale  
di 18.700.000 utenti internet di 18-74 anni  
(con accesso almeno settimanale negli ultimi 3 mesi)**

**0.7%**

**Stime sulla sub-popolazione di circa 1.340.000  
giocatori online con denaro attivi negli ultimi 3 mesi**

**9.7%**

**Le stime sono in linea con quanto emerge nella  
ricerca internazionale**

# Stime di prevalenza del Gioco Problematico online

**Griffiths, Wood, e Parke (2006):** 422 giocatori di poker online, **18%** problematici

**McBride (2009):** USA - 563 giocatori online, **11%** problematici

**Wood e Williams (2007):** 1880 giocatori online (87% USA, 10% Canada, 3% altri), **20%** problematici

**Le % sono calcolate sui campioni,  
NON sulla popolazione.**

*Fonti: Psychoinfo, Medline, Googlescholar*

## Quanti Sono i Giocatori "Problematici" ?

**I giocatori adulti che giocano online rappresentano una "sub-popolazione" della popolazione più ampia dei giocatori adulti**

**I giocatori adulti che hanno giocato online negli ultimi 3 mesi rappresentano circa il 5% dei giocatori adulti attivi negli ultimi 12 mesi**

**Le stime della prevalenza del gioco problematico nei due campioni considerati in questa ricerca ("complessivo" e "online") NON sono sommabili !**

# Chi sono i giocatori problematici ?

# Identikit del giocatore "problematico"

E' un giocatore "**onnivoro**", ovvero:

- gioca a **più giochi** rispetto agli altri giocatori
- non è interessato a, e non pratica un unico gioco
- dedica **più tempo** al gioco
- gioca più frequentemente degli altri giocatori
- spende **più soldi** nei giochi

## Identikit del giocatore "problematico"

- è più spesso di sesso **maschile (78% vs. 54%)**
- vive da solo (18% vs. 9%) piuttosto che con partner e figli (25% 45%)
- è **meno capace di gestire il denaro** ed è quindi esposto ad un maggior rischio di **sovraindebitamento**
- ha cominciato a **giocare presto (24 vs. 28 anni)**
- ha o ha avuto almeno un **genitori** con problemi di gioco (31% vs. 4%)

**Non emerge alcuna differenza tra giocatori problematici e non nelle altre variabili socio-demografiche**

# Identikit del giocatore "problematico"

- è maggiormente **spinto** a giocare (per motivi simbolici, economici, o edonistici)
- nutre **convinzioni errate** rispetto al gioco
- ha poca capacità di **autoregolare** il suo comportamento di gioco
- ha una consistente propensione al **rischio**
- tende a sperimentare situazioni psicologiche di **insoddisfazione** e **disagio**

## Identikit del giocatore "problematico" - *Focus sul gioco online*

Anche il giocatore problematico online è un giocatore **"onnivoro"**, che gioca a più giochi, con maggiore frequenza, e spende più denaro

Si tratta di un giocatore che anche in questo caso ha meno capacità di autocontrollo, nutre credenze errate sul gioco, è più insoddisfatto

Anche il profilo socio-demografico è simile a quanto visto nel campione "complessivo". Aumenta la percentuale di giocatori che hanno almeno un genitore giocatore problematico (52% vs. 7%)

## Identikit del giocatore "problematico" - *Focus sul gioco online*

Il giocatore problematico "online" **NON** fa uso eccessivo di Internet: rispetto al giocatore non problematico si collega con la **stessa frequenza** ma resta collegato **per meno tempo** e utilizza internet **meno** per ragioni economiche e sociali

**L'uso di internet sembra dunque principalmente finalizzato al gioco**

**E' probabile che proprio tale modalità determini una percezione del proprio uso del web come un comportamento "di dipendenza"**

# Fattori di protezione e di rischio

## Fattori di protezione e di rischio

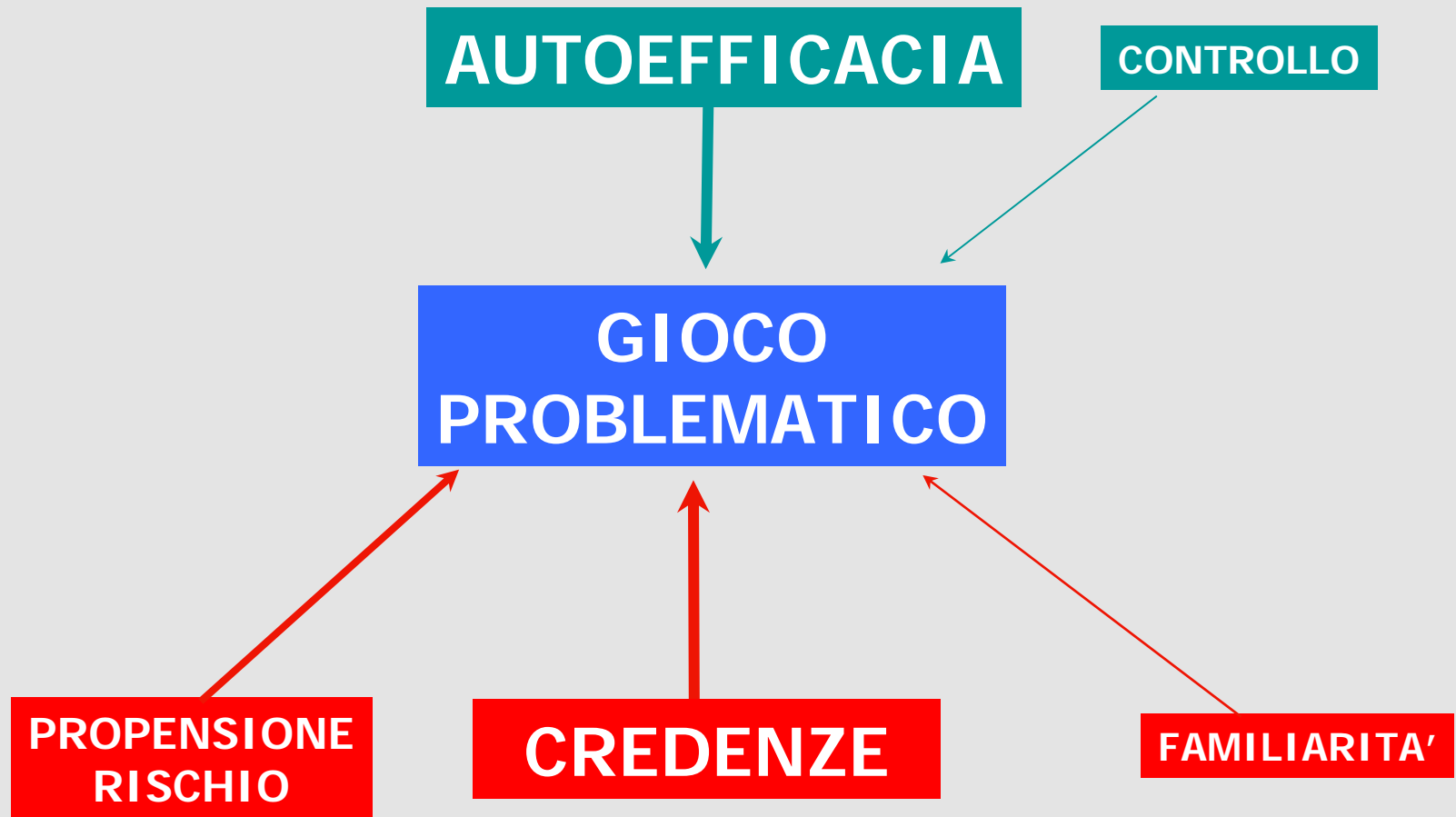
Emergono differenze significative tra giocatori problematici e giocatori non problematici

Quali di queste differenze sono **più importanti** ?

Quali sono in definitiva i fattori di protezione e quelli di rischio che **principalmente** agiscono sul gioco problematico ?

# Complessivo

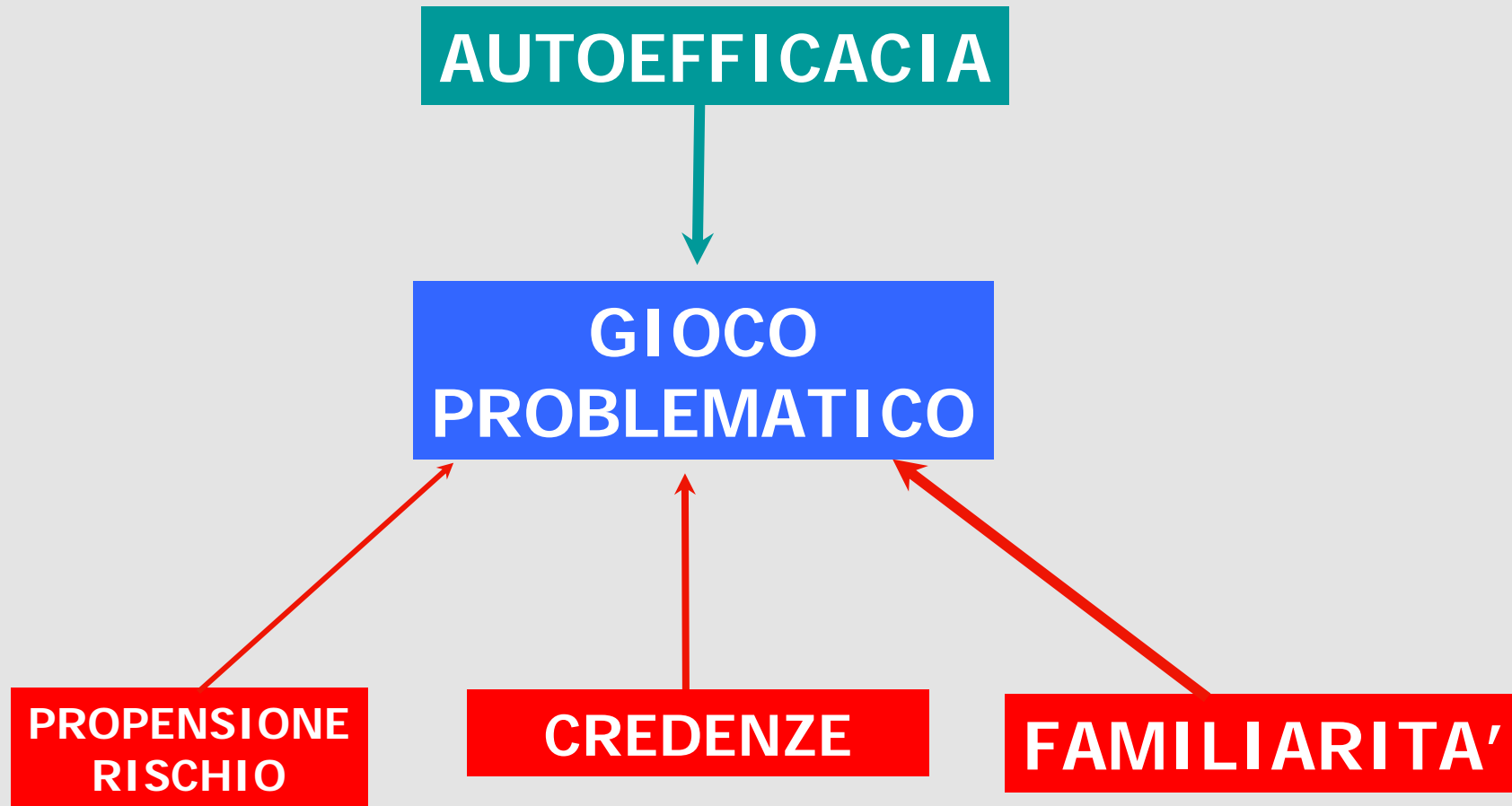
## FATTORI DI PROTEZIONE



## FATTORI DI RISCHIO

Online

## FATTORI DI PROTEZIONE



## FATTORI DI RISCHIO

# Considerazioni Conclusive

**In entrambi i campioni la prevalenza del fenomeno è in linea con quanto emerge nella ricerca internazionale**

**Nel gioco "online" la prevalenza del fenomeno è **bassa** per il dato di popolazione, ma più elevata se si considera il dato campionario relativo ai giocatori**

## Considerazioni Conclusive

Emerge un quadro che caratterizza il giocatore problematico come giocatore **“onnivoro”**

I fattori più importanti che determinano il gioco problematico sono di natura **individuale**:

Scarsa capacità di autoregolazione

Credenze errate riguardo alle probabilità di vincita, al proprio controllo sulla giocata, ecc.

Impulsività, basso auto-controllo

Propensione al rischio

Familiarità

## Considerazioni Conclusive

**I risultati consentono di reiterare le raccomandazioni di intervento espresse nel 2008**

**Educare al gioco responsabile agendo sulla comunicazione per incrementare l'autoefficacia (il **fattore di protezione più forte**)**

**Educare al gioco responsabile fornendo informazioni per ridurre le credenze errate**

**Educare al gioco responsabile costruendo **messaggi** informativi e pubblicitari **chiari****

## Considerazioni Conclusive

I risultati spingono a consigliare:

Il proseguimento delle campagne di sensibilizzazione al **Gioco Responsabile** condotte dai diversi operatori e dall'autorità

Una maggiore incisività di tale campagna soprattutto **sul web**

Un'azione di sensibilizzazione al gioco responsabile che veda come target non solo gli adulti ma anche i **bambini** e gli **adolescenti** come agenti di cambiamento del comportamento dei genitori

# IL GIOCO PROBLEMatico: PREVALENZA, FATTORI DI PROTEZIONE E DI RISCHIO

*Ricerca Commissionata da Lottomatica Group spa*

**Claudio Barbaranelli**

**"Sapienza" Università di Roma  
Centro Interuniversitario per la Ricerca sulla Genesi e  
sullo sviluppo delle Motivazioni Prosociali e Antisociali**