



**RICERCA-AZIONE SUL  
GIOCO D'AZZARDO ONLINE**

# **MIND THE GAP 2.0**

**Una rete per  
il Distretto  
Bergamo Est**



# RICERCA-AZIONE SUL GIOCO D'AZZARDO ONLINE

## **Report redatto a cura di:**

MICHELA GHELFI - Università degli Studi di Milano-Bicocca - Dipartimento di Psicologia

VERONICA VELASCO - Università degli Studi di Milano-Bicocca - Dipartimento di Psicologia

## **Hanno collaborato:**

GILBERTO GIUDICI - Cooperativa Il Piccolo Principe Coordinatore esecutivo di progetto

LARA MARCHESI - Cooperativa Il Piccolo Principe

VERONICA NODARI - Cooperativa Il Piccolo Principe

PAOLA SCATTOLA - Cooperativa Il Piccolo Principe

STEFANO RINALDI - Direttore Ufficio di Piano Ambito Territoriale di Seriate e Responsabile di progetto

SABRINA BOSIO - Responsabile Ufficio di Piano Ambito Territoriale Seriate

LUCA BIFFI - ATS Bergamo, DIPS-UOS Prevenzione e Dipendenze

## **Intervistatori e intervistatrici:**

LORENZO NADOTTI - Cooperativa Il Piccolo Principe

VERONICA NODARI - Cooperativa Il Piccolo Principe

PAOLA SCATTOLA - Cooperativa Il Piccolo Principe

## **Recorder e analisi:**

FRANCESCA BRIZIARIELLI - Università degli Studi di Milano-Bicocca

NICOLA CAROZZI - Università degli Studi di Milano-Bicocca

I risultati esposti sono stati realizzati con il contributo della Direzione Generale Politiche Sociali, Abitative e Disabilità - Giunta Regione Lombardia.

**Per informazioni e contatti:** Cooperativa Sociale Il Piccolo Principe

Email: [comunicazione@piccoloprincipe.org](mailto:comunicazione@piccoloprincipe.org)

Tel. 035 668017

<http://www.piccoloprincipe.org/mind-the-gap/>

**"AZIONI LOCALI DI SISTEMA NEL CONTESTO DEGLI AMBITI  
TERRITORIALI IN MATERIA DI PREVENZIONE E CONTRASTO AL GIOCO  
D'AZZARDO PATOLOGICO (L.R. 21 OTTOBRE 2013, N. 8)"**

**D.G.R. n. XI/2609/2019**



## PRESENTAZIONE

La presentazione di questa ricerca rappresenta la continuazione del modello di lavoro implementato sul territorio del Distretto Bergamo Est, riguardo al contrasto al gioco d'azzardo patologico.

La volontà condivisa dai 7 Ambiti del Distretto Bergamo Est della provincia è stata quella di continuare ad avvicinare una materia complessa e in continua evoluzione, come quella del gioco d'azzardo, con un approccio che mira a continuare ad approfondirne le conoscenze e studiarne l'evoluzione e le ricadute nella vita delle persone.

Gli ultimi due anni, caratterizzati dagli eventi pandemici, ci lasciano in eredità, accanto ad altre conseguenze, profondi cambiamenti anche nelle forme di Gioco d'azzardo patologico. I dati quantitativi evidenziano un generale aumento delle persone che si avvicinano al Gioco online e con di conseguenza un incremento di persone che evidenziano forme di gioco problematiche.

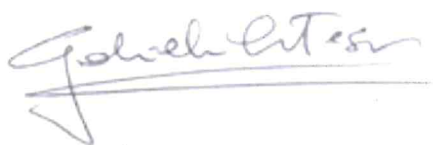
Il gioco online rende il fenomeno meno visibile, sposta il luogo ove si svolge il gioco raggiungendo i giocatori nella loro quotidianità, nei loro ambienti di vita. Questa "nuova" evidenza del fenomeno rende le azioni regolative messe in campo sin qui dalle amministrazioni comunali per tutelare le fasce di popolazione più fragili, meno efficaci e richiede altresì lo sviluppo di interventi ad hoc.

Da queste considerazioni è nata la volontà di attuare questa ricerca, nella consapevolezza che è necessario acquisire ulteriori elementi di conoscenza per progettare e realizzare iniziative di prevenzione e di intercettazione precoce dei soggetti problematici veramente efficaci.

A conclusione di questo ulteriore step progettuale, un sentito ringraziamento va a coloro si sono impegnati per la realizzazione delle numerose azioni che hanno caratterizzato il progetto, agli operatori che hanno realizzato la ricerca e a quelli che hanno dato disponibilità a confrontarsi sui dati emersi e ovviamente, alle persone che si sono messe in gioco, dando la disponibilità alla partecipazione al percorso di ricerca.

Il Presidente dell'Assemblea dei Sindaci Distretto Bergamo Est

Gabriele Cortesi



<b>SINTESI</b>	<b>8</b>
<b>CAPITOLO 1: INTRODUZIONE</b>	<b>13</b>
1.1 AMPIEZZA E DIFFUSIONE DEL GIOCO D'AZZARDO	13
1.2 IL GIOCO D'AZZARDO ONLINE	15
1.3 IL GIOCO D'AZZARDO COME PROBLEMATICHE DI SALUTE	15
1.3.1 INIZIATIVE ED INTERVENTI VOLTI ALLA PREVENZIONE DEL GIOCO D'AZZARDO (FISICO)	15
1.3.2 REGOLAMENTAZIONI E INTERVENTI PER LA MODALITÀ ONLINE	16
1.4 FATTORI DI RISCHIO E DI PROTEZIONE	17
1.4.1 FATTORI DI RISCHIO E DI PROTEZIONE PER LE DIPENDENZE	17
1.4.2 FATTORI DI RISCHIO E DI PROTEZIONE PER IL GIOCO D'AZZARDO	19
1.4.3 CONFRONTO DEI FATTORI PER LA DIPENDENZA DA SOSTANZE E GIOCO D'AZZARDO	20
1.4.4 FATTORI SPECIFICI DEL GIOCO D'AZZARDO	21
1.5 PANDEMIA DA COVID-19 E IL GIOCO D'AZZARDO	22
1.6 SINTESI	22
<b>CAPITOLO 2: IL PROGETTO MIND THE GAP 2.0 - RICERCA-AZIONE SUL GIOCO D'AZZARDO ONLINE</b>	<b>23</b>
<b>CAPITOLO 3: REVIEW DELLA LETTERATURA SUI FATTORI DI RISCHIO E DI PROTEZIONE DEL GIOCO D'AZZARDO ONLINE</b>	<b>23</b>
3.1 METODOLOGIA	24
3.1.1 STRATEGIA DI RICERCA	24
3.1.2 CRITERI DI INCLUSIONE ED ESCLUSIONE	24
3.1.3 PROCESSO DI SELEZIONE	25
3.1.4 ESTRAZIONE DEI DATI	26
3.2 RISULTATI	26
3.2.1 CARATTERISTICHE DEGLI STUDI ANALIZZATI	26
3.2.2 FATTORI DI RISCHIO E FATTORI DI PROTEZIONE	26
3.3 CONCLUSIONI	40
3.3.1 SINTESI FATTORI MAGGIORMENTE ASSOCIATI	40
3.3.2 PRINCIPALI RISULTATI, CRITICITÀ E INDICAZIONI FUTURE	40
3.3.3 CONFRONTO CON LA LETTERATURA DEI FATTORI PER LE DIPENDENZE E IL GIOCO D'AZZARDO	40
3.3.4 RISCONTRI APPLICATIVI	41
<b>CAPITOLO 4: RICERCA QUALITATIVA SU GIOCATORI D'AZZARDO ONLINE</b>	<b>41</b>
4.1 OBIETTIVO	41
4.2 METODO	41
4.2.1 PROCEDURA DI RICERCA	41
4.2.2 PARTECIPANTI	42
4.2.3 STRUMENTI	44
4.2.4 PROCEDURA E STRATEGIA DI ANALISI	44
4.3 RISULTATI	44
4.3.1 ABITUDINI DI GIOCO	45
4.3.2 RAPPRESENTAZIONI E OPINIONI	45
4.3.3 IL GIOCO COME ABITUDINE	46



4.3.4 GIOCO CONTROLLATO	46
4.3.5 GIOCO SOCIALE	47
4.3.6 MOTIVAZIONI DI GIOCO	48
4.3.7 ACCESSO AL GIOCO	49
4.3.8 PECULIARITÀ GIOCO ONLINE E DIFFERENZE GIOCO OFFLINE	49
4.3.9 CORONAVIRUS E GIOCO D'AZZARDO	50
4.3.10 PROFILI DEI GIOCATORI ONLINE	51
4.4 CONCLUSIONI	51
<b>CAPITOLO 5: WORKSHOP CON I PARTNER DEL PROGETTO</b>	<b>52</b>
5.1 WORKSHOP 3 MARZO 2021 - RISULTATI ANALISI DELLA LETTERATURA	52
5.2 WORKSHOP 19 GENNAIO 2022 - PRIMI RISULTATI RICERCA QUALITATIVA	54
5.2.1 GIOCO D'AZZARDO E AUTOCONTROLLO	58
5.2.2 RIDUZIONE POSSIBILITÀ DI GIOCO	58
5.2.3 SUPPORTO SOCIALE	58
5.2.4 RIDUZIONE DEI GIOCATORI	59
5.2.5 INTERCETTAZIONE PROBLEMATICITÀ	59
<b>CAPITOLO 6: CONCLUSIONI</b>	<b>59</b>
<b>CAPITOLO 7: BIBLIOGRAFIA</b>	<b>60</b>
<b>CAPITOLO 8: APPENDICE</b>	<b>63</b>
8.1 ELENCO ARTICOLI INCLUSI NELL'ANALISI DELLA LETTERATURA	63
8.2 ELENCO PARTECIPANTI WORKSHOP	64

ario

# SINTESI

La ricerca-azione realizzata all'interno del progetto Mind the GAP 2.0 in collaborazione con l'Università degli Studi di Milano-Bicocca

– Dipartimento di Psicologia si pone i seguenti obiettivi:

- Analizzare le rappresentazioni, le motivazioni e gli atteggiamenti che caratterizzano il gioco online negli adulti;
- Aumentare le conoscenze degli enti del territorio sui fattori di rischio e di protezione del gioco on-line nella popolazione adulta con particolare attenzione ai fattori relazionali e sociali;
- Capire quanto il gioco d'azzardo online si differenzi dal gioco d'azzardo fisico (e dalle forme di dipendenza);
- Identificare tipologie di giocatori;
- Identificare azioni innovative di prevenzione sul gioco online realizzabili a livello locale.

Per raggiungere gli obiettivi sopra riportati sono state definite tre fasi di lavoro:

1. Analisi sistematica della letteratura sui fattori di rischio e di protezione del gioco d'azzardo online nella popolazione adulta;
2. Ricerca qualitativa con giocatori d'azzardo online in età adulta;
3. Workshop con gli enti del territorio per fare emergere idee e rappresentazioni sul gioco online, presentare i risultati della ricerca e identificare azioni di prevenzione innovative e realizzabili a livello locale.

## Fase 1: Analisi sistematica della letteratura

Obiettivo e metodo

La prima fase di questo progetto è consistita in una review sistematica della letteratura sui fattori che, nella popolazione adulta, aumentano (fattori di rischio) o diminuiscono (fattori di protezione) la probabilità di essere giocatori d'azzardo online e di sviluppare una modalità di gioco problematica. La ricerca è stata condotta su 3 differenti database di ricerca, limitando l'indagine agli articoli peer-reviewed pubblicati in lingua inglese dal 2010 al 2020. Dopo un'attenta selezione, sono stati individuati 44 articoli che sono stati inclusi all'interno della review. I criteri utilizzati per l'inclusione degli articoli sono stati i seguenti: la popolazione di riferimento è composta da giocatori d'azzardo online di età adulta (età > 18), sono indagati i fattori di rischio e/o i fattori di protezione a qualunque livello (individuale e ambientale) ad esclusione di quelli relativi a determinanti biologiche. Per quanto riguarda l'esito di ricerca, sono stati inclusi outcome legati a tutti i gradi di dipendenza, di problematicità (non problematico, problematico, patologico) e di rischio del gioco online (basso, medio, elevato). Non sono stati posti limiti rispetto al disegno di ricerca né, di conseguenza, al gruppo di controllo.

Risultati

L'analisi degli studi selezionati mostra come la maggior parte degli articoli abbia studiato fattori di rischio o di protezione a livello individuale, mentre solo pochi articoli studiano variabili a livello relazionale o contestuale. Inoltre, tutti gli articoli indagano almeno un fattore di rischio, mentre solo pochi articoli si concentrano su i fattori di protezione.

Per sintetizzare e sistematizzare i risultati relativi ai fattori di rischio e di protezione sono state effettuate due tipologie di confronto:

- confronto tra i fattori che distinguono i giocatori offline da quelli online;
- confronto tra i giocatori online non problematici da quelli online problematici.

In aggiunta è stato svolto un ulteriore confronto per evidenziare se emergevano analogie o differenze rispetto ai fattori studiati tra il primo e il secondo confronto.

Nella Tabella 1 sono riportati sinteticamente quanto è risultato dall'analisi della letteratura.



Tabella 1 Sintesi dei risultati in merito ai fattori maggiormente associati a giocatori online e ai fattori di rischio per un gioco problematico. In corsivo sono evidenziati i fattori che non sono coerenti tra i due confronti

	Maggiormente associati al gioco online, rispetto a quello offline	Maggiormente associati al gioco online problematico rispetto all'online non problematico
<b>Fattori socio anagrafici</b>	Genere maschile, età inferiore, elevati livelli di educazione, reddito maggiore, occupazione a tempo pieno e di alto profilo, avere figli a proprio carico, essere di origine straniera.	Genere maschile, età inferiore, inferiore grado di istruzione, reddito minore, essere disoccupati, essere single/non sposato, avere figli a proprio carico, essere di origine straniera.
<b>Pattern e comportamenti di gioco</b>	<p><b>Pattern di gioco:</b> Riportare maggiori livelli di problematicità del gioco, avere un gioco caratterizzato da alta intensità (frequenza), variabilità (multiattività), più durature sessioni di gioco, elevate spese e indebitamento.</p> <p><b>Storia di gioco:</b> esordio precoce Comportamenti: utilizzo di sostanze mentre di gioca, giocare sia online che offline.</p>	<p><b>Pattern di gioco:</b> Avere un gioco caratterizzato da alta intensità (frequenza), variabilità (multiattività), più durature sessioni di gioco, elevate spese e indebitamento.</p> <p><b>Storia di gioco:</b> esordio precoce Comportamenti: utilizzo di sostanze mentre di gioca, giocare sia online che offline., scarse interazioni virtuali.</p>
<b>Comportamenti a rischio e dipendenze</b>	Eccessivo e problematico consumo di alcol, droghe e tabacco; eccessivo e problematico utilizzo di Internet e del computer	Eccessivo e problematico consumo di alcol, droghe e tabacco; eccessivo e problematico utilizzo di Internet e del computer
<b>Dimensioni psicologiche</b>	<p>Componente emotiva: Elevati livelli di disagio psicologico, stati emotivi negativi e variazioni dell'umore</p> <p>Atteggiamenti: elevata fiducia in Internet, atteggiamento favorevole verso il gioco online, scarso orientamento religioso,</p> <p>Motivazioni per giocare: finanziare, di piacevolezza, caratteristiche intrinseche del gioco</p>	<p>Componente emotiva: Elevati livelli di disagio psicologico, stati emotivi negativi e variazioni dell'umore, elevati livelli di ansia e depressione, solitudine e insoddisfazione di vita, scarsa intelligenza emotiva.</p> <p>Personalità: elevati livelli di impulsività, scarsa socialità,</p> <p>Componente cognitiva: distorsioni cognitive,</p> <p>Atteggiamenti: elevata fiducia in Internet, atteggiamento sfavorevole verso il gioco online,</p> <p>Motivazioni per giocare: finanziare, caratteristiche intrinseche del gioco</p>
<b>Fattori relazionali e contestuali</b>	Presenza di problematiche familiari e problemi accademici	Presenza di familiari giocatori problematici e problemi accademici

## Conclusioni

Dall'analisi della letteratura risulta evidente che alcune categorie di variabili siano scarsamente indagate in letteratura, quali ad esempio, il funzionamento emotivo e sociale e le capacità relazionali. Nonostante il livello relazionale sia poco indagato all'interno della l'analisi sistematica, il legame con altre persone emerge in maniera indiretta dall'analisi di altri fattori. In generale risulta che la presenza di altre persone in diversi contesti di vita funga da fattore di protezione per una modalità problematica di gioco, mentre l'assenza di queste rappresenta un fattore di rischio. Inoltre, tra i fattori sociodemografici l'essere sposato o avere una relazione con un partner stabile e, tra i fattori associati ai pattern di gioco, giocare in compagnia rappresentano dei fattori di protezione. Allo stesso modo la socialità è presente anche negli aspetti motivazionali, coloro che giocano al fine di incontrare altre persone, festeggiare, stare con gli amici hanno meno probabilità di essere giocatori problematici. Gli aspetti relazionali necessitano sia di maggior approfondimento, sia di essere tenuti in considerazione in un'ottica di intervento e di prevenzione.

## Fase 2: Ricerca qualitativa

### Obiettivo e metodo

Lo scopo di questa ricerca qualitativa è comprendere come il gioco d'azzardo si inserisca nello stile di vita delle persone, approfondendo il rapporto tra il gioco, i contesti di vita e le relazioni. Entrambi questi ultimi aspetti sono scarsamente indagati in letteratura, ma assumono una forte rilevanza in un'ottica di prevenzione e promozione di comportamenti di salute.

Dopo una lunga fase di reclutamento e uno screening specifico, sono stati intervistati 14 giocatori online.

Si tratta di giocatori online:

- maggiorenni e residenti in Lombardia,
- con un gioco non problematico in base a quanto riportato nella scala PGSI.

L'intervista semi-strutturata è durata circa 1 ora per ciascun partecipante. È stata successivamente fatta un'analisi tematica di quanto emerso al fine di identificare pattern e temi principali interpretando sia il contenuto esplicito sia quello latente.

### Risultati

Dalle analisi sono emersi 4 macro-temi principali descritti nella Tabella 2.

<p><b>Gioco "controllato"</b></p>	<p><b>Maggiormente associati al gioco online, rispetto a quello offline</b></p>
<p><b>Ambivalenza gioco sociale e gioco individuale</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Molti intervistati descrivono un gioco controllato mostrando una certa consapevolezza della pericolosità del gioco;</li> <li>· Nonostante questa forte convinzione, nessuno di loro fa alcun riferimento a dei criteri validi per definire le strategie di controllo che applicano;</li> <li>· È interessante osservare che quasi la totalità dei giocatori utilizza limiti delle spese settimanali o mensili, mentre solo una persona si è imposta limiti sulla durata delle sessioni di gioco che è invece indicata come rilevante in letteratura;</li> <li>· Emerge comunque che i limiti autoimposti dai giocatori sulle spese non siano comunque troppo restrittivi né vengano sempre rispettati;</li> <li>· Gli intervistati cercano di sminuire il loro gioco o di non definirlo gioco d'azzardo;</li> <li>· È evidente che i giocatori in questione siano in difficoltà nel selezionare e fruire di strategie di coping efficaci "controllare il gioco e gestire il rischio di incorrere in una modalità di gioco problematica.</li> </ul>
<p><b>Motivazioni di gioco</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Dai racconti dei giocatori il gioco sociale, effettuato in compagnia o in presenza di altri è molto frequente e non hanno resistenze a parlarne;</li> <li>· Al contrario il gioco individuale è presente ma meno condiviso e esplicitato;</li> <li>· Gli intervistati che giocano sempre o prevalentemente da soli sembrano avere una modalità di gioco più problematica degli altri e presentano più fattori di rischio (in primis il gioco come strategia di coping per gestire stati emotivi negativi);</li> <li>· Il gioco online sembrerebbe favorire il passaggio dal gioco sociale, condiviso (anche solo come argomento di conversazione) al gioco individuale e abitudinario;</li> <li>· Il passaggio da un gioco sociale e principalmente fisico ad un gioco individuale prevalentemente online è favorito da alcuni fattori, ad esempio: la gestione dei momenti di noia non più legati a ritualità concrete (caffè al bar, uscita con gli amici) e il fatto di essere in momenti di vita dove non è possibile accedere al gioco fisico in quanto si è limitati nell'uscire di casa (presenza di figli piccoli, trasloco, lockdown, stato di salute).</li> </ul>
<p><b>Confronto gioco offline e online</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Sono diverse le peculiarità associate alla modalità online che vengono riportate;</li> <li>· Caratteristiche strutturali del gioco d'azzardo online, come la comodità, l'accessibilità, l'anonimato, la non visibilità e l'attrattività della grafica;</li> <li>· Tra i nuovi fattori, dall'esperienza di alcuni giocatori risulta che il gioco d'azzardo online è caratterizzato da una maggior facilità nell'utilizzo e dalla possibilità di personalizzare la propria esperienza di gioco scegliendo le caratteristiche che più si adattano alle preferenze dei giocatori;</li> <li>· Emergono alcuni aspetti che il gioco online sembra non riuscire a ricreare del gioco offline, ovvero la mancanza di fisicità e la mancanza di socialità.</li> </ul>

## Conclusioni

Cercando di fare sintesi di quanto emerso dall'analisi delle interviste e rispondendo agli obiettivi della ricerca, sono stati individuati 3 profili di giocatori che potrebbero essere tenuti in considerazione in un'ottica di intervento e prevenzione:

- Giocatori con familiari: categoria composta principalmente da giocatrici di genere femminile, tendono a giocare per la quasi totalità del loro tempo insieme ad altre persone, condividendo con loro il momento e le strategie di gioco, o semplicemente giocando in loro presenza. Solitamente condividono il gioco con i loro familiari, genitori o partner, e vedono questa attività come forma di intrattenimento, passatempo o divertimento. Accedono al gioco online o per momenti particolari in cui il gioco fisico non è accessibile o spinte dai bonus offerte dalle piattaforme ai mariti o attraverso i social;
- Giocatori sociali: questi giocatori tendono a giocare sia in compagnia di altre persone, per la maggior parte amici o pari, sia a giocare da soli. Giocano con altre persone come forma di intrattenimento e occasione sociale, per fare gruppo e per divertirsi insieme, mentre riportano di giocare da soli quando si annoiano e non hanno niente di meglio da fare. Il passaggio al gioco online sembra essere una forma di radicalizzazione dell'abitudine;
- Giocatori singoli : categoria composta da giocatori che giocano principalmente o esclusivamente da soli, non tendono a condividere il gioco con altri, nemmeno parlandone, se non in pochi casi. Giocano prevalentemente nelle loro abitazioni in orario serale o notturno. Questo profilo sembra essere quello maggiormente a rischio.

### **Fase 3: Workshop con gli enti del territorio**

Sono stati realizzati 2 workshop con gli enti del territorio e partner del progetto e un altro incontro verrà realizzato a breve. I workshop hanno l'obiettivo di:

- Condividere gli obiettivi e le metodologie della ricerca e ottenere input rispetto per le fasi successive;
- Condividere i risultati;
- Co-progettare strategie e interventi preventivi.

Hanno partecipato ai workshop rappresentanti di:

- ASST Bergamo Est Ser.D Gazzaniga
- ATS Bergamo UOS Prevenzione dipendenze
- Comune di Gazzaniga
- Consorzio Val Cavallina
- Cooperativa Piccolo Principe
- G.A. Associazione giocatori anonimi
- Università degli studi di Milano-Bicocca

# 1. INTRODUZIONE

Il gioco d'azzardo è definito come una forma di intrattenimento incentrata sulla scommessa di qualsiasi tipo di oggetto o possesso di valore su un gioco o un evento il cui esito è prevalentemente aleatorio, che può sfociare in una condizione di dipendenza (Boyd & Bolen, 1968; Serpelloni, 2013). Il gioco d'azzardo patologico rappresenta un tema di rilevanza sociale poiché compromette la salute pubblica andando ad impattare negativamente la salute dell'individuo, la sua rete di relazioni e più in generale la società (OMS, 2020). Si è reso quindi necessario intervenire su questo fenomeno, sia in un'ottica di assistenza e cura, sia andando a prevenire la sua diffusione, la quale negli ultimi anni ha seguito una crescita esponenziale (Abbott, 2020). Intervenire sulla diffusione del gioco d'azzardo rappresenta una rilevante sfida (Serpelloni, 2013). La difficoltà è dovuta principalmente all'ambivalenza di questa attività: se da una parte pervade la cultura in quanto forma di intrattenimento e svago, dall'altra la forma di dipendenza nel quale può sfociare è caratterizzata da elevato stigma sociale, per cui difficilmente le persone cercano aiuto (Ladouceur, Lachance & Fournier, 2009).

Tra le tipologie di gioco d'azzardo, quello online rappresenta un tema ancor più sfidante in quanto è caratterizzato da aspetti che lo rendono maggiormente rischioso e rendono il controllo, la prevenzione e l'intervento ulteriormente complicati (Gainsbury, 2012b). Grazie all'innovazione tecnologica, il gioco da online non solo è facilmente accessibile a chiunque in ogni momento, ma ha una ricca varietà di giochi al suo interno adatta ad ogni preferenza. Questa ampia disponibilità insieme a caratteristiche intrinseche del gioco, quali la rapidità delle partite e la facilità di pagamento, contribuiscono ad aumentare la potenziale assuefazione (Gainsbury, Russell, Hing, Wood & Blaszczynski, 2013). L'intervento sui giocatori online è notevolmente faticoso in quanto è difficile entrare in contatto con loro e quindi ottenere informazioni sulla loro identità e i comportamenti di gioco che mettono in atto (entità delle scommesse, tempo giocato) data l'anonimità garantita dai siti di gioco. La scarsità in letteratura di interventi di prevenzione sul gioco d'azzardo online è sintomo della difficoltà di individuare i fattori di rischio e di protezione che caratterizzano i giocatori su Internet che, per l'unicità di questa attività, potrebbero in parte distinguersi dai giocatori d'azzardo fisico.

## 1.1 Ampiezza e diffusione del gioco d'azzardo

Il gioco d'azzardo ha avuto una forte diffusione soprattutto negli ultimi 30 anni in tutto il mondo (Abbott, 2020). Al passo con i cambiamenti socioculturali e tecnologici, anche il gioco d'azzardo si è modificato nel tempo. La trasformazione avvenuta nelle categorie, che si sono sempre di più ampliate, e le modalità di gioco, che saranno approfondite in seguito, ha determinato un evidente cambiamento tra le caratteristiche attuali del gioco d'azzardo rispetto a quello del passato. Quest'ultimo infatti era principalmente legato a occasioni sociali, caratterizzato da lentezza dei turni e richiedeva abilità particolari; al contrario, oggi la preferenza è rivolta a giochi solitari, che non richiedono particolare impegno, scanditi da tempi sempre più veloci (Osservatorio delle dipendenze Bergamo, 2018). Sia gli aspetti legati all'ampiezza del gioco d'azzardo, sia quelli che lo caratterizzano, sono associati ai cambiamenti apportati alle disposizioni e legislazioni che ne hanno regolamentato la fruizione e che, soprattutto negli ultimi tre decenni, hanno visto un cambiamento significativo anche nel contesto italiano.

Dallo studio epidemiologico trasversale di tipo osservazionale condotto dall'Istituto Superiore di Sanità (ISS) in collaborazione con l'Agenzia Dogane e Monopoli (ADM) tra il 2016 e il 2019, emerge quanto il gioco d'azzardo sia una pratica diffusa (Ministero della salute, n.d.). Infatti, rispetto ad un campione rappresentativo della popolazione adulta italiana, il 36,4% ha avuto un'esperienza di gioco nell'anno precedente la raccolta dei dati, interessando circa metà della popolazione maschile (43,7%) e circa un terzo di quella femminile (29,8%). Tra chi ha avuto esperienze di gioco circa la metà delle persone (51,8%) ha affermato di aver iniziato in un periodo tra i 18 e i 25 anni, mentre il 18% circa tra i 26 e i 35 anni (Ministero della salute, n.d.), evidenziando come i primi contatti con il gioco d'azzardo avvengano frequentemente in età giovanile. Questo aspetto risulta essere problematico in riferimento al fatto che una rilevante porzione di minorenni afferma di averne usufruito, nonostante sia un'attività illegale per la loro età. In particolare, su un campione di 15 602 studenti con un'età compresa tra i 14 e i 17 anni, il 29,3% riporta di aver giocato d'azzardo almeno una volta negli ultimi 12 mesi (Ministero della salute, n.d.).

Per quanto riguarda invece i giocatori problematici, dall'analisi dei dati IPSAD relativi al 2013 e 2014, indagine che coinvolgeva soggetti italiani di età compresa tra i 15 e i 64 anni, è emerso che il 4% del campione corrispondeva a un rischio moderato, mentre l'1,6% risultava avere una modalità di gioco problematica (IPSAD, 2014). Confrontando questi dati con quelli più attuali dell'indagine IPSAD 2017-2018 i giocatori il cui profilo di gioco risulta essere "a rischio severo" di gioco problematico sono circa il 2,4% della popolazione adulta, mentre quelli a rischio moderato e basso sono rispettivamente il 5,9% (IPSAD, 2018).

Il dato italiano è coerente con le prevalenze mondiali di giocatori problematici, le quali variano dallo 0,7% al 6,5%, e a quelle europee, inserite in un intervallo tra lo 0,12% a il 3,4% (Calado & Griffiths, 2016).

Nonostante si stia verificando un'espansione del Disturbo da Gioco d'azzardo, come sottolinea il Ministero della salute (n.d.), i dati

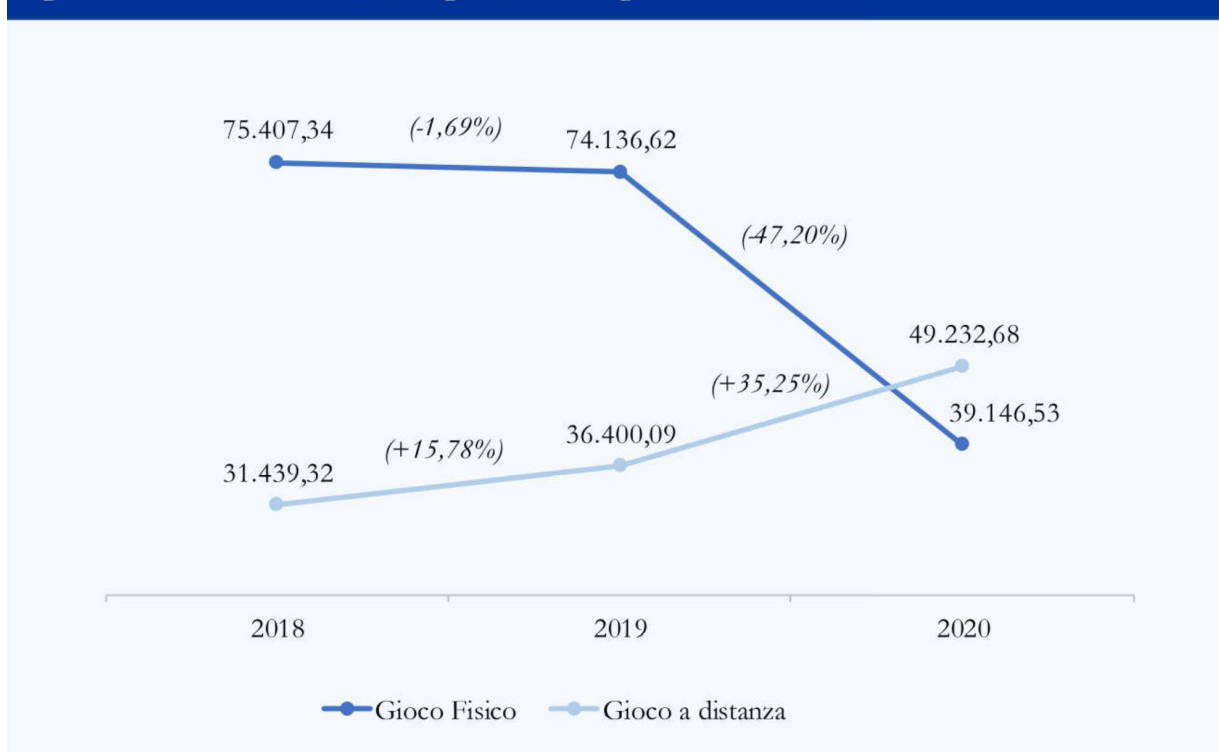
disponibili non rappresentano in modo accurato la reale prevalenza a causa di due principali ragioni: la mancanza di una rilevazione sistematica dei pazienti in trattamento presso i Servizi pubblici e dal fatto che più del 90% dei giocatori problematici non richiede aiuto (Ladoucer et al., 2009). Complessivamente, dall'insieme dei dati soprariportati, è possibile affermare che il gioco d'azzardo stia subendo negli ultimi decenni una forte crescita tra tutta la popolazione, e in particolare tra gli uomini in età adulta, mentre le fasce più vulnerabili sono rappresentate dagli adolescenti e dagli anziani. In linea con questo andamento, anche la prevalenza di giocatori problematici è in aumento e questo aspetto rappresenta una criticità considerando che solo una piccola percentuale riesce a raggiungere i servizi.

In linea con l'ampia diffusione di questo fenomeno, anche l'andamento della portata economica ha subito una forte crescita, soprattutto negli ultimi 15 anni. Questo risulta evidente analizzando i dati dell'ADM italiana rispetto all'insieme nazionale delle puntate della collettività dei giocatori. Dal 2006-2018 è triplicato l'ammontare della raccolta, da 35,2 miliardi nel 2006 a circa 106,85 miliardi di euro nel 2018 (ADM, 2017<sup>o</sup>; ADM, 2019). I dati più recenti invece, fanno riferimento a 110,5 miliardi di raccolta nel 2019 (Libro Blu, 2020), mostrando ulteriormente la progressiva e rapida espansione volumetrica del gioco d'azzardo, anche se nel 2021 si è registrato un calo dovuto alla diffusione della pandemia da Covid-19 registrando 88,38 miliardi di euro, ovvero il 17,3% in meno rispetto al 2018 (gli effetti della pandemia sul gioco sono approfonditi nel paragrafo 1.6)

Analizzando la destinazione della totalità dei soldi giocati, è possibile constatare dei cambiamenti negli ultimi anni rispetto alle categorie di gioco d'azzardo più attraenti per i giocatori. Nel 2006 l'insieme delle puntate dei giocatori era massimo per le New Slot (14 935 miliardi), seguito dal Lotto (6 588 miliardi) e dalle Lotterie (3 962 miliardi). Mentre nel 2016 le New Slot mantengono il primato raggiungendo una somma di puntate pari a 26 324 miliardi, seguito dalle VLT per un totale di 23 101 miliardi e dai giochi a distanza di 16 946 miliardi; invece, scommesse sportive, lotto e lotterie non superano i 9 miliardi (ADM, 2017a). Il cambiamento più significativo durante il decennio 2006-2016 è rappresentato dalla crescita esponenziale dei soldi investiti nei giochi a distanza, dei quali la raccolta consisteva in soli 242 milioni nel 2008. In riferimento agli ultimi dati riportati nel Libro Blu 2020 (ADM, 2021) il gioco a distanza ha superato l'entità della raccolta dei giochi fisici (Grafico 1.1), corrispondendo a circa il 56% della raccolta totale, ovvero 49,23 miliardi di euro, aumentando nel solo anno della pandemia di 27 punti percentuali (rielaborazione dei dati del 2020 effettuata da Nomisma in merito ai dati dell'Osservatorio gioco d'azzardo, 2021). Questi dati evidenziano l'emergere di una nuova modalità di gioco che ha preso piede negli ultimi 20 anni, che si distingue dalla modalità di gioco fisica svolta in locali di gioco: il gioco d'azzardo online.

Grafico 1.1 Estratta dal Libro Blu 2020 (ADM, 2021)

**Figura V.3 - Confronto tra Raccolta gioco fisico vs gioco a distanza**



Fonte: elaborazione dati ADM su banca dati Sistema Business Intelligence Giochi e Tabacchi  
Per ulteriori dettagli cfr. Appendice: Tabella a II.126

Valori espressi in milioni di euro

## 1.2 Il gioco d'azzardo online

Il termine gioco d'azzardo online viene utilizzato in riferimento a tutte le forme di gioco effettuate attraverso Internet, tramite diversi dispositivi tecnologici come computer, telefoni cellulari, tablet e televisioni digitali (Gainsbury et al., 2013). Negli ultimi 20 anni questo fenomeno ha visto una repentina crescita ed evoluzione che secondo Gainsbury, Wood, Russell, Hing e Blaszczynski (2012a) è dovuta ad un insieme di fattori legati allo sviluppo tecnologico, come il fatto che la maggior parte della popolazione non solo abbia la possibilità di accedere a dispositivi a costi ridotti, ma anche a connessioni internet economiche e diffuse. In conseguenza a questa disponibilità si è verificata una maggior fiducia ed esperienza nell'utilizzo di Internet e dei suoi servizi e contemporaneamente le forme di gioco su terra, come scommesse sportive, giochi di carte, casinò, hanno raggiunto le piattaforme online (Wood & Williams, 2011). L'espansione di questo fenomeno è evidente: in Italia tra il 2013 e il 2016 (ADM, 2017b) si è verificato un consistente incremento dell'insieme delle puntate effettuate esclusivamente online aumentando da circa 13 miliardi di euro a quasi 17 miliardi, rappresentando un incremento di circa il 28%. Questo aumento corrisponde al quadruplo dell'incremento che si è verificato sul canale di distribuzione fisico. In riferimento ai dati più recenti dell'annata 2019, il complessivo di giocate attraverso il canale di distribuzione telematico ammonta a più di 36 miliardi di euro, cifra inferiore rispetto al gioco su terra, ma significativa se si considera la rapida crescita (ADM, 2019).

La diffusione del gioco d'azzardo online è dovuta a specifiche caratteristiche che lo rendono vantaggioso rispetto al gioco su terra, come la maggiore facilità di accesso, la convenienza (non richiede né tempo, né sforzo negli spostamenti), la flessibilità di orario (24 ore al giorno), l'elevata interattività e continuità del gioco e la garantita privacy e anonimità del giocatore (Gainsbury et al., 2013; Gainsbury, 2012b). Ulteriori aspetti riportati dai giocatori che portano ad un maggiore ingaggio sono la possibilità di creare profili che non rispecchiano la loro vera identità, di poter decidere se giocare in solitudine oppure di interagire con altri concorrenti tramite l'utilizzo di chat istantanee e forum (Hing, Gainsbury, Blaszczynski, Wood, Lubman & Russell, 2014a).

Oltre ai numerosi vantaggi del gioco online, sono presenti anche aspetti meno attraenti. Lo studio di Wood e Williams (2010) riporta come il 25% dei giocatori (N=1 954) affermava di essere preoccupato per la sicurezza dei propri soldi e il 19% riteneva che questa modalità li rendesse maggiormente propensi a spendere più di quanto prefigurato.

Per la natura rischiosa del gioco d'azzardo online dovuta in generale alla maggiore fruibilità e alle caratteristiche associate a maggiore assuefazione, dalla letteratura emerge come i giocatori online siano più propensi a sviluppare modalità di gioco problematiche, rispetto a quelli offline (Gainsbury, 2012b).

## 1.3 Il gioco d'azzardo come problematica di salute

Il costo personale e sociale del gioco d'azzardo e l'entità della sua diffusione, lo hanno reso un fenomeno di rilevanza sociale e un potenziale problema per la salute pubblica che necessita quindi di un intervento multilivello. Non solo si è evidenziata la necessità di maggiori regolamentazioni a livello normativo, ma anche quella di progettare interventi volti a ridurre le conseguenze, oppure ad agire prima che situazioni problematiche si manifestino.

Intervenire sulla diffusione del gioco d'azzardo patologico fa parte delle politiche di salute. Il riconoscimento della rilevanza della cura e della prevenzione del gioco problematico è recente, si è concretizzata solo nel 2012 in corrispondenza dell'approvazione del Decreto Balduzzi (D.L. n. 158/2012). Tra i cambiamenti che questa norma ha apportato emerge l'inserimento del gioco d'azzardo patologico tra i Livelli Essenziali di Assistenza (LEA), rappresentando così la possibilità per la totalità dei cittadini affetti da ludopatia di ricevere prestazioni di prevenzione, cura e riabilitazione. Il gioco d'azzardo è presente all'interno del Piano Nazionale della Prevenzione (PNP), la parte integrante del Piano Sanitario Nazionale che affronta tematiche relative alla promozione della salute e alla prevenzione delle malattie. La maggiore attenzione rivolta agli interventi rivolti al GAP è stata ulteriormente supportata e incentivata dal Ministero della Salute istituendo, all'interno della legge di stabilità 2016, il "Fondo per il gioco d'azzardo patologico" (L. n. 208/2015, art. 1 comma 946). Questo Fondo che ammonta a 50 milioni di euro annui suddivisi proporzionalmente tra le regioni, contribuisce concretamente all'attuazione dei Piani Regionali della Prevenzione (PRP), i quali attraverso l'implementazione di progetti che racchiudano strategie e azioni delineate sui bisogni e le caratteristiche delle regioni, mirano al raggiungimento degli obiettivi delineati nel PNP (Ministero della Salute, 2020).

Per affrontare una problematica di salute pubblica, come il gioco d'azzardo, è necessario adottare un'ottica preventiva. Tuttavia, la prevenzione, secondo il Piano Nazionale della Prevenzione (2020), esige di essere guidata dall'approccio promozionale, indirizzata in un'ottica di empowerment e di engagement. È proprio l'integrazione tra prevenzione e promozione della salute la strategia che risulta essere più efficace.

### 1.3.1 Iniziative ed interventi volti alla prevenzione del gioco d'azzardo (fisico)

La prevenzione alla diffusione e allo sviluppo di una modalità problematica di gioco si è concretizzata in diverse azioni che sono adottate a livello internazionale. All'interno del progetto Mind the GAP, è stata realizzata un'approfondita review della letteratura<sup>1</sup> sull'efficacia degli interventi di prevenzione attuabili a livello locale (Velasco et al., 2021). Le evidenze mostrano come gli interventi preventivi possono essere ricondotti in tre diverse categorie in base all'aspetto del gioco sul quale intervengono: l'offerta, la doman-

<sup>1</sup> Con il termine review si intende una analisi della letteratura scientifica volta a sintetizzare i risultati emersi su un dato tema.

da e il danno (McMahon, Thomson, Kaner & Bamba, 2019). Le iniziative volte a ridurre l'offerta hanno il fine di limitare la disponibilità del gioco d'azzardo, andando ad agire in termini di controllo e regolamentazione delle opportunità di gioco presenti. Tra le iniziative di questa tipologia sono presenti la disposizione dell'età legale per giocare, la limitazione dell'orario di apertura dei locali di gioco e la regolamentazione delle licenze. Ulteriori strategie riguardano la disposizione dell'ubicazione dei locali di gioco, che deve essere distanziata dai luoghi sensibili (come scuole, parco giochi, palestre, oratori) e la loro densità. Queste iniziative sono entrambe rivolte, in particolare, a salvaguardare la popolazione più vulnerabile, ovvero i giovani, gli anziani e le persone socialmente svantaggiate (McMahon et al., 2019; Williams, West & Simpson, 2012). Tra queste, la disposizione dell'età legale rappresenta una delle policy di maggiore efficacia insieme al sistema di licenze; mentre la limitazione nell'orario di accesso, soprattutto se non sostanziale, e la densità dei locali hanno un'efficacia inferiore (Gainsbury, Blankers, Wilkinson, Schelleman-offermans & Cousijn, 2014). Complessivamente, emerge come le azioni volte alla riduzione dell'offerta di gioco d'azzardo risultano essere strategie efficaci sia per la popolazione generale che per i giocatori a rischio o problematici (Velasco et al., 2021).

Le azioni che contribuiscono a ridurre la domanda di gioco sono strategiche al fine di ridurre il desiderio di giocare e lo sviluppo di modalità di gioco problematiche (McMahon et al., 2019). Queste possono agire sia sulla motivazione a usufruirne, sia sulla consapevolezza relativa alle caratteristiche e agli effetti del gioco d'azzardo sia sul contesto nel quale è inserito. Tra gli interventi che agiscono in termini individuali sulla motivazione e la consapevolezza del fenomeno, sono citati ad esempio la limitazione di pubblicità volta a promuovere il gioco d'azzardo e l'obbligo di esporre nei locali materiale informativo rispetto alle effettive probabilità di vincita e agli aspetti caratterizzanti una modalità di gioco problematica (Ariyabuddhiphongs, 2013; McMahon et al., 2019; Serpelloni, 2013). La popolazione giovanile è il target di molti progetti educativi, implementati nelle scuole, rivolti a: aumentare conoscenze di probabilità e statistica per ridurre l'eventualità che si formino false credenze, potenziare le competenze di pensiero critico e la resistenza a influenze esterne e aumentare la consapevolezza della reale casualità che caratterizza il gioco d'azzardo (Williams et al., 2012). In letteratura sono maggiormente presenti interventi di questo tipo rivolti ai giovani, poiché la scuola rappresenta un luogo privilegiato di azione, mentre per la popolazione adulta risulta essere più complicato. A prova di ciò, in riferimento alla review di McMahon et al. (2019), 11 articoli sono rivolti ad interventi educativi sulla popolazione giovanile nell'ambito di riduzione della domanda, contro solo 4 articoli relativi alla popolazione adulta. Ulteriori strategie che invece riguardano il contesto sono la limitazione del consumo di sostanze alcoliche e di sigarette all'interno dei locali, in modo da diminuire il desiderio e la continuità del gioco. Quest'ultima strategia risulta essere maggiormente efficace tra le azioni di riduzione della domanda mentre gli altri interventi di riduzione della domanda basati principalmente sulla trasmissione delle conoscenze dei rischi e delle probabilità hanno effetti limitati (Velasco et al., 2021).

L'ultima tipologia relativa alle azioni di riduzione del danno è volta a circoscrivere i potenziali effetti negativi del gioco d'azzardo sulla salute, sugli aspetti sociali ed economici, sia dell'individuo, sia della comunità (McMahon et al., 2019). Queste iniziative hanno il fine di tutelare il giocatore, rendendolo più consapevole nel sostenere comportamenti di gioco sostenibile (Ladouceur, Shaffer, Blaszczynski & Shaffer, 2017). Sono incluse in questa categoria le azioni di pre-impegno, ovvero la possibilità per i giocatori di inserire, prima di iniziare una partita, limiti di tempo e di denaro. Ulteriori iniziative, che possono essere implementate nelle macchinette, sono i messaggi di feedback e avvisi relativi al gioco, ad esempio rispetto alla durata, l'impostazione di una scommessa massima e l'accettazione di piccoli tagli di banconota. L'autoesclusione, tra le azioni di riduzione del danno, sembra essere una di quelle più efficaci nel ridurre l'impatto sulla salute, sulle relazioni e rispetto alla diminuzione dei comportamenti di gioco (Ladouceur et al., 2017; McMahon et al., 2019). L'autoesclusione consiste nella decisione di un giocatore di bandirsi volontariamente da uno specifico locale o sito di gioco autorizzando i gestori ad impedirgli l'accesso. Le strategie di riduzione del danno mirate ai giocatori problematici risultano essere potenzialmente efficaci (Velasco et al., 2021).

Tra le strategie preventive sopra riportate, molte riguardano esclusivamente il gioco d'azzardo fisico, soprattutto quelle relative alla disponibilità del gioco. Il gioco d'azzardo online, per gli aspetti che lo differenziano da quello su terra e per la sua recente storia, è caratterizzato da un diverso panorama di iniziative e programmi di prevenzione.

### 1.3.2 Regolamentazioni e interventi per la modalità online

La rapidità della crescita del gioco su Internet ha contribuito al superamento delle leggi promulgate per contrastare l'attività di gioco che, insieme alla varietà di regolamentazioni presente tra diversi stati e regioni, hanno determinato l'attuale stato di incertezza rispetto alle modalità per contenerlo (Gainsbury, 2012b). Il gioco d'azzardo online risulta essere particolarmente complicato da regolamentare. Le ragioni di questa difficoltà dipendono in parte da aspetti caratteristici di questa modalità di fruizione: l'impossibilità di controllare gli accessi, la mancanza di chiarezza sui confini tra giurisdizioni e l'incongruenza tra i distributori e la reale posizione dei giocatori (Gainsbury et al., 2014c).

Si distinguono due principali approcci adottati al fine di contenere il gioco su internet: di proibizione, il quale consiste nel vietare l'accesso alla maggior parte o alla totalità di siti (presente in stati come Cina, Nuova Zelanda e Giappone) e di legalizzazione e licenza, il quale scopo è di regolare l'utilizzo e la fruizione (strategia impiegata ad esempio in Italia, Francia e Olanda) (Gainsbury, 2012b). Le misure messe in atto dallo stato italiano sono state il proibire l'accesso ad alcune tipologie di gioco online e vietare l'utilizzo di siti



posti al di fuori dell'Italia (Williams et al., 2012).

Nel 2011 è stata redatta dalla Commissione Europea la Raccomandazione del gioco d'azzardo online, che consiste in un insieme di principi al fine di proteggere i consumatori e gli utenti di questa modalità di gioco (European Commission, 2011). Queste linee guida fanno riferimento ad aspetti riguardanti diverse fasi: la fase iniziale di approccio, per cui conformemente a quanto avviene nel gioco fisico, devono essere fornite informazioni legate ai possibili rischi dei siti e deve avvenire una registrazione con informazioni verificabili sulla loro identità, in modo che sia garantito l'accesso solo a persone maggiorenni. Raccomandazioni rispetto al fornire supporto ai giocatori durante il gioco, riguardano la necessità di permettere l'impostazione di limitazioni degli importi posti in gioco e delle tempistiche, utilizzando messaggi di allerta qualora si superassero. Al fine di aiutare i giocatori problematici l'autoesclusione dai siti dovrebbe essere facilmente disponibile, oltre alla presenza di linee telefoniche per chiedere assistenza rapidamente. Per quanto riguarda il contesto di gioco sono suggerite azioni che riguardano sia la formazione degli operatori impiegati nelle sale da gioco virtuali, in modo che siano consapevoli delle possibili problematiche di dipendenza al fine di essere nella condizione di gestire queste situazioni, sia la progettazione di interventi di sensibilizzazione legati al gioco su Internet.

Nonostante la difficoltà nel valutare gli effetti degli interventi di riduzione al gioco d'azzardo online, dalla letteratura risulta che le strategie di preimpegno e l'autoesclusione siano le strategie di prevenzione maggiormente efficaci (Gainsbury et al., 2014c) e quelle più largamente utilizzate, grazie alla presenza di strumenti all'interno dei siti che hanno una funzione di monitoraggio e di allarme (come messaggi pop up, limitazioni di spesa, tempo e accesso). In particolare, gli avvisi riferiti a possibili effetti negativi del gioco su aspetti finanziari e sulle relazioni familiari, hanno conseguenze positive sul comportamento a breve termine dei giocatori (Munoz, Chebat & Borges, 2013). Nonostante la potenziale efficacia, sono presenti degli aspetti critici che caratterizzano l'autoesclusione e il pre-impegno nel gioco online. Tra questi si evidenzia la possibilità di vanificare le limitazioni semplicemente cambiando sito o profilo di accesso, dato che non esiste un unico sistema operativo dei siti di gioco d'azzardo che condivida informazioni del genere (Hing et al., 2014a).

Dalla panoramica dei programmi di prevenzione risulta evidente la scarsa presenza di interventi rivolti al gioco online rispetto al gioco fisico. Questa mancanza è dovuta a diversi aspetti che caratterizzano il gioco su Internet, tra questi: la recente espansione, la crescita esponenziale, la difficoltà nel controllare i siti e individuare i giocatori. Inoltre, è fondamentale considerare che le strategie di prevenzione sono efficaci nel momento in cui vanno ad agire in modo mirato sugli specifici fattori che influenzano la probabilità che un disturbo si sviluppi. Per questo, al fine di ridurre la diffusione del gioco d'azzardo problematico, fisico e online, è una condizione necessaria individuare i fattori che aumentano e diminuiscono il rischio di incorrere in questo fenomeno. Nel prossimo paragrafo saranno brevemente presentate le conoscenze rispetto ai fattori ostacolanti e predisponenti la condizione di dipendenza del gioco d'azzardo.

## 1.4 Fattori di rischio e di protezione

A livello teorico la letteratura distingue due tipologie di fattori che influenzano la probabilità che un disturbo si presenti: i fattori di rischio e i fattori di protezione. I fattori di rischio sono associati ad una maggiore probabilità di sviluppare una problematica, mentre i fattori di protezione riducono la probabilità di sviluppare un disagio (Coe et al., 1993). In entrambi i casi queste variabili possono essere caratteristiche individuali, ad esempio aspetti legati alla predisposizione genetica, alla personalità, al temperamento, alle attitudini, oppure possono riguardare aspetti ambientali o contestuali, ad esempio la qualità delle relazioni familiari o i comportamenti messi in atto dal gruppo dei pari. Molteplici fattori di rischio e di protezione operano in ogni contesto di vita di un individuo, influenzandosi vicendevolmente. Per questo è fondamentale considerare contemporaneamente il livello individuale, relazionale, di comunità e sociale (Cristini & Santinello, 2012)

### 1.4.1 Fattori di rischio e di protezione per le dipendenze

Sia i fattori di rischio che i fattori di protezione possono essere associati a molteplici esiti, è raro che un solo fattore porti ad un'unica problematicità (Cristini & Santinello, 2012; Substance Abuse and Mental Health Services Administration (SAMHSA), n.d), infatti molteplici disturbi condividono fattori di rischio e di protezione, questo vale anche per il disturbo legato al gioco d'azzardo. Solo recentemente sono stati studiati specificamente i fattori di rischio e di protezione del gioco d'azzardo problematico. Nel passato si attingeva all'insieme di conoscenze relative ad altre forme di dipendenza, ovvero quelle legate al consumo di sostanze. Questo perché il disturbo da gioco d'azzardo e l'abuso di sostanze condividono alcuni meccanismi neurali, in particolare la modalità di attivazione che è associata ai sistemi di ricompensa (APA, 2013). Per fornire una prospettiva più completa rispetto ai fattori che influenzano il gioco d'azzardo, verranno illustrati sia i fattori identificati in letteratura rispetto ai comportamenti da addiction da sostanze sia quelli più specifici per il gioco d'azzardo.

La Tabella 1.1 ha il fine di integrare i contributi della letteratura rispetto ai fattori di rischio e di protezione per la dipendenza da sostanze. In particolare, sono state integrate due differenti classificazioni di fattori: la prima è stata tratta da un manuale pubblicato dall'European Monitoring Centre for Drugs and Drug Addiction (EMCDDA, 2010), la seconda è di Canning, Millward, Raj e Warm (2004) ed è una tra le più utilizzate nel settore delle dipendenze.

Tabella 1.1 Sintesi dei fattori di rischio e di protezione dei disturbi da addiction. Fonti: Canning et al. (2004), EMCDDA (2010).

Fattori di rischio		Fattori di protezione	
Individuali		Individuali	
<p><b>Sociodemografici</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Povertà</li> <li>· Status socioeconomico basso</li> </ul> <p><b>Comportamenti e rappresentazioni</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Adozione precoce di comportamenti devianti e di comportamenti di rischio</li> <li>· Storia di problemi comportamentali</li> <li>· Rapido aumento dell'intensità del consumo di sostanze</li> <li>· Atteggiamento favorevole</li> <li>· Scarse abilità di coping</li> </ul> <p><b>Caratteristiche di personalità e stati emotivi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Stress/Ansia</li> <li>· Depressione</li> <li>· Bassa autostima</li> <li>· Alta estroversione</li> <li>· Aggressività</li> <li>· Impulsività/iperattività, scarsa capacità di autocontrollo</li> <li>· Ricerca compulsiva di nuove emozioni</li> <li>· Personalità antisociale, basso conformismo</li> <li>· Problemi di salute mentale</li> </ul>		<p><b>Sociodemografici</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Status socioeconomico alto</li> <li>· Alto livello di istruzione</li> </ul> <p><b>Comportamenti e rappresentazioni</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Inizio tardivo di comportamenti devianti o di comportamenti di rischio</li> <li>· Atteggiamento sfavorevole</li> <li>· Valore nella salute e nella realizzazione</li> <li>· Credenze e coinvolgimento religiose</li> <li>· Buona consapevolezza di sé</li> <li>· Buone capacità di coping</li> </ul> <p><b>Caratteristiche di personalità e stati emotivi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Elevata autostima</li> <li>· Bassa impulsività</li> <li>· Facile temperamento</li> </ul>	
Relazionali		Relazionali	
<p><b>Famiglia</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Genitori o familiari che hanno comportamenti devianti o attuano comportamenti di rischio</li> <li>· Presenza di conflitti familiari e di una scarsa stabilità</li> <li>· Scarso monitoring parentale</li> <li>· Mancanza di affetto e di cure</li> <li>· Rifiuto genitoriale</li> <li>· Basse aspettative genitoriali</li> <li>· Scarse procedure disciplinari</li> </ul> <p><b>Gruppo dei pari</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Alienazione dal mainstream</li> <li>· Atteggiamenti favorevoli verso problemi comportamentali</li> <li>· Amici con problemi comportamentali (uso di sostanze, problemi con la giustizia...)</li> <li>· Inizio precoce di problemi comportamentali</li> </ul>		<p><b>Famiglia</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Modelli di comportamento convenzionale</li> <li>· Stabilità nella famiglia</li> <li>· Assenza di perdite precoci o separazioni</li> <li>· Elevato controllo e monitoring</li> <li>· Affetto, cura, interesse e incoraggiamento da parte dei genitori</li> <li>· Coesione familiare</li> <li>· Attaccamento genitore-figlio</li> <li>· Comunicazione supportiva</li> <li>· Disciplina coerente all'età</li> <li>· Capacità di risolvere i conflitti familiari</li> <li>· Amicizie adulte prosociali</li> </ul> <p><b>Gruppo dei pari</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Comportamenti e atteggiamenti prosociali</li> <li>· Amici che disapprovano problemi comportamentali</li> <li>· Amici che non hanno problemi comportamentali</li> </ul>	

Contestuali	Contestuali
<b>Ambientali</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Disponibilità di sostanze e di armi</li> <li>- Norme di comunità tolleranti alla violenza</li> <li>- Traslochi e spostamenti</li> <li>- Comunità disorganizzata</li> </ul>	<b>Ambientali</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Norme di comunità contro l'uso di sostanze, il crimine e la violenza</li> <li>- Accesso all'assistenza sanitaria</li> <li>- Coinvolgimento nel vicinato</li> <li>- Vicinato ricco di risorse</li> </ul>
Scuola / Educazione	Scuola / Educazione
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Basse performance scolastiche</li> <li>- Mancanza di impegno e di interesse</li> <li>- Scarse aspirazioni educative</li> <li>- Assenze e drop out</li> <li>- Scarso supporto da parte degli insegnanti</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Buona relazione con gli insegnanti</li> <li>- Coinvolgimento ed interesse</li> <li>- Alte aspirazioni educative</li> <li>- Alte aspettative da parte dei genitori</li> <li>- Supporto consistente da parte degli insegnanti</li> <li>- Qualità della scuola (istruzione specializzata per studenti a rischio, programmi di transizione scuola-lavoro)</li> </ul>

#### 1.4.2 Fattori di rischio e di protezione per il gioco d'azzardo

Una delle prime classificazioni nella quale emergono i fattori di rischio e di protezione specifici del gioco d'azzardo è presente in Dickson, Derevensky e Gupta (2002). Successivamente sono stati condotti vari studi che indagano le variabili che influenzano questo specifico fenomeno e sono state proposte nuove classificazioni. Particolarmente interessanti sono la sintesi proposta nel Manuale per i Dipartimenti delle Dipendenze italiani (Serpelloni, 2013) e la prima review sistematica su questo tema effettuata da Dowling et al. (2017). È importante sottolineare che sia la classificazione di Dickson et al (2002), che la review di Dowling et al. (2017) sono riferite alla popolazione adolescenziale e al gioco d'azzardo fisico.

La Tabella 1.2 è il frutto dell'integrazione dei fattori di rischio e di protezione specifici del gioco d'azzardo.

Fattori di rischio	Fattori di protezione
Individuali	Individuali
<b>Sociodemografici</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Essere maschio</li> <li>- Appartenere alla popolazione giovanile o anziana</li> <li>- Appartenere ad una minoranza etnica</li> </ul> <b>Comportamenti e rappresentazioni</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Consumo di sostanze (alcol, droghe, tabacco)</li> <li>- Persistenti comportamenti problematici</li> <li>- Variabilità di gioco</li> </ul> <b>Caratteristiche di personalità e stati emotivi</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Distorsioni cognitive sul gioco d'azzardo</li> <li>- Aumento della dissociazione durante il gioco</li> </ul>	<b>Sociodemografici</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Essere femmina</li> <li>- Di mezza età</li> <li>- Appartenere alla maggioranza etnica</li> </ul> <b>Comportamenti e rappresentazioni</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Assente consumo di sostanze (alcol, droghe, tabacco)</li> <li>- Buona capacità di adattamento</li> </ul> <b>Caratteristiche di personalità e stati emotivi</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Buona percezione del rischio</li> <li>- Evitamento del danno</li> <li>- Assenza di distorsioni cognitive</li> </ul>

Contestuali	Contestuali
<p><b>Ambientali</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Politica e cultura sociale tollerante verso il gioco d'azzardo</li> <li>· Alta disponibilità e facile accesso e ai locali di gioco</li> <li>· Assente o scarsa rete dei servizi territoriali</li> <li>· Pubblicità sul gioco d'azzardo positive da parte dei media</li> </ul>	<p><b>Ambientali</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Politica e cultura sociale contraria al gioco e fortemente regolamentata</li> <li>· Bassa disponibilità e accessibilità al gioco</li> <li>· Rete di servizi territoriali</li> <li>· Assente o scarsa pubblicità sul gioco</li> </ul>
Scuola / Educazione	Scuola / Educazione
<ul style="list-style-type: none"> <li>· Basse performance scolastiche</li> <li>· Mancanza di impegno e di interesse</li> <li>· Scarse aspirazioni educative</li> <li>· Assenze e drop out</li> <li>· Scarso supporto da parte degli insegnanti</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Buona relazione con gli insegnanti</li> <li>· Coinvolgimento ed interesse</li> <li>· Alte aspirazioni educative</li> <li>· Alte aspettative da parte dei genitori</li> <li>· Supporto consistente da parte degli insegnanti</li> <li>· Qualità della scuola (istruzione specializzata per studenti a rischio, programmi di transizione scuola-lavoro)</li> </ul>

Non è stata trovata alcuna analisi della letteratura inerente specificatamente ai fattori di rischio e di protezione del gioco d'azzardo online. Tuttavia, in un recente articolo Gainsbury (2015) ha sintetizzato le conoscenze in merito alla relazione tra gioco d'azzardo online e gioco problematico, evidenziando l'importanza di considerare variabili individuali, sociali e ambientali e trattando in parte anche i fattori di rischio associati al gioco problematico online. Tra i fattori di rischio sociodemografici per il gioco d'azzardo problematico su Internet emergono: l'essere maschi, essere più giovani e provenire da un background culturalmente diverso. Altri risultati riguardano fattori di rischio legati al consumo e alla dipendenza da sostanze, i disturbi dell'umore, la convinzione irrazionale sul gioco. Infine, emergono fattori di rischio inerenti ai comportamenti di gioco, come ad esempio un'elevata intensità e una elevata variabilità sono associati ad una modalità di gioco problematica (Gainsbury, 2015).

### 1.4.3 Confronto dei fattori per la dipendenza da sostanze e gioco d'azzardo

Molti dei fattori di rischio e di protezione emersi dalla letteratura relativa alla dipendenza da sostanze sono riportati anche in riferimento al gioco d'azzardo patologico. A livello individuale avere uno stato socioeconomico basso e vivere una condizione di povertà sono fattori di rischio comuni alle due problematiche. Al contrario uno stato socioeconomico medio alto ed elevati livelli di istruzione diminuiscono la probabilità di sviluppare problematiche legate al gioco d'azzardo o alle dipendenze. La presenza di atteggiamenti e credenze favorevoli nei confronti di comportamenti problematici (ad esempio, uso di sostanze, gioco d'azzardo) aumenta la probabilità di metterli in atto e la messa in pratica di questi comportamenti rappresenta un fattore di rischio in misura maggiore quando ha inizio in età precoce e l'utilizzo avviene smodatamente in brevi lassi di tempo. Mentre avere comportamenti ed atteggiamenti di rifiuto e intolleranza verso i comportamenti devianti, un esordio tardivo di comportamenti di rischio, avere credenze ed essere coinvolti in attività religiose e ritenere la propria salute un valore sono considerati fattori di protezione allo sviluppo di problematiche legate all'utilizzo di sostanze e gioco. Stati emotivi quali vissuti di ansia e depressione e caratteristiche di personalità associate ad aggressività, iperattività, scarso conformismo, tratti di personalità antisociale, caratterizzano persone che hanno una probabilità maggiore di sviluppare una condizione di dipendenza o una modalità problematica di gioco.

Considerando le caratteristiche disposizionali, quelle che riportano valori maggiori di predittività sono i tratti di impulsività, legati quindi a scarsa capacità di autocontrollo, e la ricerca di nuove sensazioni che sono particolarmente associate a stati di dipendenza (Dowling et al., 2017). Ulteriori fattori di rischio individuali riguardano le scarse capacità di coping e la presenza di disagio psicologico. Al contrario, elevati livelli di consapevolezza di sé e una buona percezione del rischio, elevata autostima, moderata estroversione, buone capacità di coping, facile temperamento e bassa impulsività sono tratti disposizionali che sono associati in misura minore a problematiche di questo tipo fungendo da fattori di protezione.

A livello relazionale invece, emergono i seguenti fattori di rischio: la presenza di modelli devianti (ad esempio genitori che fanno uso di sostanze o sono giocatori problematici) e di conflitti e rotture familiari (separazioni, divorzio), un atteggiamento favorevole

verso comportamenti problematici, un clima caratterizzato da scarso affetto, interesse e cura genitoriale, bassi livelli di monitoring parentale e controllo, una disciplina assente o incoerente. Invece, le persone che hanno legami familiari forti, coesi e positivi e sono inserite in un contesto parentale di stabilità, coesione interesse e affetto, caratterizzato da controllo e condotte genitoriali coerenti e intolleranti ai comportamenti problematici, sono più probabilmente al sicuro da sviluppare una modalità problematica di gioco e una condizione di dipendenza da sostanze. La presenza di modelli devianti funge da fattore di rischio anche nel gruppo dei pari, infatti l'atteggiamento favorevole e l'ingaggio in comportamenti problematici da parte dei propri amici, aumenta la probabilità che l'individuo sviluppi gli stessi comportamenti, soprattutto se l'esordio è precoce. Fungono invece da fattori di protezione l'atteggiamento sfavorevole nei confronti di comportamenti devianti e la loro assenza nel gruppo, e la presenza di attitudini prosociali.

Rispetto alle caratteristiche ambientali, la povertà, lo status socioeconomico basso, l'appartenenza a quartieri disorganizzati e privi di risorse, oppure risiedere in vicinati caratterizzati da tolleranza verso la violenza e il crimine, rappresentano degli aspetti che aumentano la probabilità di sviluppare problematiche di gioco. Rispettivamente l'appartenenza ad un contesto di stabilità e sicurezza, dove c'è intolleranza per violenza, crimine e nel quale sono presenti risorse facilmente disponibili (come la possibilità di accedere all'assistenza sanitaria, coinvolgimento del vicinato) sono contesti facilitanti esiti positivi di salute (Dowling et al., 2017). Il focus sulla scuola e l'educazione, tra i fattori contestuali, è dovuto al fatto che la maggior parte della letteratura si concentra sulla popolazione giovanile, per cui l'istruzione rappresenta uno degli aspetti principali.

In questo ambito gli aspetti maggiormente predittivi dei comportamenti problematici sono: scarse prestazioni scolastiche, la mancanza di impegno e interesse nelle attività, assenteismo e interruzione degli studi, assenza di aspettative e aspirazioni sul futuro e, in fine, minimo supporto da parte degli insegnanti. Tuttavia, dalla review di Dowling et al. (2017) emerge come povere prestazioni accademiche influenzino lievemente la probabilità di incorrere nel gioco problematico. Allo stesso tempo la presenza di supporto da parte sia di genitori che degli insegnanti, un buon impegno e coinvolgimento nelle attività accademiche, avere aspirazioni rispetto al futuro e raggiungere buone prestazioni diminuisce la probabilità di sviluppare problematiche di dipendenza da sostanze e gioco d'azzardo.

#### 1.4.4 Fattori specifici del gioco d'azzardo

Oltre ai fattori in comune con i disturbi da addiction, è ipotizzabile che il gioco d'azzardo sia influenzato da variabili differenti. Se l'aspetto in comune con le dipendenze da sostanze riguarda la condivisione dei medesimi meccanismi di gratificazione elicitati (Serpelloni, 2013) e la possibilità che si inneschino comportamenti compulsivi e di tolleranza e craving, esistono delle peculiarità. L'utilizzo del denaro, la modalità e il mezzo di fruizione, la tipologia di gioco sono aspetti che contraddistinguono l'esperienza dei giocatori. I fattori specifici per il gioco d'azzardo patologico sono stati evidenziati nella Tabella 1.2. Tra i fattori di rischio individuali sociodemografici emergono: essere di genere maschile (caratterizzato da una forte predittività), appartenere alla popolazione giovanile o anziana, (Dowling et al., 2017) e appartenere a una minoranza etnica (Serpelloni, 2013).

Rispettivamente essere di genere femminile, essere di mezza età e appartenere alla maggioranza etnica risultano diminuire la probabilità di essere un giocatore problematico. Mentre in riferimento ai comportamenti si annoverano: la presenza di persistenti problemi comportamentali e fruire di diverse attività di gioco. Rispetto alle credenze relative al gioco d'azzardo, coloro che hanno delle distorsioni cognitive risultano essere più a rischio di sviluppare una modalità problematica (Serpelloni, 2013). Avere invece buone capacità di adattamento, una buona percezione del rischio, la tendenza ad evitare situazioni dannose e l'assenza di distorsioni cognitive fungono da fattori di protezione per la modalità problematica di gioco. La dipendenza da sostanze non solo condivide molti fattori di rischio e di protezione con il gioco d'azzardo, dimostrando la loro stretta correlazione, ma il consumo di sostanze rappresenta a sua volta un fattore di rischio per i giocatori problematici.

Rispetto al livello contestuale rappresentano dei fattori di rischio per il gioco problematico: la diffusa disponibilità e accessibilità del gioco d'azzardo sul territorio, la presenza di una politica e una cultura sociale favorevole al gioco, la presenza di pubblicità che lo promuovono e una scarsa o assente rete dei servizi territoriali (Serpelloni, 2013). Tra le fonti prese in considerazione vengono citati come fattori di protezione: la minima disponibilità e scarsa accessibilità al gioco d'azzardo, la presenza sul territorio di una rete di servizi, una cultura sociale intollerante al gioco d'azzardo e con delle politiche di regolamentazione e l'assenza di pubblicità volte alla promozione di questo.

Da questa presentazione risulta evidente la scarsa conoscenza di questi fattori, non tanto per quanto riguarda le dipendenze in generale, quando specificatamente per il disturbo da gioco d'azzardo, soprattutto se si considera la popolazione adulta, dato che la maggior parte della letteratura individua i fattori che caratterizzano la popolazione adolescenziale. Inoltre, questa presentazione riguarda i fattori di rischio e di protezione del gioco d'azzardo fisico. Data la presenza di caratteristiche proprie del gioco d'azzardo che lo contraddistinguono da quello offline, emerge la possibilità che i fattori associati alla modalità online differiscano da quelli

associati al gioco d'azzardo fisico.

## 1.5 Pandemia da COVID-19 e il gioco d'azzardo

Quanto precedentemente riportato andrebbe considerato e approfondito alla luce del contesto mondiale attuale che vede da marzo 2020 la diffusione della pandemia da COVID-19. La pandemia da coronavirus ha avuto un rilevante impatto a livello individuale, sociale e culturale incidendo significativamente su tutti gli aspetti di vita, dal mondo professionale e scolastico alla vita privata. Le regolamentazioni principali che vedono l'attuazione del distanziamento sociale, l'utilizzo di mascherine, il divieto di assembramenti sono in vigore ormai da due anni. Dall'inizio della pandemia sono stati alternati periodi di lockdown o di chiusure più o meno restrittive, durante i quali molte attività sono state sospese e la maggior parte delle persone ha vissuto per periodi di tempo in quarantena o in isolamento.

Tutte le persone sono state costrette a modificare abitudini e stili di vita, compresi i giocatori d'azzardo. In particolare, questo scenario ha avuto importanti cambiamenti soprattutto per coloro che giocano d'azzardo in presenza in quanto hanno assistito durante i periodi di lockdown alla chiusura dei locali di gioco e alla sospensione degli eventi sportivi sui quali scommettere. Date le diverse restrizioni era ipotizzabile che il gioco d'azzardo online crescesse in questi due anni sia in volume che in diffusione e avvenisse un passaggio e un cambio di tipologie dal fisico all'online. Secondo quanto emerge dai dati più recenti dell'ADM, l'emergenza pandemica ha ridotto tutte le dimensioni del gioco, ma ha indotto i giocatori ad avvicinarsi al mondo del gioco a distanza. Il gioco online, come riportato nel par. 1.1, nel corso del 2020 ha sorpassato la raccolta del gioco fisico (ADM, 2021). Dai dati emerge che c'è stato un aumento del 30,20% rispetto al 2020 del numero dell'apertura di nuovi conti di gioco online, per cui la Lombardia è la seconda regione con la percentuale più alta (ADM, 2021). Tuttavia, il gioco online secondo l'ADM (2021) non compensa totalmente la decrescita del gioco fisico che probabilmente è una conseguenza della sospensione di alcune attività di gioco in presenza durante la pandemia e a nuovi provvedimenti, ma anche all'esistenza di giocatori "abitudinari" che non sono passati a nessuna tipologia di gioco.

La più recente letteratura internazionale in merito agli effetti del coronavirus sul gioco d'azzardo online afferma che i giocatori non riportano grandi cambiamenti nel loro gioco e non è stato registrato un suo significativo aumento, anzi in alcuni casi ha il gioco d'azzardo su internet ha visto una diminuzione (Brodeur et al., 2021; Hodgins & Stevens, 2021). Tuttavia, risulta che tra coloro che hanno aumentato la frequenza di gioco siano presenti livelli più alti di problematicità e che sia presente una forte associazione con problemi di salute mentale (ansia, depressione, ecc.) e il consumo di sostanze. Tra i fattori di rischio presenti in letteratura e riconfermati dagli studi sugli effetti del Covid-19 emergono: riportare problematiche economiche e giocare per motivi finanziari oppure di coping. Tra i fattori di protezione invece ritorna l'importanza del supporto sociale.

## 1.6 Sintesi

Alla luce di quanto riportato in questo capitolo introduttivo, emergono diversi aspetti che richiederebbero maggiore approfondimento. Di seguito sono riportati i punti chiave:

- Il gioco d'azzardo è ampiamente diffuso nella popolazione adulta italiana e lombarda comportando problematiche a livello sociale e di salute;
- Il gioco d'azzardo online ha visto un rapido incremento anche grazie a caratteristiche che lo differenziano dal gioco in presenza;
- Conoscere i fattori di rischio e di protezione è importante per la progettazione di interventi, strategie e politiche di prevenzione e di contrasto;
- In letteratura sono presenti abbondanti conoscenze in merito ai fattori di rischio e di protezione per quanto riguarda le dipendenze, pochi per il gioco d'azzardo e pochissimi per quelli del gioco online;
- Non è chiaro se i fattori individuati per il gioco d'azzardo fisico siano uguali o differiscano da quelli del gioco online;
- Gli interventi preventivi rivolti al gioco d'azzardo online nella popolazione adulta sono limitati, rispetto a quelli rivolti agli adolescenti e ai giocatori offline;
- Esistono scarse evidenze in letteratura sulle azioni di prevenzione per il gioco d'azzardo online tra la popolazione adulta che esulino da applicativi offerti dalle stesse piattaforme di gioco per promuovere il gioco responsabile;
- La pandemia da Covid-19 rappresenta un contesto di maggior vulnerabilità per i giocatori d'azzardo, soprattutto per coloro che riportano maggiori livelli di problematicità.

Questi punti critici hanno rappresentato la base di partenza per il progetto "Mind the GAP 2.0 Ricerca-azione sul gioco d'azzardo online" il quale sarà trattato approfonditamente nei prossimi capitoli.

## 2. IL PROGETTO MIND THE GAP 2.0 – Ricerca-azione sul gioco d'azzardo online

Il progetto Mind the GAP, finanziato da Regione Lombardia attraverso la D.G.R. 1114 del 19 dicembre 2018<sup>2</sup> nasce dalla necessità di promuovere un'azione di sistema nel contesto degli Ambiti Territoriali in materia di prevenzione e contrasto al gioco d'azzardo patologico nella provincia di Bergamo. Il progetto aveva l'obiettivo di definire un modello di "governance condivisa, ovvero un insieme di azioni coordinate ed integrate volte ad ottimizzare l'utilizzo delle risorse e delle competenze", introdotta nel contrasto al gioco d'azzardo patologico. Successivamente, il progetto Mind the GAP 2.0, finanziato attraverso la D.G.R. 2609 del 9 dicembre 2019, si è posto l'obiettivo di:

- Garantire azioni omogenee di prevenzione e contrasto al gioco d'azzardo problematico attraverso un modello di governance condivisa e autorevole;
- Migliorare e potenziare l'efficacia delle azioni di prevenzione e contrasto al gioco d'azzardo, attraverso il coinvolgimento della comunità locale;
- Consolidare il modello di governance e di intervento attraverso il passaggio da "azioni" a "sistema" e da "processo" a "esiti".

Il progetto prevede molteplici attività. Tra queste, proprio a partire dalla criticità affrontate nel capitolo precedente, è prevista una ricerca-azione sul gioco d'azzardo online realizzata in collaborazione con l'Università degli Studi di Milano-Bicocca – Dipartimento di Psicologia.

La ricerca-azione si pone i seguenti obiettivi:

- Analizzare le rappresentazioni, le motivazioni e gli atteggiamenti che caratterizzano il gioco online negli adulti;
- Aumentare le conoscenze degli enti del territorio sui fattori di rischio e di protezione del gioco on-line nella popolazione adulta con particolare attenzione ai fattori relazionali e sociali;
- Capire quanto il gioco d'azzardo online si differenzi dal gioco d'azzardo fisico (e dalle forme di dipendenza);
- Identificare tipologie di giocatori;
- Identificare azioni innovative di prevenzione sul gioco online realizzabili a livello locale.

La scelta di focalizzare questa ricerca sulla popolazione adulta deriva dal fatto che il gioco d'azzardo è ampiamente diffuso nella popolazione adulta italiana e lombarda. Nonostante ciò, in letteratura questo fenomeno è meno indagato tra gli adulti rispetto invece a fasce più giovani della popolazione. Inoltre, i programmi preventivi regionali nel contesto scolastico offrono già un'azione di prevenzione su larga scala per la fascia adolescenziale, mentre non è presente un'azione equivalente per la popolazione adulta. Per raggiungere gli obiettivi sopra riportati sono state definite tre fasi di lavoro:

4. Analisi sistematica della letteratura sui fattori di rischio e di protezione del gioco d'azzardo online nella popolazione adulta;
5. Ricerca qualitativa con giocatori d'azzardo online in età adulta;
6. Workshop con gli enti del territorio per fare emergere idee e rappresentazioni sul gioco online, presentare i risultati della ricerca e identificare azioni di prevenzione innovative e realizzabili a livello locale.

Nonostante queste fasi siano distinte e sequenziali, sono allo stesso tempo interdipendenti tra loro in quanto ognuna di esse contribuisce ad integrare le altre.

I risultati ottenuti da questa ricerca potranno essere utilizzati per progettare e realizzare azioni preventive alla diffusione del gioco d'azzardo online, tenendo in considerazione le peculiarità di tale forma di gioco. In particolare, potranno fornire delle indicazioni rispetto ad interventi volti alla riduzione del danno, ovvero alla limitazione delle conseguenze negative che il gioco d'azzardo problematico ha sui giocatori e sui loro contesti e di vita oppure all'intercettazione precoce per la presa in carico di giocatori problematici. Infine, dato il delicato contesto pandemico attuale, potrebbe essere utile definire delle azioni volte a prevenire e limitare gli effetti negativi del covid sui giocatori, rivolgendo particolare attenzione a quelli problematici in quanto risultano essere maggiormente esposti a questi.

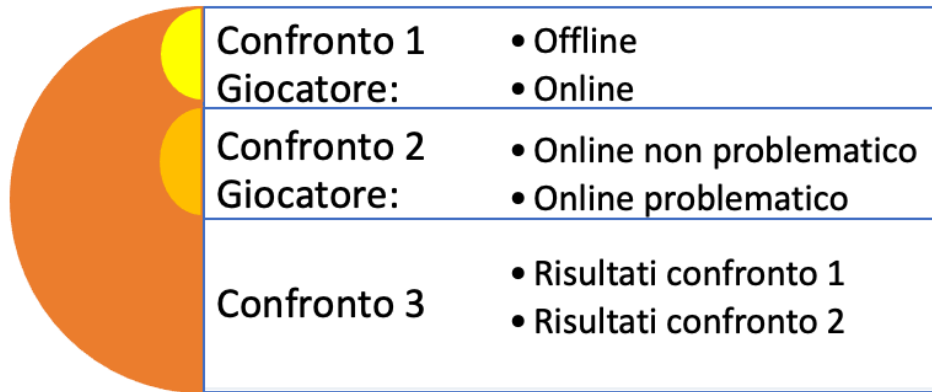
## 3. REVIEW DELLA LETTERATURA SUI FATTORI DI RISCHIO E DI PROTEZIONE DEL GIOCO D'AZZARDO ONLINE

Il fine di questo capitolo è di presentare la prima fase di questo progetto: un'analisi sistematica della letteratura delle conoscenze e delle evidenze in merito ai fattori che, nella popolazione adulta, aumentano o diminuiscono la probabilità di essere giocatori d'azzardo online e di sviluppare una modalità di gioco problematica.

Essendo la letteratura in merito ai giocatori d'azzardo online fortemente eterogenea, sia nella classificazione dei giocatori sia nella metodologia utilizzata, sono state effettuate due tipologie di confronto al fine di sintetizzare e sistematizzare i risultati relativi ai fattori di rischio e di protezione. Il primo confronto riguardava i fattori che distinguono i giocatori offline da quelli online, il secondo invece distingue tra i giocatori online non problematici da quelli online problematici. In aggiunta è stato svolto un ulteriore confronto per evidenziare se emergevano analogie o differenze rispetto ai fattori studiati tra il primo e il secondo confronto. Nel Grafico 3.1 è rappresentato lo schema di questo doppio confronto.

<sup>2</sup> D.g.r. 19 dicembre 2018 – n. XI/1114 Determinazione di azioni locali di sistema nell'ambito della programmazione delle progettualità degli enti locali per la prevenzione e contrasto al gioco d'azzardo patologico in attuazione della l.r 21 ottobre 2013, n.8

Grafico 3.1 Schematizzazione doppio confronto effettuato nell'analisi dei risultati dell'analisi sistematica della letteratura sui fattori di rischio e di protezione



La prima parte del capitolo descrive la metodologia di ricerca utilizzata per svolgere l'analisi sistematica della letteratura e la procedura seguita. Successivamente sono presentati brevemente i risultati che riguardano la popolazione e il metodo, mentre sono maggiormente approfonditi quelli relativi ai fattori di rischio e ai fattori di protezione. Il capitolo termina con una breve discussione dei risultati ottenuti e con alcune riflessioni sulla ricerca futura.

### 3.1 Metodologia

#### 3.1.1 Strategia di ricerca

Al fine di indagare le conoscenze in letteratura rispetto ai fattori di rischio e di protezione del gioco d'azzardo online, è stata condotta un'analisi sistematica della letteratura. Con il termine analisi sistematica si intende una ricerca bibliografica esaustiva di un dato tema, che ha seguito un processo rigoroso. In questo caso il processo di analisi è avvenuto seguendo le linee guida inserite all'interno del protocollo Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses Protocols 2015 Checklist (PRISMA-P; Shamseer et al. 2015). Tra le principali banche dati accademiche sono state selezionate tre differenti database: PubMed, PsychInfo e Scopus, nelle quali sono state inserite analoghe sintassi in riferimento ai soli articoli peer-reviewed.

La parola chiave utilizzata è stata "gambling" abbinata alle seguenti "online, internet, interactive" e "risk factors, promotive factors, predictors, correlates". In aggiunta a questa strategia, sono stati ricercati articoli eleggibili tra i riferimenti bibliografici degli articoli ed è stato effettuato un confronto con esperti del settore al fine di includere gli articoli più rilevanti sul tema.

#### 3.1.2 Criteri di inclusione ed esclusione

Nella ricerca bibliografica sono stati presi in considerazione gli articoli peer-reviewed in lingua inglese, pubblicati tra il 2010 e il 2020. La decisione di indagare questo ultimo decennio, un arco temporale breve e recente, è una conseguenza della necessità di mettere in luce lo stato attuale delle conoscenze di un fenomeno che è in continua e repentina evoluzione. Gli articoli eleggibili per l'analisi sistematica della letteratura rispettano i seguenti criteri di selezione<sup>3</sup>: la popolazione di riferimento è composta da giocatori d'azzardo online di età adulta (età>18), sono indagati i fattori di rischio e/o i fattori di protezione a qualunque livello (individuale e ambientale) ad esclusione di quelli relativi a determinanti biologiche. Per quanto riguarda l'esito di ricerca, sono stati inclusi outcome legati a tutti i gradi di dipendenza, di problematicità (non problematico, problematico, patologico) e di rischio del gioco online (basso, medio, elevato). Non sono stati posti limiti rispetto al disegno di ricerca né, di conseguenza, al gruppo di controllo, per non restringere ulteriormente la numerosità degli articoli su questo tema, che ad oggi risulta comunque scarsa.

Sono stati esclusi articoli riguardanti la fascia di giocatori adolescenti (età<18) o lavoratori nel settore del gioco d'azzardo, quelli che indagano dati di prevalenza o strategie di prevenzione e di trattamento; quelli che approfondivano il gioco d'azzardo in generale, senza uno specifico riferimento alla modalità online, o altri tipi di disturbo, come quelli associati all'uso di internet, quali la dipendenza da internet o da videogiochi.

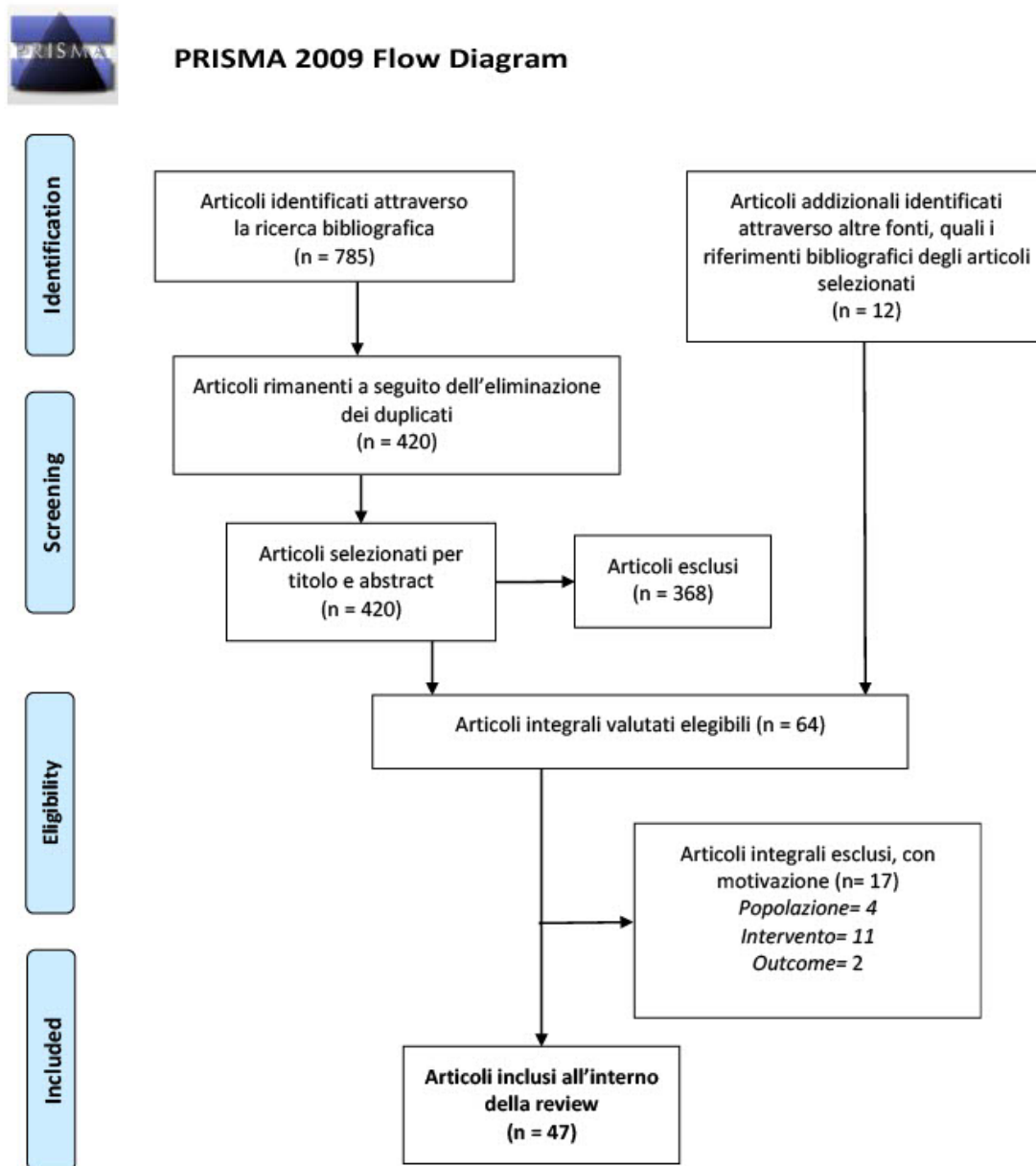
<sup>3</sup> I criteri di inclusione seguono lo schema Population Intervention Comparison Outcome (PICO)



### 3.1.3 Processo di selezione

I passaggi avvenuti nella scelta degli articoli da includere all'interno dell'analisi sistematica sono sintetizzati nel diagramma di flusso (Grafico 3.2). In primo luogo, a partire dai 785 studi emersi dalla ricerca bibliografica, sono stati eliminati quelli presenti in duplice copia, ottenendo una rosa di 420 articoli. Il processo di selezione di questi è stato svolto da due valutatori indipendenti, al termine del quale è avvenuto un confronto su ogni articolo, discutendo dei casi discrepanti in modo da raggiungere l'accordo per l'inclusione. Una prima scrematura degli articoli presenti è stata basata sulla lettura di titolo e abstract, che ha portato alla selezione di un totale di 52 articoli. A questi sono stati aggiunti ulteriori 15 articoli, tra i quali 11 sono stati individuati attraverso la lettura delle bibliografie degli articoli eleggibili, mentre i rimanenti sono stati inseriti grazie a consigli di professionisti del settore. La seconda selezione, invece, è avvenuta attraverso la lettura integrale dell'elaborato, al fine di poter individuare il motivo di esclusione facendo riferimento ai criteri PICO precedentemente riportati. Tra i 67 articoli eleggibili, quelli inclusi nell'analisi sistematica della letteratura sono in tutto 44.

Grafico 3.2 Diagramma di flusso del processo di selezione degli articoli nell'analisi sistematica della letteratura seguendo la procedura PRISMA



### 3.1.4 Estrazione dei dati

Al fine di elaborare i risultati è stata svolta una schematizzazione degli articoli inclusi nell'analisi sistematica. I dati estratti dagli articoli riguardano: l'obiettivo; il metodo e la tipologia di articolo; informazioni relative al campione (numerosità, modalità di campionamento, rappresentatività, tasso di rispondenza, metodo di coinvolgimento); lo strumento utilizzato e il tipo di analisi svolte, esplicitando che tipo di confronto è avvenuto; informazioni sul paese nel quale è stato svolto lo studio, la popolazione e la sottopopolazione studiata; l'elenco dell'insieme delle variabili indagate nell'articolo; i fattori di rischio e di protezione risultati significativi e infine le implicazioni. In Appendice (1) è riportato l'elenco degli articoli inclusi nell'analisi: ad ogni studio è stato attribuito un numero cardinale in ordine cronologico dal più recente al meno recente secondo l'anno di pubblicazione.

## 3.2 Risultati

### 3.2.1 Caratteristiche degli studi analizzati

#### Popolazione

In riferimento alle caratteristiche della popolazione indagata, emerge come la quasi totalità degli sia stata condotta in paesi occidentali (circa 17 in Europa, 9 in Australia, 8 in Canada, 7 nel Regno Unito e 3 negli Stati Uniti D'America), tranne 1 condotto in Asia (Macau). Gli articoli inclusi nell'analisi sistematica indagano soggetti appartenenti alla popolazione di giocatori d'azzardo online di età adulta (età>18). Analizzando gli articoli, emerge la preponderanza di studi che indagano giocatori d'azzardo su Internet in generale, senza classificazioni ulteriori, che spesso sono stati posti a confronto con giocatori d'azzardo offline.

Per quanto riguarda le sottopopolazioni, sono emerse due gruppi particolarmente studiati. Dieci articoli indagano il fenomeno del gioco d'azzardo online nella fascia dei giovani adulti, indicativamente 18-25 anni, o tra gli studenti universitari. Un'altra sottopopolazione particolarmente studiata, da 12 articoli inclusi in questa analisi, è quella composta dai giocatori impegnati esclusivamente o principalmente nel poker.

#### Metodo

Negli articoli inclusi nella analisi sistematica della letteratura è stata utilizzata prevalentemente la metodologia quantitativa; solo due elaborati impiegano entrambe le metodologie. Gli elaborati presi in considerazione sono quasi tutti studi cross-sectional, ovvero indagano il fenomeno in un solo momento, quindi non prevedono altre fasi. Per questi studi, non è chiaramente distinguibile la direzione dell'associazione tra la variabile e l'esito del gioco per diversi fattori. Solo cinque sono, invece, longitudinali e prendono in considerazione periodi temporali diversi: da due settimane a due anni.

In diversi studi sono stati utilizzati campioni rappresentativi della popolazione. In circa metà degli articoli, il campione era invece auto-selezionato in quanto i soggetti decidevano volontariamente se partecipare allo studio.

Negli studi quantitativi il questionario è stato lo strumento più utilizzato, composto prevalentemente da domande chiuse. Per quanto riguarda gli studi che utilizzano anche metodologie qualitative lo strumento più adoperato è l'intervista semi-strutturata realizzata per telefono o di persona.

### 3.2.2 Fattori di rischio e fattori di protezione

In generale, uno dei primi risultati che emerge dall'analisi della letteratura è che la maggior parte degli articoli studia variabili a livello individuale, mentre solo pochi articoli studiano variabili a livello relazionale o contestuale (Grafico 3.3). Inoltre, tutti gli articoli indagano almeno un fattore di rischio, mentre solo pochi si concentrano su fattori di protezione com'è rappresentato nel Grafico 3.4.

Grafico 3.3 Rappresentazione della percentuale del numero di fattori a livello individuale, relazionale e contestuale sul totale delle variabili analizzate nell'analisi sistematica

N° fattori per area

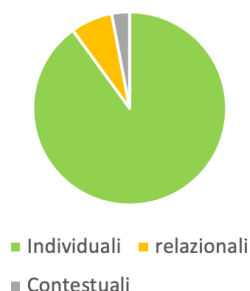


Grafico 3.4 Rappresentazione della percentuale del numero di fattori di rischio e di protezione sul totale delle variabili analizzate nell'analisi sistematica

N° fattori per tipologia



Di seguito è riportata un'analisi più specifica rispetto ai fattori di rischio e di protezione associati al gioco d'azzardo online e al gioco d'azzardo problematico. Nella trattazione le variabili sono distinte nei due livelli, prima saranno approfonditi i risultati a livello individuale, successivamente quelli che riguardano il livello relazionale e contestuale. All'interno di ogni livello i fattori saranno raggruppati in macrocategorie in base alla natura della variabile: sociodemografici, associati a pattern e comportamenti di gioco, comportamenti a rischio, aspetti emotivi, motivazioni e atteggiamenti e abilità sociali. Per ogni macrocategoria viene presentata una tabella di sintesi (Tabella 3.1.a, 3.1.b, 3.1.c, 3.1.d) nella quale sono riportati i risultati principali. Per ogni singolo fattore è riportato: il numero indicativo di articoli che lo indagano, una breve descrizione del suo effetto, se è studiato in riferimento al confronto tra giocatori online-online e/o online non problematico-online problematico e se i risultati ottenuti sono coerenti o meno tra questi due confronti. Il numero degli articoli che indagano una variabile è riportato per evidenziare i fattori maggiormente studiati e che quindi meriterebbero di considerazione maggiore.

## Fattori individuali

Informazioni socio-demografiche

Per quanto riguarda i due tipi di confronto (online vs offline e problematico vs non problematico), i fattori sociodemografici sono ugualmente indagati ed emerge una forte coerenza tra loro. I fattori più predittivi sia dei giocatori online che di quelli problematici sono: essere di genere maschile ed essere nella prima età adulta. Coerentemente con questo risultato un'età maggiore risulta essere maggiormente associata al gioco offline e a una minor probabilità di essere giocatori problematici. I risultati differenti tra i due confronti riguardano il livello di istruzione, il reddito, e l'occupazione. Rispetto ai fattori sociodemografici emerge che i giocatori online rispetto a quelli fisici sono caratterizzati più probabilmente da: essere di genere maschile, un'età inferiore, un titolo di studio più elevato, un reddito maggiore, un'occupazione a tempo pieno, avere bambini a proprio carico, essere di origine straniera e abitare in zone metropolitane o di campagna. Avere un'occupazione in generale è associato più probabilmente a modalità di gioco meno problematiche e al gioco offline. Al contrario avere bassi livelli di istruzione è associato all'utilizzo della modalità fisica di gioco e avere un reddito alto agisce come fattore di protezione per una modalità problematica di gioco. Risultati contrastanti riguardano la variabile inerente allo stato civile e alla presenza di un partner stabile: essere sposati e non esserlo sono associati entrambi ad una modalità di gioco online. Tuttavia essere in una relazione sentimentale stabile sembrerebbe essere associato al gioco offline e fungere da fattore di protezione. Invece, i giocatori online problematici rispetto a quelli non problematici sono più frequentemente: di genere maschile, di età inferiore, con un livello di educazione inferiore e un reddito minore, disoccupati, non sposati, con bambini a carico e di origine straniera. Gli unici risultati contrastanti emergono da due articoli che indicano il genere femminile come maggiormente a rischio di sviluppare una modalità problematica di gioco.

Tabella 3.1.a Sintesi dei risultati relativi ai fattori sociodemografici

Categorie	Fattori	Principali risultati	N° articoli	Confronto 1 Online vs Offline	Confronto 2 Non probl. online vs Probl. Online	Confronto 3 Coerenza tra confronto 1 e 2
Informazioni socio anagrafiche	<b>Genere</b>	Appartenere al genere maschile aumenta la probabilità di essere un giocatore online e di essere un giocatore online problematico.	19	4, 15, 17, 21, 22, 24, 33, 36, 41, 42, 43, 44, 45, 46*, 47	14*, 16, 22, 28, 29*, 34.	Coerenza tra i risultati.
	<b>Età</b>	Avere un'età inferiore aumenta la probabilità di essere un giocatore online e di essere un giocatore online problematico. Un'età maggiore funge da fattore di protezione per entrambi i confronti.	16	4, 10, 15, 21, 22, 24, 35, 41, 45, 46, 47	7, 14*, 16, 27, 29, 35	Coerenza tra i risultati.
	<b>Livello di educazione</b>	Elevati livelli di educazione sono maggiormente associati ai giocatori online rispetto a quelli offline, mentre un grado di istruzione minore è maggiormente associato ai giocatori online problematici rispetto a quelli non problematici.	8	21, 22, 24, 25, 45, 46	11, 27	Discrepanza tra i risultati.
	<b>Reddito</b>	Avere un reddito elevato è maggiormente associato ai giocatori online rispetto a quelli offline, mentre un reddito inferiore è maggiormente associato ai giocatori online problematici rispetto a quelli non problematici.	9	4*, 15, 22, 24, 42, 46, 47	7, 16	Discrepanza tra i risultati.

Categorie	Fattori	Principali risultati	N° articoli	Confronto 1 Online vs Offline	Confronto 2 Non probl. online vs Probl. Online	Confronto 3 Coerenza tra confronto 1 e 2
Informazioni socio anagrafiche	<b>Occupazione</b>	Un'occupazione a tempo pieno e di più alto profilo è un fattore maggiormente associato ai giocatori online. Essere disoccupati aumenta la probabilità che un giocatore online sia problematico.	12	10, 15, 24, 35, 42, 45, 46, 47	7, 13, 27, 29.	Discrepanza tra i risultati.
	<b>Stato civile/ Relazione</b>	Risultati contrastanti (C1): un ugual numero di articoli afferma che sia essere in una relazione stabile, sia essere soli siano maggiormente associati ad una modalità di gioco online. Essere single/non sposato invece è un fattore di rischio per una modalità di gioco problematica. Essere sposato/ avere una relazione stabile diminuisce la probabilità di essere giocatori online e online problematici.	10	10, 24*, 41, 42*, 45, 46*, 47	7, 14, 27	Parziale coerenza tra i risultati.
	<b>Figli a carico</b>	Avere bambini a proprio carico è maggiormente associato alla modalità di gioco online e funge da fattore di rischio per una modalità di gioco online problematica.	3	10, 24	4	Coerenza tra i risultati.

Categorie	Fattori	Principali risultati	N° articoli	Confronto 1 Online vs Offline	Confronto 2 Non probl. online vs Probl. Online	Confronto 3 Coerenza tra confronto 1 e 2
Informazioni socio anagrafiche	<b>Luogo di residenza</b>	Risultati contrastanti: Abitare in campagna e abitare in un ambiente metropolitano sono entrambi maggiormente associati alla modalità di gioco online.	2	4, 25*	\	\
	<b>Paese di origine</b>	Essere di origine straniera aumenta la probabilità di essere un giocatore online e di essere un giocatore online problematico.	4	36, 47	16, 28	Coerenza tra i risultati.

#### Abitudini e pattern di gioco

I comportamenti e gli aspetti legati al gioco sono particolarmente approfonditi. In riferimento a questa categoria sono analizzate variabili come: l'intensità, la variabilità, le spese, l'indebitamento e l'esordio. Non si riscontrano risultati contraddittori all'interno dei confronti e si evidenzia una forte coerenza tra le tipologie di analisi. Infatti, risultano essere associate sia alla scelta di giocare online sia allo sviluppo di un profilo problematico: un'elevata intensità, un'ampia variabilità delle attività alle quali si partecipa, elevate spese, condizioni di indebitamento e un esordio precoce nelle esperienze di gioco. Inoltre, sessioni di gioco di lunga durata, la consumazione di sostanze durante questa attività, l'utilizzo di dispositivi mobili, l'assenza di persone mentre si gioca, lo scarso utilizzo di chat e forum, sono fattori di rischio per una modalità problematica di gioco online. Inoltre risulta che utilizzare una modalità mista di gioco (ovvero giocare d'azzardo sia online che in presenza) sia maggiormente associato a elevati livelli di problematicità.

In riferimento ai comportamenti associati al gioco d'azzardo gli unici fattori che sembrano diminuire la probabilità di essere giocatori problematici sono un'iniziazione tardiva al gioco d'azzardo e la presenza di altre persone durante le sessioni di gioco.

Tabella 3.1b Sintesi dei risultati relativi ai pattern e ai comportamenti di gioco.

Categorie	Fattori	Principali risultati	N° articoli	Confronto 1 Online vs Offline	Confronto 2 Non probl. online vs Probl. Online	Confronto 3 Coerenza tra confronto 1 e 2
Pattern di gioco	<b>Grado di problematicità</b>	I giocatori online è più probabile che riportino più elevati gradi di problematicità rispetto ai giocatori offline.	11	1, 17, 22, 28, 33, 40, 41, 43, 45, 46, 47	\	\
	<b>Intensità</b>	Una maggiore frequenza ed intensità di gioco è maggiormente associata alla modalità di gioco online e funge da fattore di rischio per una condizione di maggior problematicità.	19	10, 17, 18, 24, 35, 36, 40, 41, 42, 43, 44	16, 18, 29, 30, 34, 38, 40, 43, 50, 51, 53	Coerenza tra i risultati.
	<b>Variabilità</b>	Un'elevata variabilità (Essere impegnati in molteplici e diverse forme di gioco d'azzardo) è maggiormente associata ad una modalità di gioco online e funge da fattore di rischio per una condizione di maggior problematicità.	21	1*, 15, 24, 35, 36, 41, 42, 43, 44, 46, 47	12, 16, 23, 27, 28, 30, 34, 35, 38, 51, 52	Coerenza tra i risultati.
	<b>Spese</b>	Spendere elevate somme di denaro per il gioco d'azzardo è un fattore maggiormente associato all'utilizzo di una modalità online, e ad un grado maggiore di problematicità.	12	17, 18*, 24, 36, 40, 41, 47	18, 27, 28, 29, 37, 40, 53	Coerenza tra i risultati.

Categorie	Fattori	Principali risultati	N° articoli	Confronto 1 Online vs Offline	Confronto 2 Non probl. online vs Probl. Online	Confronto 3 Coerenza tra confronto 1 e 2
Pattern di gioco	<b>Indebitamento</b>	L'indebitamento è un fattore maggiormente associato ai giocatori online e funge da fattore di rischio per i giocatori online problematici.	4	36, 47	14, 27	Coerenza tra i risultati.
	<b>Durata delle sessioni di gioco</b>	I giocatori online e giocatori online problematici riportano con maggiore frequenza di effettuare sessioni di gioco più lunghe.	7	18*, 41	18, 29, 34, 37, 39, 53	Coerenza tra i risultati.
Storia di gioco	<b>Esordio precoce</b>	Un'iniziazione precoce al gioco d'azzardo aumenta la probabilità di essere giocatori online e online problematici. Un esordio tardivo diminuisce la probabilità che si sviluppi una modalità di gioco problematica.	3	22, 24	7, 22	Coerenza tra i risultati.
	<b>Interazioni virtuali</b>	Uno scarso utilizzo di chat e forum online per interagire è fattore di rischio per la modalità problematica di gioco online.	1		14	/
Comportamenti di gioco	<b>Uso di sostanze durante il gioco</b>	Il consumo di sostanze durante le sessioni di gioco risulta essere più probabilmente associato ai giocatori online problematici.	6	17, 28	16, 27, 33, 34	/
	<b>Modalità mista di gioco</b>	Giocare d'azzardo sia su Internet che in presenza risulta maggiormente associato ad una modalità problematica rispetto a giocare in un'unica modalità.	4		25, 40, 46	/



## Salute e comportamenti a rischio

I risultati di questa variabile sono omogenei all'interno del confronto e dimostrano una forte coerenza tra le due tipologie di analisi (online vs offline, non problematico vs problematico). Gli unici comportamenti di rischio analizzati sono il consumo di sostanze stupefacenti (alcol, droghe) e l'utilizzo eccessivo o problematico dei media, anche se quest'ultimo è indagato da pochi articoli. In particolare, emerge che la fruizione di alcol e droghe risulta essere maggiormente associata alla modalità di gioco online rispetto a quella offline, come anche la maggior frequenza nell'utilizzo di internet e computer. L'utilizzo e la dipendenza da sostanze stupefacenti sono fattori di rischio anche per la modalità problematica di gioco; anche il consumo di tabacco che è stato particolarmente indagato in questo confronto. Lo stesso risultato è presente in letteratura relativamente al gioco d'azzardo fisico, per il quale sono stati relizzati interventi al fine di limitare l'utilizzo di sostanze durante le sessioni di gioco. Questa azione è risultata essere particolarmente efficace nel ridurre il rischio del gioco fisico e potrebbe essere un aspetto interessante da tenere in considerazione nella progettazione di interventi simili anche per il gioco online. Coerentemente rispetto a quanto affermato l'assenza o il minimo consumo di sostanze funge invece da fattore di protezione per il gioco problematico online in linea con quanto presente nella letteratura sui fattori associati alle dipendenze da sostanze e gioco d'azzardo (par 1.4). Per quanto riguarda l'utilizzo frequente di internet, del computer e dei videogame sembra essere più comune tra giocatori online problematici rispetto a quelli non problematici.

Tabella 3.1b Sintesi dei risultati relativi ai pattern e ai comportamenti di gioco.

Categorie	Fattori	Principali risultati	N° articoli	Confronto 1 Online vs Offline	Confronto 2 Non probl. online vs Probl. Online	Confronto 3 Coerenza tra confronto 1 e 2
Comportamenti a rischio e dipendenze	<b>Alcol e droghe</b>	Un eccessivo consumo di alcol e droghe è maggiormente associato alla modalità di gioco online e ad una modalità problematica di gioco.	11	24, 28, 33, 36, 41, 42, 44, 45, 47	7, 28, 52	Coerenza tra i risultati.
	<b>Tabacco</b>	Un eccessivo consumo di tabacco risulta essere maggiormente associato al gioco online e al gioco online problematico.	7	28, 33, 44, 45, 47	7, 34, 52	Coerenza tra i risultati.
	<b>Internet e computer</b>	Un eccessivo utilizzo di Internet, computer e videogame fungono da fattori di rischio per la modalità di gioco online e per una modalità di gioco problematica.	4	4, 10, 15	14	Coerenza tra i risultati.

### Dimensione emotiva, caratteristiche di personalità e funzionamento cognitivo

Nel confronto tra giocatori online e offline, gli stati emotivi non sono stati particolarmente indagati, mentre risultano essere rilevanti nel distinguere i giocatori online non problematici da quelli problematici. Data questa forte associazione con il gioco d'azzardo problematico questa variabile necessiterebbe di ulteriori approfondimenti. In particolare, poche evidenze affermano che esperienze emotive negative e disagio psicologico siano più probabilmente associate alla modalità di gioco online, rispetto a quello offline. Tra i fattori di rischio di una modalità problematica di gioco si annoverano: la presenza di alti livelli di ansia, depressione, disagio psicologico, insoddisfazioni di vita, sbalzi di umore, stati di eccitamento e sentimenti di solitudine.

Le caratteristiche di personalità sono state considerate solo nel confronto tra giocatori online non problematici e problematici. Dall'analisi svolta emerge che personalità disfunzionali, elevati livelli di impulsività o di alcune dimensioni di impulsività, ad es. la mancanza di premeditazione e tratti legati alla predisposizione alla noia tendono ad esacerbare possibili problematiche di gioco. Per quanto riguarda le caratteristiche di personalità che diminuiscono la probabilità di sviluppare una modalità problematica di gioco, dall'analisi sistematica emerge un solo fattore descritto in termini molto generali come tratto di personalità funzionale. Questo aspetto viene invece approfondito nella letteratura sulle dipendenze e sul gioco d'azzardo fisico: elevata autostima, bassa impulsività, moderata estroversione, avere una buona percezione del rischio, essere di facile temperamento e avere la tendenza ad evitare circostanze dannose.

Sono risultati influenzare il gioco d'azzardo online anche aspetti legati al funzionamento cognitivo. In particolare, una delle variabili più studiate è la presenza di distorsioni cognitive, associata sia alla modalità di gioco online sia al gioco problematico. Le evidenze risultano essere coerenti tra i due confronti. Tra i fattori di protezione individuali relativi al funzionamento cognitivo e sociale, dall'analisi sistematica si evidenziano: l'assenza o la scarsa presenza di distorsioni cognitive, associate più probabilmente a giocatori su terra. La presenza di distorsioni cognitive, soprattutto l'illusione di controllo e la perseveranza, risulta essere particolarmente indagata e rilevante per i giocatori problematici.

### Atteggiamento e motivazioni

L'atteggiamento che un individuo ha verso un comportamento influenza la sua propensione a mettere in atto quello stesso comportamento (Ajzen, 1985). Dall'analisi sistematica si evidenzia che un atteggiamento favorevole nei confronti del gioco d'azzardo online predice l'utilizzo di internet per giocare d'azzardo. Invece un atteggiamento negativo verso il gioco online è associato maggiormente ai giocatori online problematici. Questo risultato potrebbe essere interpretato alla luce del fatto che secondo la teoria del comportamento pianificato di Ajzen (1985), un altro fattore che influenza l'intenzione a mettere in atto un comportamento oltre all'atteggiamento è la percezione del controllo sul comportamento. Dato che giocatori più problematici hanno meno controllo sul loro gioco e più probabilmente hanno conseguenze negative sulla loro vita, questo potrebbe influenzare il loro atteggiamento nei confronti del gioco. Oltre all'atteggiamento, è stata indagata l'influenza della fiducia in internet dei giocatori, che risulta essere maggiormente associata sia ai giocatori online sia quelli online problematici.

Diversi articoli indagano gli aspetti motivazionali che spingono le persone a giocare d'azzardo. Sia le motivazioni finanziarie (vincere grandi somme di denaro, recuperare le perdite, guadagnare), sia le motivazioni di coping (per rilassarsi, per non pensare) sono associate a una maggior probabilità di essere un giocatore su internet e di essere un giocatore online problematico. Emergono talvolta risultati contraddittori rispetto alle motivazioni di coping in quanto in alcuni articoli risulta che giocare per non pensare, per evadere dalla quotidianità, per rilassarsi sono motivazioni maggiormente riportate da giocatori non problematici rispetto a quelli problematici. Relativamente a motivazioni legate alla piacevolezza delle sensazioni che provoca il gioco, non è possibile giungere a conclusioni in quanto emergono risultati contrastanti e differenti tra confronti. Dall'analisi sistematica si evidenzia che i giocatori ricreativi e i giocatori offline sono propensi a giocare per motivi sociali (occasioni di socialità, per festeggiare) o per la piacevolezza delle emozioni che suscita. Se per la prima motivazione i risultati sono omogenei, per la seconda emergono risultati contrastanti, che rivelano la possibilità che giocare per piacere sia associato ad una modalità di gioco online. Sarebbe interessante approfondire maggiormente gli aspetti motivazionali del gioco per precisare su che base queste motivazioni si formano e in che modo agiscono.

### Abilità interpersonali e intelligenza emotiva

Pochi studi hanno indagato le abilità sociali, che necessiterebbe di un ulteriore approfondimento. Dall'analisi sistematica emerge comunque che scarse abilità sociali sono associate sia al gioco online che a una modalità problematica. Le evidenze risultano essere coerenti tra i due confronti. Tra i fattori di protezione individuali relativi alle competenze relazionali è presente un riferimento ad un buon livello di intelligenza emotiva che risulta essere associato ai giocatori non problematici. In particolare, punteggi inferiori nelle scale interpersonali relative all'assertività, l'autoconsapevolezza emotiva, l'autostima, l'indipendenza emotiva e l'autorealizzazione sono maggiormente riportati da giocatori online problematici, rispetto a quelli meno a rischio. È presente solo un articolo però che mette in luce questo fattore di protezione, che richiederebbe ulteriori approfondimenti.

Tabella 3.1d Sintesi dei risultati relativi ai fattori legati ad aspetti emotivi, di personalità, atteggiamento e motivazioni

Categorie	Fattori	Principali risultati	N° articoli	Confronto 1 Online vs Offline	Confronto 2 Non probl. online vs Probl. Online	Confronto 3 Coerenza tra confronto 1 e 2
Componente emotiva	<b>Disagio psicologico</b>	Riportare più alti livelli di disagio psicologico è un fattore maggiormente associato alla modalità di gioco online e a livelli elevati di problematicità.	4	28	7, 16, 28, 50	Coerenza tra i risultati.
	<b>Ansia e depressione</b>	I giocatori online problematici riportano maggiormente alti livelli di ansia e depressione rispetto ai giocatori non problematici.	5		2, 13, 14, 39, 40, 50	\
	<b>Solitudine e insoddisfazione di vita</b>	Sentirsi soli e essere insoddisfatti per la propria vita sono fattori maggiormente associati ad una modalità problematica di gioco.	3		14, 22, 34	\
	<b>Stati emotivi negativi e variazioni dell'umore</b>	Stati emotivi negativi e variazioni repentine delle emozioni provate durante il gioco sono associate sia ad una modalità di gioco online, sia ad una modalità problematica di gioco.	3	17	34, 52	Coerenza tra i risultati.
	<b>Intelligenza emotiva</b>	Avere buoni livelli di intelligenza emotiva funge da fattore di protezione allo sviluppo di una problematica di gioco.	1		11	\

Categorie	Fattori	Principali risultati	N° articoli	Confronto 1 Online vs Offline	Confronto 2 Non probl. online vs Probl. Online	Confronto 3 Coerenza tra confronto 1 e 2
Caratteristiche di personalità	<b>Impulsività</b>	Elevati livelli di impulsività sono associati più probabilmente ad una modalità di gioco problematica.	5		2, 14, 18, 37, 50	\
Componente cognitiva	<b>Distorsioni cognitive sul gioco d'azzardo</b>	La presenza di distorsioni cognitive, in particolare l'illusione di controllo, aumenta la probabilità di essere un giocatore online e di essere un giocatore problematico.	10	140, 43, 47	2, 11, 14, 27, 29, 39, 43	Coerenza tra i risultati.
	<b>Orientamento religioso</b>	Uno scarso orientamento religioso è maggiormente associato a una modalità online.	1	21		/
Atteggiamenti	<b>Grado di socialità</b>	Maggiore abilità sociali sono maggiormente associate alla modalità di gioco offline e ad una modalità di gioco non problematica.	2	21	11	Coerenza tra i risultati.
	<b>Atteggiamento verso il gioco</b>	Un atteggiamento favorevole nei confronti del gioco online è maggiormente associato alla modalità di gioco online, mentre un atteggiamento sfavorevole nei confronti del gioco su Internet è un fattore di rischio per i giocatori online problematici.	6	22, 33, 42, 47	16, 27, 33	Discrepanza tra i risultati.
	<b>Fiducia in Internet</b>	Un'elevata fiducia in internet aumenta la probabilità di utilizzare la modalità online e di sviluppare un gioco online problematico.	2	21, 33	33	Coerenza tra i risultati.

Categorie	Fattori	Principali risultati	N° articoli	Confronto 1 Online vs Offline	Confronto 2 Non probl. online vs Probl. Online	Confronto 3 Coerenza tra confronto 1 e 2
Motivazioni per giocare	<b>Finanziarie</b>	Essere spinti a giocare da motivazioni finanziarie (guadagnare soldi, recuperare perdite) aumenta la probabilità di essere giocatori online e di sviluppare una modalità problematica di gioco.	5	17, 18	14, 34, 29	Coerenza tra i risultati.
	<b>Di coping</b>	Utilizzare il gioco d'azzardo per motivi di coping (rilassarsi, per non pensare) è associato alla modalità di gioco online. In contrasto emerge che avere una motivazione di coping funge da fattore di rischio per una modalità problematica di gioco, allo stesso tempo giocare per rilassarsi è un fattore di protezione.	5	17, 24	14, 29, 34	Discrepanza tra i risultati.
	<b>Di piacevolezza</b>	Giocare d'azzardo per motivi legati alla piacevolezza delle sensazioni che provoca è associato alla modalità di gioco online. Contraddittoriamente, giocare per piacevolezza funge da fattore di protezione sia per una modalità di gioco online, sia per quella problematica.	6	10, 17, 24	18, 29, 37	Discrepanza tra i risultati.

Categorie	Fattori	Principali risultati	N° articoli	Confronto 1 Online vs Offline	Confronto 2 Non probl. online vs Probl. Online	Confronto 3 Coerenza tra confronto 1 e 2
Motivazioni per giocare	<b>Sociali</b>	Giocare d'azzardo per motivi sociali funge da fattore di protezione per lo sviluppo di una modalità di gioco problematica.	3	17, 18	14	Coerenza tra i risultati.
	<b>Caratteristiche intrinseche gioco online</b>	Le caratteristiche intrinseche del gioco d'azzardo online come l'ampia accessibilità e l'anonimità sono maggiormente riportati da giocatori online e da giocatori online problematici.	2	10	34	Coerenza tra i risultati.

#### Fattori relazionali

I fattori relazionali sono stati scarsamente indagati in letteratura, quindi necessitano di maggiore attenzione nelle ricerche future. In sintesi, è stato fatto riferimento alla mancanza di supporto sociale e alla presenza di problematiche familiari, che aumentano la probabilità di fruire della modalità online di gioco. Inoltre, avere parenti con problematiche di gioco risulta essere sia associato alla modalità online, sia un fattore di rischio per un elevato grado di problematicità. I risultati, anche se riportati da pochi articoli, non presentano contraddizioni all'interno dei confronti e sono coerenti nel rapporto tra le due tipologie di analisi.

Il ruolo del supporto sociale e della rete di relazioni significative e positive per l'individuo è indagato in generale rispetto al gioco d'azzardo, ma non per capire l'influenza che ha rispetto alla probabilità di giocare online o di avere una modalità di gioco problematica. Riprendendo invece i fattori indagati nella letteratura relativamente alle dipendenze da sostanze e al gioco (riportati nel par.1.4 ed elencati nella tabella 1.1), sono riportati molteplici fattori relazionali sia in ambito familiare (es. coesione, monitoring) sia nel gruppo di pari (es. comportamenti prosociali) che fungono da fattori di protezione alla modalità problematica di gioco. Dato la scarsa presenza di articoli che trattano fattori di protezione a livello relazionale, questo livello di analisi necessiterebbe maggior approfondimento. Potrebbe essere interessante approfondire maggiormente alcuni tipi di relazioni, soprattutto i legami amicali in riferimento alla fascia di popolazione dei giovani adulti.

Tabella 3.1e Sintesi dei risultati relativi ai fattori relazionali e contestuali

Categorie	Fattori	Principali risultati	N° articoli	Confronto 1 Online vs Offline	Confronto 2 Non probl. online vs Probl. Online	Confronto 3 Coerenza tra confronto 1 e 2
Famiglia	<b>Problematiche familiari</b>	Avere una situazione familiare problematica è maggiormente associato alla modalità di gioco online.	1	36		\
	<b>Problemi di gioco in famiglia</b>	Avere familiari che sono giocatori d'azzardo problematici aumenta la probabilità che un individuo sia giocatore online e che sia a sua volta un giocatore problematico.	2		33, 52	\
Università	<b>Problematiche accademiche</b>	Avere problemi accademici, nella popolazione universitaria, è maggiormente associato al gioco online ed è un fattore di rischio per il gioco online problematico.	2	36	33	Coerenza tra i risultati.

### Fattori contestuali

I fattori contestuali sono quelli meno considerati in letteratura, per questo necessitano di ulteriori approfondimenti. In sintesi, la presenza di problematiche accademiche riportata dagli studenti universitari risulta essere associata al gioco online ed essere un fattore di rischio per lo sviluppo di una modalità di gioco online problematico. Quindi, per questa variabile, possiamo affermare che i risultati tra confronti sono coerenti tra loro, pur essendo pochi gli studi a disposizione.

All'interno dell'analisi sistematica non si riscontrano fattori di protezione a livello contestuale contrariamente a quanto risulta nella letteratura relativa ai fattori associati a disturbi da addiction e al gioco. Nella tabella 1.1 infatti sono elencati diversi fattori di protezione contestuali, quali: essere coinvolti e abitare in un vicinato ricco di risorse, appartenere ad una comunità con norme contro l'utilizzo di violenza e il consumo di sostanze, avere la possibilità di accedere all'assistenza sanitaria e a una rete di servizi territoriali, vivere in un contesto con politiche e cultura sociale intollerante al gioco d'azzardo. Questo livello di analisi necessiterebbe di maggiori approfondimenti, considerando i diversi contesti di vita dell'individuo (università, lavoro, cultura, ecc.). In particolare, dato che i giocatori d'azzardo problematici faticano a chiedere aiuto, sarebbe interessante capire se la presenza della rete dei servizi e la percezione di questa da parte dei giocatori, influenzi la richiesta di aiuto.

### 3.3 Conclusioni

#### 3.3.1 Sintesi fattori maggiormente associati

Dai risultati dell'analisi sistematica della letteratura sono stati identificati i fattori che sono maggiormente associati al gioco online e che fungono da fattori di rischio per il gioco online problematico. Tra questi i principali sono:

- essere di genere maschile;
- avere un'età inferiore 35/40 anni;
- avere avuto un'iniziazione precoce al gioco d'azzardo;
- avere comportamenti di gioco caratterizzati da elevata intensità, variabilità e ingenti spese;
- la consumazione di sostanze durante il gioco;
- riportare disagio psicologico;
- la presenza di distorsioni cognitive relative al gioco.

Questi rappresentano solo i risultati coerenti tra le due tipologie di confronto analizzate (gioco online vs offline e online problematico vs online non problematico), ma sono presenti anche risultati differenti tra confronti e contraddittori all'interno dei confronti stessi. Risultati discrepanti tra confronti emergono nei seguenti fattori: livello di educazione, reddito, occupazione, stato civile/relazionale, atteggiamenti nei confronti del gioco, motivazioni per giocare.

#### 3.3.2 Principali risultati, criticità e indicazioni future

Dall'analisi svolta emergono diversi elementi di criticità, che possono rappresentare delle indicazioni per gli studi futuri. Innanzitutto, i fattori di rischio sono indagati in misura maggiore rispetto ai fattori di protezione. Questa criticità evidenzia l'esigenza di potenziare le ricerche in un'ottica di promozione della salute in modo da individuare e poi intervenire sulle variabili legate ad esiti positivi. Inoltre, tra i livelli di analisi indagati in letteratura quello più approfondito riguarda gli aspetti individuali, mentre sia il livello relazionale che quello contestuale sono scarsamente indagati. Le ricerche future necessiterebbero di abbracciare maggiormente un'ottica psicosociale che tenga conto, almeno in ugual misura, di tutti i tipi di livelli, valorizzando l'influenza che l'ambiente ha sull'individuo.

Procedendo ad individuare le criticità più specifiche relative alle categorie di fattori, risulta evidente che alcune di queste siano scarsamente indagate in letteratura, quali ad esempio, il funzionamento emotivo e sociale e le capacità relazionali. Nonostante il livello relazionale sia poco indagato all'interno della l'analisi sistematica, il legame con altre persone emerge in maniera indiretta dall'analisi di altri fattori. In generale risulta che la presenza di altre persone in diversi contesti di vita funga da fattore di protezione per una modalità problematica di gioco, mentre l'assenza di queste rappresenta un fattore di rischio. Inoltre, tra i fattori sociodemografici l'essere sposato o avere una relazione con un partner stabile e, tra i fattori associati ai pattern di gioco, giocare in compagnia rappresentano dei fattori di protezione. Allo stesso modo la socialità è presente anche negli aspetti motivazionali, coloro che giocano al fine di incontrare altre persone, festeggiare, stare con gli amici hanno meno probabilità di essere giocatori problematici. Questo aspetto è stato invece maggiormente indagato nella letteratura relativa ai fattori di rischio e di protezione associati alle dipendenze da sostanze e al disturbo da gioco (par. 1.4). In particolare, sono riportati molteplici fattori sia in ambito familiare (stabilità e coesione, elevato monitoring, affetto e cure genitoriali) sia riferiti al gruppo di pari (comportamenti prosociali, atteggiamento sfavorevole nei confronti dei comportamenti devianti) che rappresentano dei fattori di protezione allo sviluppo di una modalità problematica di gioco. Gli aspetti relazionali necessitano sia di maggior approfondimento, sia di essere tenuti in considerazione in un'ottica di intervento e di prevenzione.

Un'ultima criticità riguarda quei fattori per i quali emergono risultati contrastanti. Tra questi emergono gli aspetti motivazionali che spingono una persona a giocare: in modo contraddittorio le motivazioni di coping e di piacevolezza sono per alcuni articoli fattori di rischio, per altri fattori di protezione. Ulteriori risultati contrastanti riguardano l'atteggiamento nei confronti del gioco online: un atteggiamento favorevole è risultato essere associato alla modalità di gioco online, mentre un atteggiamento sfavorevole aumenta la probabilità di incorrere in una modalità di gioco problematica. Ulteriori studi sarebbero necessari per capire tali contraddizioni.

#### 3.3.3 Confronto con la letteratura dei fattori per le dipendenze e il gioco d'azzardo

Dal confronto con la letteratura rispetto ai fattori associati ai disturbi da addiction e al gioco d'azzardo fisico e quanto emerge da questa analisi sistematica, sulla modalità di gioco online si evidenziano variabili comuni. Ad esempio, tra i fattori di rischio si annoverano: uno status socioeconomico basso, la presenza di disagio psicologico, un debole supporto sociale, una condizione familiare non positiva, la presenza di modelli devianti.

In letteratura emergono degli aspetti che risultano essere specifici del gioco d'azzardo online che non trovano riscontro tra quelli relativi alle dipendenze da sostanze e al gioco d'azzardo fisico. Ad esempio, l'utilizzo di chat e forum, il dispositivo tecnologico utilizzato, l'utilizzo di diverse modalità di accesso, il consumo di sostanze durante le sessioni sono aspetti che risultano essere rilevanti particolarmente per la modalità online. Per questo motivo sarebbe auspicabile approfondire specificatamente i fattori di rischio e di protezione del gioco d'azzardo online.



### 3.3.4 Riscontri applicativi

I risultati emersi dall'analisi sistematica della letteratura possono essere utilizzati al fine di individuare i gruppi più attratti dalla modalità di gioco online e più vulnerabili allo sviluppo di un gioco problematico. Proprio questi individui dovrebbero essere il target di ricerche future e di interventi preventivi mirati e

individualizzati. Ad esempio, sarebbe importante considerare la fascia di età dei giovani adulti (18-25) realizzando interventi rivolti specificatamente per loro, distinguendoli dal resto della popolazione adulta.

In un'ottica di prevenzione più generale sarebbe necessaria una maggior coordinazione tra enti e istituzioni al fine di supportare politiche e una cultura sociale sfavorevole al gioco d'azzardo al fine di tutelare la salute dei giocatori.

## 4 RICERCA QUALITATIVA SU GIOCATORI D'AZZARDO ONLINE

### 4.1 Obiettivo

La seconda fase della ricerca-azione ha visto l'attuazione di una ricerca qualitativa, attraverso la conduzione di interviste con giocatori d'azzardo online. Lo scopo di questa ricerca qualitativa è comprendere come il gioco d'azzardo si inserisca nello stile di vita delle persone, approfondendo il rapporto tra il gioco, i contesti di vita e le relazioni. Entrambi questi ultimi aspetti sono scarsamente indagati in letteratura, ma assumono una strategica rilevanza in un'ottica di prevenzione e promozione di comportamenti di salute. L'obiettivo di questa seconda fase del progetto è quindi di approfondire alcuni degli aspetti che dall'analisi della letteratura sono risultati contraddittori o scarsamente analizzati e quindi che necessitano di ulteriore studio. La scelta di condurre una ricerca qualitativa risponde alla necessità di esplorare in modo approfondito un particolare fenomeno senza partire da ipotesi a priori (Lester, Cho & Lochmiller, 2020).

In particolare, la ricerca è focalizzata ad esplorare due macro-temi principali in rapporto al gioco: Caratteristiche individuali e stile di vita: forme di supporto sociale, contesti di vita; Abitudini e motivazioni del gioco online: modalità di gioco e accesso, motivazioni, opinioni, rappresentazioni del gioco, altri comportamenti a rischio.

Relativamente al primo tema l'attenzione è stata rivolta ad indagare le relazioni significative per i giocatori e i contesti di vita che frequentano più spesso e volentieri nella loro quotidianità. Un focus particolare è stato rivolto alla percezione del gioco femminile sia in termini di diffusione del fenomeno, sia rispetto alle caratteristiche delle giocatrici rispetto a quelle dei giocatori nelle modalità di gioco. Mentre per il secondo macro-tema sono stati particolarmente indagati: la modalità di gioco (online, mista) e quando e come è avvenuto il primo accesso al gioco online. Inoltre, sono state approfondite le motivazioni che portano gli intervistati a giocare cercando di ricondurle a quelle indicate in letteratura (finanziaria, sociale, di coping, di piacevolezza). Infine, si è cercato di esplorare le opinioni e le rappresentazioni dei giocatori sul gioco (sia online che offline) e i comportamenti a rischio che mettono in atto. Si rimanda al paragrafo successivo per la trattazione esauriente della traccia dell'intervista.

### 4.2 Metodo

#### 4.2.1 Procedura di ricerca

La ricerca si è articolata in tre fasi. La prima fase era volta a disseminare la ricerca e raccogliere potenziali partecipanti. La diffusione è avvenuta attraverso mezzi di comunicazione fisici e online al fine di raccogliere il maggior numero di adesioni. La locandina è stata pubblicata su giornali locali, social (Facebook, Instagram), attraverso la comunicazione da parte dei partner del progetto: comuni, associazioni, organizzazioni del territorio e attraverso i canali dell'Università di Milano-Bicocca.

La seconda fase aveva lo scopo di selezionare i candidati idonei che potevano quindi accedere alla terza fase e allo studio principale. Ai candidati è stato chiesto di compilare un questionario online, della durata di circa 5 minuti accessibile tramite un link riportato nella locandina. Oltre ad avere la funzione di pre-screening dei candidati, il sondaggio online aveva la funzione di raccogliere informazioni socio-anagrafiche, informazioni sulle principali abitudini di gioco e i contatti per poter richiamare il candidato e fissare l'intervista. Sono stati adottati i seguenti parametri di inclusione alla seconda fase:

- essere di maggiore età e aver terminato la scuola secondaria superiore (età > 18),
- essere residente in Lombardia,
- giocare online con una frequenza di almeno 3 volte nell'ultimo anno,
- non essere un giocatore problematico, ovvero ottenere nella scala di problematicità Problem Gambling Severity Index (PGSI) un punteggio inferiore a 8 (Barbarelli, 2013).

Per i partecipanti risultati giocatori problematici è stato predisposto l'invio di una specifica comunicazione contenente il riscontro rispetto all'alto livello di rischio della loro modalità di gioco, le informazioni rispetto ai servizi territoriali disponibili sia nella provincia

di Bergamo che in Lombardia e i contatti dello Sportello Help della Cooperativa il Piccolo Principe.

La raccolta dati è durata 7 mesi, da metà Giugno 2021 a Gennaio 2022. La fase di ricerca dei partecipanti è stata notevolmente difficoltosa. Nella Tabella 3.2 sono stati schematizzate le risposte del questionario online. A fronte delle 292 risposte al questionario anagrafico solo 62 questionari sono stati compilati interamente. Di questi 62 giocatori, 2 sono risultati problematici, 39 sono stati esclusi poiché non rispettavano i criteri riguardanti le abitudini di gioco (erano giocatori offline o erano giocatori online occasionali) e 21 sono risultati idonei.

Tabella 3.2 Schematizzazione delle risposte al questionario online

<b>292</b> <b>Risposte totali</b>	<b>62 Questionari completi</b> <b>Fattori</b>	21 IDONEI : 14 interviste
		2 Problematici
		39 Esclusi per abitudini di gioco

La terza fase della ricerca riguardava solo coloro che avevano compilato il questionario e che risultavano idonei secondo i criteri concordati. Questa fase consisteva nella realizzazione di un'intervista di circa un'ora condotta online in videochiamata. Le interviste sono state realizzate da professionisti che hanno partecipato ad una formazione sui contenuti e le modalità di conduzione dell'intervista. Per incentivare la partecipazione a coloro che effettuavano entrambe le fasi della ricerca veniva consegnato un buono Decathlon del valore di 10 euro come rimborso spesa.

Questa ricerca è stata approvata dal Comitato Etico di Ateneo dell'Università degli Studi di Milano-Bicocca.

#### 4.2.2 Partecipanti

Dei 21 partecipanti idonei 14 si sono resi effettivamente disponibili per svolgere l'intervista.

Nella Tabella 3.2.1 sono riportati i dati di sintesi relativamente alle caratteristiche socio anagrafiche dei partecipanti. In linea con quanto ipotizzato in fase di progettazione sulla base di quanto presente in letteratura, la maggior parte dei giocatori sono di genere maschile (11/14). Per quanto riguarda l'età gli intervistati sono distribuiti abbastanza omogeneamente: il 36% ha un'età compresa tra i 19 e i 30 anni, il 43% dai 31 ai 50 e il 21% dai 51 ai 70. La metà dei soggetti è residente nella provincia di Bergamo, l'altra metà vive in un'altra provincia della Lombardia. Considerando il titolo di studio gli intervistati risultano essere eterogenei nella loro educazione: il 36% ha un diploma, il 36% una laurea triennale o magistrale, il 21% la licenza media e il 7% una qualifica professionale. La maggior parte degli intervistati (10/14) lavora: 2 sono lavoratori autonomi full-time, 7 sono lavoratori dipendenti full-time, 1 dipendente part-time. I 4 non lavoratori sono composti da 1 pensionato, 2 studenti e 1 tirocinante. La metà dei partecipanti sono coniugati o conviventi (50%), mentre l'altra metà sono single, divorziati o vedovi. Coloro che hanno figli sono il 50% degli intervistati di cui quasi la totalità a carico del giocatore tranne 1.

Tabella 3.2.1 Sintesi delle caratteristiche socio-anagrafiche dei 14 partecipanti intervistati

<b>292 Risposte totali</b>	<b>62 Questionari completi Fattori</b>	<b>62 Questionari completi Fattori</b>
<b>Età</b>	18-30 31-50 51-70	5 6 3
<b>Sesso</b>	Maschio Femmina	11 3
<b>Residenza</b>	Bergamo Altra provincia Lombardia	7 7
<b>Titolo di studio</b>	Licenza media Diploma Qualifica professionale Laurea	3 5 1 5
<b>Occupazione</b>	Non lavoratore/studente Lavoratore	4 10
<b>Stato civile/relazione</b>	Single Convivente/coniugato Divorziato/separato Vedovo	5 7 1 1
<b>Figli</b>	Sì No	7 7

Per quanto riguarda le abitudini di gioco (schematizzate nella Tabella 3.2.2), la maggior parte dei partecipanti (9/14) gioca sia online, sia in presenza. Di questi giocatori 5 giocano con la stessa frequenza in entrambe le modalità. Considerando la modalità di gioco online, la maggior parte dei giocatori gioca con frequenza settimanale o mensile, mentre 3 giocatori fruiscono del gioco d'azzardo in maniera più sporadica durante l'anno e 2 giocano circa quotidianamente.

Secondo i punteggi della scala che valuta il livello di problematicità PGSI, 8 di loro risultano essere giocatori non problematici (PGSI =0), 2 sono giocatori a basso rischio (PGSI = 2), mentre 4 di loro sono giocatori a moderato rischio (PGSI compreso tra 3 e 7).

Tabella 3.2.2 Sintesi delle abitudini di gioco dei 14 partecipanti intervistati

<b>Variabile</b>	<b>Risposte</b>	<b>N° intervistati</b>
<b>Modalità di gioco</b>	Online Misto	5 9
<b>Frequenza di gioco</b>	Qualche volta in un anno 1-2 volte al mese 1-2 volte a settimana Tutti i giorni o quasi	3 5 4 2
<b>PGSI</b>	Non problematico Basso/Moderato rischio	8 6

### 4.2.3 Strumenti

#### Questionario di screening

Il questionario di screening era composto da quattro parti. La parte introduttiva oltre a presentare la ricerca, forniva tutte le informazioni riguardo il trattamento dei dati e il consenso informato secondo le norme della privacy e l'autorizzazione a registrare. Solo ottenuto il consenso il questionario proseguiva. La seconda parte verteva sulle abitudini di gioco del partecipante in modo da ottenere informazioni rispetto alla modalità con cui giocava, alla frequenza e al livello di problematicità. Quest'ultimo era misurato attraverso l'utilizzo del PGSI, uno strumento di valutazione che fa parte del Canadian Problem Gambling Index (CPGI), è validato a livello internazionale ed è una delle scale maggiormente utilizzate per misurare la problematicità dei giocatori appartenenti ad una popolazione sana (Barbaranelli et al., 2013). La terza sezione indagava invece le informazioni socio anagrafiche quali: età, sesso, residenza, titolo di studio, lavoro, figli a carico. L'ultima parte aveva lo scopo di raccogliere le informazioni per ricontattare il partecipante nel caso fosse stato considerato idoneo, ovvero l'e-mail e il numero di telefono, unica parte che richiedeva dati sensibili del giocatore.

#### Traccia dell'intervista

L'intervista è stata costruita appositamente allo scopo di approfondire quei temi che dall'analisi della letteratura è emerso necessitassero di maggiore approfondimento. Si è optato per l'utilizzo di un'intervista semi-strutturata, ovvero un'intervista nella quale l'intervistatore dispone di una traccia con gli argomenti da trattare, ma allo stesso tempo ha libertà rispetto alla sequenza e alla modalità con la quale formulare le domande. L'intervistatore, quindi, può decidere lo stile della conversazione, le parole da usare, quando e cosa chiarire e può inoltre sviluppare anche temi non previsti, che nascono dall'interazione con l'intervistato.

Per la formulazione delle domande è stato utilizzato un approccio narrativo. L'aspetto caratteristico di questa prospettiva è quello di stimolare il racconto di storie ed esperienze al fine di raccogliere i vissuti, le emozioni e la rappresentazione del mondo dell'intervistato. Per ottenere un'informazione non si formulano domande dirette ed esplicite, ma si chiede di raccontare episodi o esempi relativi.

La traccia dell'intervista indagava i seguenti temi:

- Caratteristiche individuali e stile di vita: descrizione della persona, descrizione della sua giornata tipo (prima della pandemia sia durante la settimana che nel weekend), contesti che frequenta (più spesso e più volentieri), utilizzo di Internet (quando, dove, per quale scopo, utilizzo denaro online);
- Abitudini e motivazioni di gioco: definizione di gioco d'azzardo, abitudini di gioco (frequenza, tipologie, modalità, preferenza online vs offline, variabilità di forme), motivazioni che spingono a giocare (sensazioni, emozioni, pensieri, desideri, bisogni provati prima, durante e dopo le sessioni di gioco);
- Peculiarità gioco online: confronto gioco d'azzardo online e fisico (differenze, vantaggi, svantaggi), interazioni virtuali con altri giocatori, percezioni sul gioco femminile (diffusione e caratteristiche), condivisione del gioco con altre persone, percorso temporale (esordio);
- Ricadute della pandemia: cambiamenti nelle abitudini di gioco, effetti del lockdown.

L'analisi qualitativa del contenuto è volta a trattare sia ciò che è esplicito e manifesto, sia gli aspetti più latenti (Graneheim & Lundman, 2004). Le indicazioni fornite agli intervistatori erano relative all'importanza di andare oltre all'esplicito di quanto detto dai partecipanti e di dare priorità alle loro narrazioni in modo da fornire maggior apertura ed evitare risposte stereotipiche o desiderabili socialmente.

### 4.2.4 Procedura e strategia di analisi

L'analisi di quanto emerso dalle interviste è consistita in un momento di debriefing con il gruppo di ricerca nel quale intervistatori e recorder hanno condiviso interpretazioni provando a evidenziare analogie e differenze, proponendo ognuno la propria analisi dei dati. L'analisi tematica ha rappresentato l'approccio di riferimento di questa analisi. Questo termine viene utilizzato per descrivere un metodo per identificare, analizzare e riportare pattern e temi presenti all'interno dei dati attraverso l'interpretazione non solo del contenuto esplicito, ma anche di quello latente (Braun & Clarke, 2006). Attraverso un processo bottom up è avvenuta l'identificazione di un insieme di temi condivisi dai ricercatori. Il processo non è avvenuto in modo lineare, ma è stato ricorsivo e circolare per cui i temi sono stati individuati e modificati con il procedere dell'analisi e unendo il contributo dell'interpretazione dei membri del gruppo di ricerca.

## 4.3 Risultati

Di seguito sono esplorati i risultati emersi dal primo livello di analisi, i quali sono stati suddivisi in paragrafi in base alle aree di indagine dell'intervista e ai temi trasversali riportati dagli intervistati.

### 4.3.1 Abitudini di gioco

Per quanto riguarda le abitudini dei giocatori, come riportato nella descrizione dei partecipanti, la maggior parte dei giocatori (9/14) fruisce del gioco sia nella modalità online sia in quella offline. Talvolta, anche coloro che giocano solo online riportano di aver provato almeno una volta nella loro vita il gioco in presenza. Tra i giocatori misti più della metà giocano con la stessa frequenza su Internet e in presenza e utilizzano le stesse tipologie di gioco nelle due modalità, ad es. fanno scommesse sportive sia online che offline.

Inoltre, emerge che la maggior parte degli intervistati, nonostante abbia provato sporadicamente diverse tipologie di gioco le abbia poi abbandonate e si focalizzi su un gioco continuativo e abitudinario di poche forme di gioco (3 massimo). Questo aspetto risulta essere una caratteristica importante del nostro campione, considerando che in letteratura emerge come un'alta variabilità di gioco sia un fattore di rischio. Dalle interviste emerge come alcune tipologie di gioco siano più comuni tra le giocatrici, ad esempio tutte e tre le partecipanti donne giocavano sia al lotto che al gratta e vinci. Allo stesso tempo alcune tipologie risultano essere più fruite e più utilizzate da uomini, come le scommesse sportive e il poker.

Quasi tutti gli intervistati riportano delle esperienze di gioco sociale oltre a quelle di gioco individuale che caratterizzano tutti i partecipanti. Inoltre, sembrerebbe che sia presente in tutti un'abitudine a controllare il proprio gioco. Questi ultimi due aspetti saranno maggiormente approfonditi nei prossimi paragrafi.

### 4.3.2 Rappresentazioni e opinioni

Uno dei temi rilevanti emersi dalle rappresentazioni e dalle opinioni dei giocatori riguarda la fatica degli intervistati di parlare di questo tema e di riconoscersi come giocatori d'azzardo. In parte questo aspetto si era già manifestato durante la raccolta dei questionari online per accedere alle interviste, per cui il reperimento di giocatori d'azzardo online disponibili a partecipare allo studio è stato più complicato di quanto ipotizzato. In generale durante la diffusione della ricerca e il contatto con i giocatori molti esplicitavano che non erano ludopatici o giocatori d'azzardo e quindi non ritenevano di dover/poter partecipare. Inoltre, sembrerebbe che l'aspetto più critico della ricerca fosse legato al "mettere a rischio" la propria privacy, condizione che nel gioco online è assolutamente preservata. In particolare, le richieste di audio-registrare l'intervista e di inserire alcuni dati sensibili personali per essere ricontattati (e-mail e/o numero di telefono) sono state un grande ostacolo alla partecipazione, nonostante le diverse informative sulla privacy e il trattamento dei dati. In concordanza con quanto appena riportato, durante l'intervista i partecipanti sottolineavano che il loro non è gioco d'azzardo. Non solo sembravano in difficoltà nel parlare di gioco d'azzardo, ma anche nel nominare queste parole, come se sentissero sempre la necessità di sminuire quello che fanno o di tentare di normalizzarlo. Ad esempio, ricorreva l'utilizzo di diminutivi, come "centesimini" o frasi come "ci butto qualche soldo" o "gioco e nulla". Questo comportamento risponde alla desiderabilità sociale, ad evitare lo stigma legato al gioco d'azzardo minimizzando la loro abitudine di gioco, definendosi giocatori occasionali, o giocatori tiepidi.

In linea con quanto appena detto, emerge un'ulteriore contraddizione. Se da una parte gli intervistati giocano online come passatempo, senza considerarlo gioco d'azzardo, dall'altra parte dello schermo si immaginano invece che ci siano giocatori patologici o persone disperate, che hanno perso ogni controllo e che non sanno quello che stanno facendo. Inoltre, queste descrizioni delle persone che giocano online dall'altra parte dello schermo, sembrano riflettere in qualche modo la paura degli intervistati di poter diventare anche loro quelle persone. Ad esempio, un giocatore padre di famiglia si aspettava che dall'altra parte dello schermo ci fossero padri di famiglia distrutti dal gioco.

Alcuni giocatori non ritengono che nel loro gioco ci sia azzardo perché seguono dei criteri per giocare, svolgono dei calcoli, hanno il controllo del loro comportamento. Riportano di utilizzare strategie e analisi di calcolo, che la loro modalità di gioco può predire il risultato, grazie alle loro abilità ed esperienza e sanno quindi quello che stanno facendo. Alcuni partecipanti raccontano di aver studiato la teoria di specifici giochi d'azzardo (poker, roulette) e che continuano ad effettuare analisi per avere successo nel gioco. Diversi partecipanti ricorrono a strategie individuali per effettuare le loro giocate: alcuni giocano sempre gli stessi numeri, altri li cambiano sempre, alcuni li scelgono con un criterio e altri li scelgono casualmente.

In generale gli intervistati hanno una propria rappresentazione delle diverse tipologie di gioco. Ad esempio, per un giocatore puntare sulla roulette dipende da un calcolo matematico, per cui non deve essere considerato un gioco d'azzardo, al contrario dei gratta e vinci che sono un'attività assolutamente imprevedibile. Oppure in un'altra intervista le scommesse sugli eventi sportivi e il poker sono considerati delle attività di un certo spessore in quanto richiedono abilità cognitive ed esperienziali non indifferenti, dove il caso ha un minimo effetto, al contrario di giochi come il lotto e la roulette di cui l'esito è totalmente dovuto al caso e per cui quindi sono davvero considerati giochi d'azzardo.

Un'ulteriore opinione che emergeva dai partecipanti era la consapevolezza rispetto alle basse probabilità di vincita dei giochi d'azzardo. In diverse interviste soprattutto in riferimento ad attività come il lotto, il bingo e il gratta e vinci, i giocatori esplicitavano che vincere è difficile, che stanno giocando contro ogni probabilità. Nonostante questo, rimaneva in diversi casi la speranza di vincere

o il giocare per provare a vincere, riportano infatti nelle interviste frasi come "spero vada bene", voglio "tentare la fortuna". Quindi sembrerebbe che se si chiede in maniera esplicita si ottiene una risposta razionale dove la consapevolezza sulle basse probabilità di vincita è presente. Mentre andando a guardare i comportamenti e i racconti della loro quotidianità, il fatto di sapere che ci sono poche probabilità non influenza la loro scelta di (non) giocare e quindi di spendere denaro.

Un altro tema che emerge tra le opinioni e rappresentazioni degli intervistati è la consapevolezza che il gioco possa portare ad una situazione di problematicità; quindi, percepiscono il rischio sottostante il gioco d'azzardo. È stata riscontrata in diversi partecipanti la paura di perdere il controllo ed esagerare "...se no poi finisce male". Sottolineano loro stessi che il loro modo di giocare non sia problematico, che hanno controllo, nonostante si siano identificati diversi fattori di rischio durante l'intervista. In particolare, sembrerebbe che i più problematici non considerino la tipologia di gioco che utilizzano un "vero gioco d'azzardo". Tutti gli intervistati percepiscono la modalità di gioco online come più pericolosa. Riportano questa rappresentazione come legata alla minor possibilità di controllare le spese o al minor controllo sociale (non visibilità dell'utilizzo e privacy) che caratterizza la modalità di gioco online.

Un ulteriore aspetto indagato nell'intervista riguardava le opinioni rispetto al gioco femminile. Questo tema è stato approfondito in quanto sembrerebbe dalla letteratura che il gioco femminile, sia meno diffuso di quello maschile. In realtà questo dipende dal fatto che la maggior parte degli studi prende in considerazione solo giocatori maschili. Inoltre, studi recenti che si sono concentrati sulle giocatrici hanno evidenziato come soprattutto nella modalità online il gioco femminile sia molto diffuso e anzi, proprio appartenere a questo genere sembrerebbe essere associato ad un maggiore rischio di gioco problematico (Corney & Davis, 2010). Dalle risposte degli intervistati il gioco femminile sembra ampiamente presente online. Emergono inoltre idee circa la diversità nelle modalità di gioco online tra donne e uomini: secondo alcuni le donne giocano in modo più razionale e più meticoloso rispetto agli uomini, soprattutto in alcune forme di gioco (scommesse sportive), per altri ci sono due categorie di giocatrici, quelle aggressive e quelle più passive, alcuni invece non credono ci siano differenze tra generi diversi, se non rispetto alle forme di gioco utilizzare e alla minor frequenza di gioco. Alcuni intervistati non conoscono nessuna giocatrice online e mostravano difficoltà nel provare a dire secondo loro quale fosse la prevalenza di questa categoria.

Questi risultati dovrebbero essere considerati con cautela in quanto possono essere rilevantemente influenzati da stereotipi di genere. L'aspetto che comunque è importante sottolineare è che il gioco femminile sia più presente di quanto dichiarato, diversi partecipanti infatti hanno incontrato o conoscono giocatrici che giocano su Internet. Il gioco femminile soprattutto nella modalità di gioco online andrebbe ulteriormente approfondito.

### 4.3.3 Il gioco come abitudine

Dai racconti degli intervistati emerge come il gioco d'azzardo sia molto presente nella loro quotidianità, come un'abitudine radicata. I momenti di gioco sono inseriti all'interno delle loro giornate come qualsiasi altra attività che intraprendono. In particolare, alcune forme di gioco sono associate a particolari attività per molti partecipanti, ad esempio i gratta e vinci offline sono spesso comprati dopo aver fatto la spesa o a seguito di acquisti in bar e tabaccherie utilizzando il "resto". Ad esempio, un partecipante paga apposta un caffè con una banconota da 10 euro per poter utilizzare i 9 euro di resto nelle slot machine; per un altro intervistato il gratta e vinci fa parte della lista della spesa. I giochi online invece, sono spesso svolti prima o dopo i pasti nelle serate trascorse a casa o durante il weekend quando hanno più tempo libero. Molti intervistati riportano di giocare nell'attesa che sia pronta la cena o tra la cena e il momento in cui vanno a dormire.

La casa è il luogo dove i partecipanti usufruiscono maggiormente del gioco d'azzardo online, ma sono riportati anche altri contesti nei quali giocano, come in macchina, in coda nei negozi o sul posto di lavoro. I giochi offline invece sono svolti principalmente nei bar e nelle sale scommesse. Nelle interviste ricorre comunque l'utilizzo del gioco d'azzardo come attività alla quale non si trova un'alternativa, come se la scelta di giocare sia l'unico modo possibile per occupare quel tempo. Pochi degli intervistati in effetti raccontano di avere hobby o passioni particolari al di fuori del gioco d'azzardo o altre modalità di svago che non siano guardare film, andare al bar o fare passeggiate.

### 4.3.4 Gioco controllato

Gli intervistati fanno riferimento ad una modalità di gioco controllata, che riescono a gestire attraverso delle auto imposizioni di limiti. Queste strategie tendono a controllare le spese in 2 sensi: riducono la quantità di denaro disponibile per il gioco oppure le modalità di pagamento utilizzabili. Ad esempio, qualcuno riportava di limitare le spese nel gioco a cifre settimanali o mensili, a una quantità proporzionale al proprio stipendio, all'utilizzo del resto di altre spese, all'utilizzo di carte prepagate esclusivamente dedicate al gioco d'azzardo, o all'utilizzo delle vincite o dei bonus erogati dalle piattaforme, oppure all'utilizzo dei soli soldi vinti con il gioco.

Sembrerebbe che la spinta ad utilizzare metodi per controllare il proprio gioco dipenda da diverse ragioni. Alcune delle motivazioni che riportano sono: la consapevolezza di stare spendendo ("buttando via") dei soldi, la consapevolezza che è presente il rischio di

diventare dei giocatori problematici, evitare l'ansia di perdere, dato che comunque non si tratta di cifre elevate, ma abbordabili e il fatto di non giocare per vincere, ma per "divertimento", per cui non è importante quanto si riesca a guadagnare dal gioco. Queste strategie di autocontrollo riflettono un certo livello di consapevolezza degli intervistati sui rischi legati al gioco d'azzardo. Tuttavia, dalle interviste emergono alcuni elementi critici che mettono in luce come le strategie di autocontrollo utilizzate siano spesso poco efficaci e vengano spesso infrante e non rispettate.

Innanzitutto, durante le interviste sono state colti diversi episodi di superamento dei limiti autoimposti che sembrerebbero quindi confliggere rispetto al loro racconto di mettere in pratica un gioco controllato. Ad esempio, alcuni fanno riferimento al fatto che utilizzano solo i bonus, ma che in realtà spesso aggiungono dei soldi per arrivare a cifra tonda. Inoltre, le strategie di controllo sono molto permissive rispetto alla quantità di denaro o alle tipologie di pagamento concesse. Ad esempio, alcuni giocatori riportavano che il loro limite settimanale potesse variare da 20 a 50 euro a settimana, questa differenza però ha un effetto rilevante se si considera l'ammontare della spesa mensile che investono nel gioco.

Un'altra criticità importante riguarda la mancanza di attenzione nei confronti della durata delle sessioni di gioco, aspetto in comune tra la quasi totalità degli intervistati. In letteratura, è emerso che una durata elevata delle sessioni di gioco è maggiormente associata ad una modalità di gioco problematica (Barrault & Varescon, 2016). Spesso i partecipanti non sanno quantificare il tempo speso a giocare. Si denota quindi un'immersione nel gioco che implica una disconnessione dal tempo effettivo, limitando la possibilità di controllare la portata della propria attività. Anche per questo motivo tra le strategie di riduzione del danno sono presenti le imposizioni di limiti sul tempo di gioco. Un aspetto interessante, è che solo un intervistato fa riferimento all'utilizzo di limiti di tempo, tutti gli altri invece limitano le spese. Anche in questo singolo caso, tuttavia, il limite autoimposto non è così fiscale, "circa 1 o 2 ore", che varia a seconda dell'andamento del gioco.

#### 4.3.5 Gioco sociale

Nella maggior parte dei casi gli intervistati raccontano di un gioco sociale. I partecipanti raccontano di giocare in compagnia di altre persone, come il fidanzato, il marito, parenti, amici, colleghi. In particolare, risulta che le giocatrici siano più portate a giocare insieme a propri familiari (papà, fidanzato, mamma), mentre gli uomini siano più propensi a giocare in compagnia di amici o colleghi. Il fatto di non giocare da soli, ma con altri, anche nell'analisi della letteratura presentata nel paragrafo 3.1 (Tabella 3.1b) è emerso come fattore di protezione di una modalità problematica di gioco (McCormack et al., 2013b). Tuttavia, talvolta dai racconti dei giocatori sembrerebbe che il fatto di giocare con familiari o amici crei più occasioni di gioco. Inoltre, nonostante giocare in compagnia sia un fattore di protezione, avere pari o familiari che sono anch'essi giocatori (condizione della maggior parte degli intervistati) funge da fattore di rischio soprattutto se questi sono caratterizzati da una modalità problematica di gioco.

Quanto emerge dalle interviste è che i partecipanti tendono a non nascondere il loro gioco; infatti, spesso viene svolto in presenza di altri, anche mentre si è impegnati in altre attività (es. mentre sono macchina in coda, mentre guardano un film). Questi racconti mostrano una contraddizione. Diversi giocatori intervistati si descrivono come giocatori sociali, anche se in realtà si trovano spesso ad intrattenersi sulla piattaforma online per giocare individualmente, in alcune situazioni anche quando hanno accanto qualcuno con il quale potrebbero condividere il gioco. Una giocatrice, ad esempio, riportava di giocare perché le piaceva condividere questa attività con suo marito, anche se nell'intervista ha raccontato episodi nei quali giocava da sola. Il fatto che si raccontino come giocatori sociali potrebbe essere dettato dal fatto che il gioco in condivisione sia maggiormente accettato socialmente rispetto al gioco individuale.

Quindi è emerso che il gioco individuale è presente in tutti gli intervistati, anche se in alcuni casi in modo più celato. I giocatori che giocano esclusivamente online, non in modalità mista e che giocano prevalentemente da soli giustificano il loro gioco con motivazioni legate alla sfida individuale, al voler predire il risultato e riuscire a vincere con il calcolo, oppure al non voler condividere le vincite o altri aspetti del gioco con altre persone. Come precedentemente riportato sembrerebbe che il gioco esclusivamente individuale porti il giocatore ad essere maggiormente a rischio di un gioco problematico, rispetto al giocatore sociale.

Qualcuno condivide il gioco e ne parla con amici e familiari, in altri casi viene un po' più nascosto e sono maggiormente propensi a parlarne solo in determinate situazioni, ad esempio quando vincono oppure quando si interfacciano con altri giocatori impegnati nelle stesse forme di gioco. In quest'ultimo caso qualcuno dei partecipanti si confronta con altri giocatori per commentare la "correttezza" della propria giocata, le strategie utilizzate e il risultato ottenuto.

La socialità risulta comunque essere un aspetto più legato al gioco d'azzardo in presenza, meno a quello su Internet. Rispetto alla socialità virtuale sono emerse poche esperienze di interazioni online. Ai partecipanti non interessa chattare con le altre persone presenti, che tendono a stereotipizzare, immaginandosi persone fittizie o giocatori ludopatici. Interessante è stato osservare che in alcuni casi le persone sembrava descrivessero quello che non avrebbero voluto diventare. Le poche interazioni virtuali che av-

vengono sono frasi di circostanza, non hanno l'obiettivo di creare legame e nella maggior parte dei casi sono legate a commentare l'andamento del gioco, nello specifico in riferimento al poker online. Emerge come in alcuni casi i partecipanti siano infastiditi dal comportamento degli altri giocatori online, che possono mancare di rispetto nelle conversazioni via chat e che inveiscono contro il sito. Questo dato porta a riflettere sul fatto che gli strumenti di comunicazione online non riescono a compensare l'aspetto della socialità, facendo comunque prevalere la natura individuale del giocare. Rimane comunque il dubbio che il racconto dei partecipanti di non scrivere sulle chat agli altri giocatori online e di non essere quindi interessati a questa socialità virtuale sia in parte influenzato dalla desiderabilità sociale. Sarebbe interessante capire quanto e in quali occasioni le chat e i forum siano utilizzati e soprattutto da che tipo di giocatori e con quale scopo, alla luce del fatto che in letteratura (cap. 3.1) il verificarsi di interazioni virtuali era riportato come fattore di protezione per lo sviluppo di una modalità problematica di gioco (tabella 3.1b).

#### 4.3.6 Motivazioni di gioco

Dalle interviste emergono in gran parte le stesse motivazioni presenti in letteratura, le principali sono: finanziarie, di coping, sociali e di piacevolezza. Le motivazioni finanziarie riportate dagli intervistati sono giocare per vincere soldi o per guadagnare e pagarsi alcune spese. Alcuni partecipanti riportano di utilizzare le piattaforme online con il fine di allenarsi in una certa forma di gioco per vincere, ad esempio il poker, in vista del "gioco vero", di tornei o della partita nel fine settimana con gli amici. La motivazione finanziaria è particolarmente citata da chi svolge professioni inerenti al gioco d'azzardo (es. gestore di un centro scommesse, trader sportivo). Emerge comunque che coloro che risultano essere maggiormente problematici in quanto caratterizzati da gioco individuale esclusivamente online riportino anche ragioni finanziarie, in linea con quanto è stato riscontrato dall'analisi della letteratura descritta nel paragrafo 3.1 (Tabella 3.1d). E' da sottolineare la forte contraddizione che emerge tra le motivazioni finanziarie che riportano (giocare per guadagnare soldi) e la consapevolezza che dicono di avere rispetto alle scarse probabilità di vincita del gioco d'azzardo. La consapevolezza della minima possibilità di vincere dei soldi e quindi che i soldi che si investono nel gioco d'azzardo sono "buttati, sprecati", contrasta con il loro desiderio di vincere e di guadagnare.

Tra le motivazioni di coping riportate sono incluse giocare per lo stato di rilassamento che permette il gioco, oppure per non pensare alle preoccupazioni quotidiane, per prendere sonno, per gestire stati d'animo o situazioni problematiche. Ad esempio, un ragazzo inizia a giocare online anche se torna alle 2 del mattino, dopo una serata. Diversi giocatori raccontano di giocare per prendere sonno, prima di andare a letto, come se fosse un altro consumo di un'attività che si svolge. Questo tipo di motivazioni sembrano essere maggiormente associate a coloro che riportano un gioco più individuale e a chi gioca esclusivamente online. Questa relazione è in linea con quanto emerso dall'analisi della letteratura descritta nel paragrafo 3.1 (Tabella 3.1d), anche se alcuni articoli riportavano risultati contraddittori.

La motivazione sociale e quindi giocare per fare gruppo o per avere l'occasione di nuovi incontri sociali è associato nelle interviste sia al gioco online che offline ed è soprattutto legato a tipologie di gioco come le scommesse sportive o il poker. Ad esempio, i partecipanti raccontano di occasioni nelle quali guardano la partita insieme ad amici e scommettono insieme sull'esito (aspetto che aumenta l'interesse nella partita) oppure si trovano per cenare insieme dopo un torneo di poker. Diversi intervistati riportano che giocano d'azzardo per intrattenersi, per divertimento o per occupare il tempo tra i diversi impegni, perché gli piace e dà soddisfazione, sia con amici che con familiari. Un'altra dimensione di intrattenimento è legata all'attesa: sto aspettando e quindi gioco online, aspetto la cena, dopo cena come se fosse riempire momenti di noia o attesa, sia in casa che a lavoro o in coda nei negozi o in automobile.

Nonostante alcuni dicano che si un'abitudine di riempire i momenti di noia, emergono contraddizioni in alcuni racconti, per cui sembra che ci si creino la situazione di giocare anche non in momenti di noia anche quando sono in presenza di altre persone. Questo aspetto porta ad una riflessione in merito a come i giocatori vivono i momenti di socialità non strutturata e alle loro abilità sociali. Riprendendo quanto è emerso dall'analisi della letteratura sui fattori associati al gioco problematico (paragrafo 3.1) risulta che uno scarso grado di socialità e scarse abilità interpersonali siano maggiormente associati ad un gioco problematico.

In ultimo è citata anche la motivazione di piacevolezza legata alle sensazioni e sensazioni che suscita il gioco. In occasioni di una vincita i giocatori riportano essere felici, soddisfatti, contenti, su di giri e curiosi del risultato. Per alcuni giocatori il divertimento è legato all'adrenalina e all'eccitazione dell'attesa del risultato, sperando ovviamente che sia una vittoria. Per altri invece è più il divertimento di sfidare il gioco in sé, le probabilità di vincita o anche la "fortuna", così per vedere quanto si è esperti o bravi o anche solo provare quanto si è sfortunati.

Nelle interviste sono state indagate anche le motivazioni legate alla scelta di giocare online o in presenza che saranno maggiormente approfondite nel paragrafo riguardante le peculiarità di queste due modalità. In generale molti degli aspetti legati alle caratteristiche intrinseche del gioco online quali l'accessibilità, la comodità, l'anonimato e la velocità sono riportate essere alcune delle ragioni per cui i partecipanti giocano d'azzardo.



### 4.3.7 Accesso al gioco

Nei racconti degli intervistati è difficile distinguere l'accesso al gioco offline da quello online. Gli intervistati parlano spesso di un esordio sociale, si sono avvicinati al gioco d'azzardo in presenza di altre persone e provando la modalità di gioco offline. Molti raccontano che hanno scoperto il gioco online grazie ad amici o conoscenti che ne fruivano e che l'hanno provato per curiosità. Alcuni di loro riportano di aver iniziato a giocare quando ancora erano minorenni, con amici o con familiari. Alcuni partecipanti raccontano di aver giocato online per la prima volta perché amici o conoscenti "più grandi" ci giocavano e sono stati loro ad insegnarli come si faceva. Un altro aneddoto riguarda invece un genitore che ha fatto provare ai propri figli minorenni una tipologia di gioco per intrattenerli, allo stesso modo come i suoi familiari al tempo avevano fatto con lui.

Oppure il racconto di un giocatore che aveva iniziato a giocare insieme alla nonna quando ancora lui era minorenne. Il fatto di iniziare a giocare precocemente secondo quanto emerso dall'analisi della letteratura riportata nel capitolo 3.1 rappresenta un fattore di rischio per una modalità problematica di gioco (tabella 3.1b). Se una parte dei partecipanti ha iniziato a giocare online da minore, un'altra ha iniziato quando erano più maturi (50-60 anni). Il fatto che anche le persone minori e anziane siano esposte al gioco d'azzardo è sicuramente un tema da indagare in termini di fattori di rischio, soprattutto nel momento in cui si nota come il primo approccio da minori avvenga talvolta in compagnia dei propri parenti.

Di solito l'accesso avviene tramite una specifica tipologia di gioco, che spesso è utilizzata dalle persone che conoscono, alla quale si legano, anche se nella loro esperienza ne hanno provate diverse forme, che però poi hanno abbandonato.

Alcuni giocatori riportano di aver avuto maggiore accesso al gioco online rispetto a quello fisico poiché erano in momenti di vita dove quest'ultimo era difficilmente accessibile. Ad esempio, una giocatrice fa riferimento all'utilizzo di giochi online perché era impossibilitata nei movimenti a causa di un infortunio. Un altro giocatore invece che avrebbe preferito giocare in presenza, ha dovuto sospendere in quanto non poteva lasciare a casa il figlio piccolo e andare con sua moglie a giocare a bingo.

Rispetto all'online una tematica importante è il marketing, con caratteristiche diverse rispetto al gioco fisico. Nell'esperienza dei giocatori c'è il rimando a pubblicità sui social molto attraenti e anche molto intrusive. Ad esempio, un giocatore ha raccontato di aver ricevuto una chiamata dai gestori di una app di gioco d'azzardo in quanto avevo scaricato l'app, ma non l'aveva più utilizzata. La copiosa presenza di banner pubblicitari caratterizzati da una grafica molto accattivante è molto efficace nell'invogliare i giocatori a utilizzare siti di gioco online. Alcuni giocatori soprattutto quelli più maturi riportavano che erano rimasti incuriositi dal provare il gioco online perché gli apparivano sul computer pubblicità di siti di casinò online o di altri giochi, magari solo perché una volta avevano cercato sui motori di ricerca i risultati del lotto o le regole di un altro gioco d'azzardo. In diversi casi, invece, i giocatori dicono di giocare come conseguenza del fatto che hanno ricevuto dei bonus dal sito.

Ad esempio, una ragazza gioca d'azzardo online utilizzando i bonus che riceve il suo ragazzo a fronte delle scommesse sportive. Un altro giocatore invece gioca solo quando riceve dei bonus sul suo account. Il fatto che i giocatori ricevessero dei bonus, in alcuni casi commisurati alla frequenza di gioco, in altri invece di default, faceva sì che questi si sentissero portati ad utilizzarli a tutti i costi. L'erogazione dei bonus sembra quindi essere un metodo di marketing molto efficace nell'attrarre i giocatori e fornire loro una scusa per giocare.

Al contrario di quanto ipotizzato, ma in linea con i dati presenti in letteratura sul covid, solo due persone si sono avvicinate al gioco online durante il lockdown e perché quello offline non era disponibile, ma una di queste è tornata al gioco fisico una volta terminata l'impossibilità di giocare perché lo preferisce.

### 4.3.8 Peculiarità gioco online e differenze gioco offline

I partecipanti riportano le classiche caratteristiche che differenziano l'online dall'offline: la comodità e l'accessibilità, l'anonimato e la non visibilità. Questi aspetti del gioco online permettono al giocatore un'esperienza significativamente diversa dal gioco in presenza, caratterizzato invece da accessibilità limitata all'orario di apertura dei locali, dal rischio di incontrare qualcuno che si conosce e di essere visti mentre si gioca e dalla necessità di percorrere un tratto di strada per recarsi al luogo di gioco. Un altro aspetto che caratterizza il gioco online è l'attrattiva della grafica dei giochi: i colori accesi e le musicchette personalizzabili sono riportati come aspetti che catturano l'attenzione e che rendono l'utilizzo più piacevole e ingaggiante rispetto ai giochi offline. Una giocatrice racconta di essere totalmente attratta da una trottolina che ha trovato su un sito di gioco che gira tutta colorata e con una musicchetta accattivante, che potrebbe stare a guardarla per ore.

Nei racconti dei giocatori intervistati viene riportata come caratteristica del gioco online la facilità d'utilizzo, considerando due aspetti principali: da un lato la possibilità di seguire passo per passo le indicazioni per giocare, senza doverle imparare e la facilità di seguire i consigli dell'app che si sta utilizzando. Dall'altro la possibilità di avere tutto il tempo per decidere la propria scommessa, senza sentirsi osservato dalle persone presenti, oppure poter pensare direttamente nel momento in cui si scommette alla giocata senza

dover pensarci prima o dover studiare le diverse puntate.

Un aspetto caratteristico del gioco online che emerge dalle interviste è la personalizzazione delle modalità di fruizione. È la persona che decide il sito da utilizzare, le piattaforme o la modalità che preferiscono, la tempistica di gioco (durata), il momento della giornata, il mezzo da utilizzare (pc, telefono), può decidere il contesto (solo o in compagnia) adattando l'esperienza di gioco secondo le proprie preferenze. Il gioco online a differenza di quell'offline, permette di personalizzare il gioco e l'esperienza che ne si vuole trarre riuscendo a fornire al giocatore la miglior esperienza di consumo che vuole ottenere. Questo riprende le nuove forme di consumo dove non è solo il prodotto che ne determina l'importanza, ma anche l'esperienza di consumo che se ne può trarre (Lozza e Graffigna, 2022). Tutti i prodotti, anche i social network, vanno nella direzione per cui è possibile la quasi totale personalizzazione dell'esperienza di consumo e di marketing.

Un'ulteriore caratteristica del gioco online è la maggior velocità delle partite e del gioco in sé. In alcuni casi è considerato un aspetto positivo perché si ottiene una vincita immediata, in altri casi è uno svantaggio perché perde l'emozione legata all'attesa del risultato. Ad esempio, il gratta e vinci online è considerato troppo veloce, viene eliminata la dimensione e l'attesa del grattare, che è il divertimento e che viene sostituito dal premere un tasto, per questo tendenzialmente la modalità offline è preferita. D'altra parte, alcuni giocatori ritengono che le partite di poker in presenza siano troppo durature, mentre giocando nella modalità online nello stesso tempo è possibile giocare molte più partite.

Tra gli aspetti che contraddistinguono il gioco online da quello offline viene riportata la mancanza di fisicità. Il gioco online, infatti, non prevede il contatto con il denaro, con le carte, i dadi, e in generale con il luogo fisico del locale di gioco. Una delle conseguenze di questa mancanza di fisicità e di concretezza si riflette in una quasi assente ritualità del gioco online che invece era quasi requisito per il gioco in presenza. Per esempio, l'acquisto del gratta e vinci in tabaccheria per molti giocatori è successivo al momento in cui vanno al supermercato per fare la spesa. Così come per un giocatore il resto che gli viene consegnato al bar dopo aver bevuto il caffè è la preconditione per giocare alle slot machine.

Solo un giocatore manteneva un aspetto di ritualità anche nel poker online decidendo di indossare gli occhiali da sole anche se ne usufruiva alla sera in casa. Un altro aspetto legato alla ritualità che poteva essere maggiormente associato al gioco in presenza era la possibilità di assumere alcolici durante le partite. Secondo la letteratura il divieto di assunzione di bevande alcoliche durante il gioco è considerata una delle strategie di riduzione del rischio di gioco più efficaci (Velasco et al., 2021; Williams et al. 2012). Il fatto di consumare bevande durante il gioco online non è riportato dagli intervistati. Inoltre, secondo alcuni giocatori l'utilizzo di piattaforme limita e riduce le occasioni di scambio e comunicazione con altre persone, soprattutto per certe tipologie di gioco.

Ad esempio, per il poker leggere la comunicazione non verbale dell'avversario è uno degli aspetti più coinvolgenti che può contribuire al buon esito della giocata, come l'utilizzo a proprio favore delle emozioni dell'avversario, che non è possibile nel gioco online. In fine, nell'online manca il contesto di gioco e il luogo di gioco, che invece sono fondamentali e strutturanti per alcune tipologie di giochi come il poker e le scommesse sportive in presenza. Ad, esempio l'atmosfera familiare e accogliente presente nei bar o nei centri scommesse per alcuni è un aspetto fondamentale del gioco. Nonostante esistano molte differenze tra gioco offline e online, quest'ultimo grazie anche alle innovazioni tecnologiche può tentare di ridurre alcune discrepanze esistenti andando a ristrutturarle. Tuttavia, l'aspetto che sembrerebbe essere propriamente del gioco fisico è l'incontro sociale, l'occasione per stringere legami, che non è presente in quello online. Anche se potrebbe esistere attraverso le interazioni virtuali sulle piattaforme, la ricerca di relazioni online non sembra interessare i giocatori intervistati.

#### 4.3.9 Coronavirus e gioco d'azzardo

Uno dei risultati delineati da questa analisi è che non ci siano stati molti cambiamenti a causa della pandemia da COVID-19 nelle abitudini dei giocatori. In particolare, nessun partecipante ha riportato un passaggio da una tipologia di gioco all'altra a causa delle restrizioni sul gioco dovute alla pandemia. Solo due partecipanti hanno iniziato a giocare online a causa del lockdown, o per altre condizioni di impossibilità. Uno di questi ha però smesso una volta terminate le restrizioni, mentre l'altro sta mantenendo l'utilizzo di entrambe le modalità per comodità.

Per quanto riguarda la frequenza di gioco la maggior parte degli intervistati non ha riferito un rilevante cambiamento nelle proprie abitudini. Alcuni giocatori riportavano di aver trascorso più tempo a giocare online temporaneamente durante il lockdown, in un caso per la scarsa presenza di alternative per intrattenersi, nell'altro per l'aumento dei bonus che lo ha portato a giocare di più. Nei casi in cui riportavano un incremento della frequenza di gioco ne parlano come di un lieve aumento che in realtà si è ristabilito nei parametri precedenti al termine del periodo di lockdown. Al contrario, uno scommettitore sportivo ha diminuito notevolmente la frequenza di gioco durante il periodo di sospensione degli eventi sportivi concomitante con il lockdown. Uno dei giocatori parlando del periodo post lockdown ha raccontato di aver diminuito la frequenza di gioco per dedicare maggior tempo ad altre attività che

durante il lockdown non erano possibili, come stare all'aria aperta e vedere persone. Uno degli effetti che ha avuto la pandemia e in particolare i periodi di lockdown, sembra essere quello di aver permesso una rivalutazione e una valorizzazione di forme di intrattenimento oltre al gioco d'azzardo.

#### 4.3.10 Profili dei giocatori online

Cercando di fare sintesi di quanto emerso dall'analisi delle interviste e rispondendo agli obiettivi della ricerca, sono stati individuati dei profili di giocatori. I partecipanti possono essere distinti e inseriti in 3 principali categorie di giocatori:

- Giocatori con familiari: categoria composta principalmente da giocatrici di genere femminile, tendono a giocare per la quasi totalità del loro tempo insieme ad altre persone, condividendo con loro il momento e le strategie di gioco, o semplicemente giocando in loro presenza, anche senza che questi partecipino effettivamente. Solitamente condividono il gioco con i loro familiari, genitori o partner, e vedono questa attività come forma di intrattenimento, passatempo o divertimento. La vedono come un'attività come un'altra da condividere con i propri cari, per stare insieme e fare qualcosa di diverso, aggregandosi dato che all'altra persona piace giocare e a volte giocando per tentare la (s)fortuna. Tendenzialmente preferiscono giocare in compagnia, ma giocano anche da sole per svago o noia anche quando condividono lo stesso spazio con altre persone che però non partecipano al loro gioco. Se da una parte il fatto di giocare in compagnia rappresenta un fattore di protezione, dall'altra avere familiari giocatori rappresenta un fattore di rischio per una modalità problematica di gioco. La stessa ambivalenza si presenta rispetto alle motivazioni di gioco, giocare per ragioni di socialità può agire da fattore di protezione, dall'altra, giocare per svago o per le emozioni che il gioco suscita rappresenta un fattore di rischio secondo la letteratura. Accedono al gioco online o per momenti particolari in cui il gioco fisico non è accessibile o spinte dai bonus offerte dalle piattaforme ai mariti o attraverso i social. Sono state individuate 3 persone che rientrano in questa categoria.
- Giocatori sociali: Questi giocatori tendono a giocare sia in compagnia di altre persone, per la maggior parte amici o pari, sia a giocare da soli. Giocano con altre persone come forma di intrattenimento e occasione sociale, per fare gruppo e per divertirsi insieme, mentre riportano di giocare da soli quando si annoiano e non hanno niente di meglio da fare. Un'altra motivazione è allenarsi in vista di altre occasioni di gioco. Il passaggio al gioco online sembra quindi essere una forma di radicalizzazione dell'abitudine. Il fatto di giocare per motivi sociali potrebbe agire da fattore di protezione per questa tipologia di giocatori, anche se nella letteratura sui fattori di rischio delle dipendenze da sostanze il fatto che i pari fossero giocatori d'azzardo rappresentava un fattore di rischio per il gioco problematico. Giocare per riempire il tempo, per noia o per prendere sonno invece essendo motivazioni di coping potrebbero aumentare la probabilità di un gioco problematico, come ad esempio il fatto di giocare molto da soli. Sono state individuate 6 persone che rientrano in questa categoria;
- Giocatori singoli: categoria composta da giocatori che giocano principalmente o esclusivamente da soli, non tendono a condividere il gioco con altri, nemmeno parlandone, se non in pochi casi. Giocano prevalentemente nelle loro abitazioni in orario serale o notturno. Le motivazioni che riportano essere alla base del loro gioco fanno riferimento alla possibilità di guadagnare o di sfida nei confronti del gioco, con l'obiettivo di controllare se le analisi e i calcoli sono giusti, in modo da confermare la loro abilità ed esperienza. Questo profilo sembra essere quello maggiormente a rischio in quanto è anche quello che presenta più fattori di rischio quali riportare motivazioni finanziarie e di coping e giocare da soli. Sono state individuate 5 persone che rientrano in questa categoria.

#### 4.4 Conclusioni

Dai risultati sopra riportati è possibile sintetizzare e trarre conclusioni rispetto a 4 macro-temi principali:

- l'autocontrollo e la gestione del rischio;
- il gioco sociale e il gioco individuale;
- le motivazioni di gioco;
- le peculiarità del gioco online.

Di questi temi sono trattati di seguito i risultati principali che richiederebbero una maggior attenzione nelle fasi successive della ricerca.

Per quanto riguarda il tema del gioco controllato che è molto presente nei racconti degli intervistati, è particolarmente rilevante la consapevolezza della necessità di autocontrollare e limitare i propri comportamenti di gioco. Nonostante questa forte convinzione, nessuno di loro fa alcun riferimento a dei criteri validi per definire le strategie di controllo che applicano. In particolare, è interessante osservare che quasi la totalità dei giocatori utilizza limiti delle spese settimanali o mensili, mentre solo una persona si è imposta limiti sulla durata delle sessioni di gioco che invece è invece indicata come rilevante in letteratura. Emerge comunque che i limiti autoimposti dai giocatori sulle spese non siano comunque troppo restrittivi né vengano rispettati pedissequamente. È evidente che i giocatori in questione siano in difficoltà nel selezionare e fruire di strategie di coping efficaci per la gestione del rischio di incorrere in una modalità di gioco problematica, per cui necessiterebbero di ricevere maggiori indicazioni in merito.

Un altro tema fondamentale riguarda la compresenza e l'ambivalenza che emerge tra il gioco sociale e il gioco individuale. Dai racconti dei giocatori il gioco sociale, effettuato in compagnia o in presenza di altri è molto frequente e non hanno resistenze a parlarne. Al contrario il gioco individuale è meno condiviso con le persone e meno esplicitato anche a parole. Nonostante si ritengano giocatori sociali, la maggior parte di loro gioca anche discretamente da solo, anche se lo celano di più. Inoltre, sembrerebbe che alcuni giocatori solitari siano maggiormente a rischio di sviluppare una modalità di gioco problematica, rispetto invece ai giocatori sociali. Sebbene l'accesso al gioco d'azzardo offline e online risulti essere sempre sociale, il gioco online sembrerebbe favorire il passaggio dal gioco sociale, condiviso o anche solo commentato, al gioco individuale, più nascosto, date le sue caratteristiche intrinseche. Il passaggio da un gioco sociale e principalmente fisico ad un gioco individuale prevalentemente online sia favorito da alcuni fattori. Tra questi emergono ad esempio la gestione dei momenti di noia non più legati a ritualità concrete (caffè al bar, uscita con gli amici) e il fatto di essere in momenti di vita dove non è possibile accedere al gioco fisico in quanto si è limitati nell'uscire di casa (presenza di figli piccoli, trasloco, lockdown, stato di salute). Ulteriori approfondimenti sarebbero necessari, distinguendo ulteriormente le motivazioni delle giocatrici e dei giocatori.

Rispetto alle motivazioni di gioco, c'è una corrispondenza con quelle presenti in letteratura. Dai giocatori sono riportate diverse motivazioni, alcuni giocano per motivi di intrattenimento, altri per divertimento, qualcuno per motivi economici e altri per le occasioni di socialità. L'aspetto che risulta essere rilevante per le fasi successive è il fatto che per tutti i giocatori il gioco è presente in molto momenti della giornata, come se fosse una delle tante attività che svolgono. Il fatto che il gioco online sia un'abitudine routinaria e radicata nelle loro vite potrebbe essere un aspetto da considerare soprattutto in relazione alle motivazioni che li spingono a giocare. Infine, nel confronto tra il gioco offline e quello online, sono diverse le peculiarità associate alla modalità online. Oltre a quelle legate alle classiche caratteristiche strutturali del gioco d'azzardo online, come la comodità, l'accessibilità, l'anonimato, la non visibilità e l'attrattività della grafica, emergono alcuni elementi nuovi e interessanti.

Tra questi dall'esperienza di alcuni giocatori risulta che il gioco d'azzardo online è caratterizzato da una maggior facilità nell'utilizzo e dalla possibilità di personalizzare la propria esperienza di gioco scegliendo le caratteristiche che più si adattano alle preferenze dei giocatori. Mentre emergono alcuni aspetti che il gioco online sembra non riuscire a ricreare del gioco offline, ovvero la mancanza di fisicità e la mancanza di socialità.

## 5 WORKSHOP CON I PARTNER DEL PROGETTO

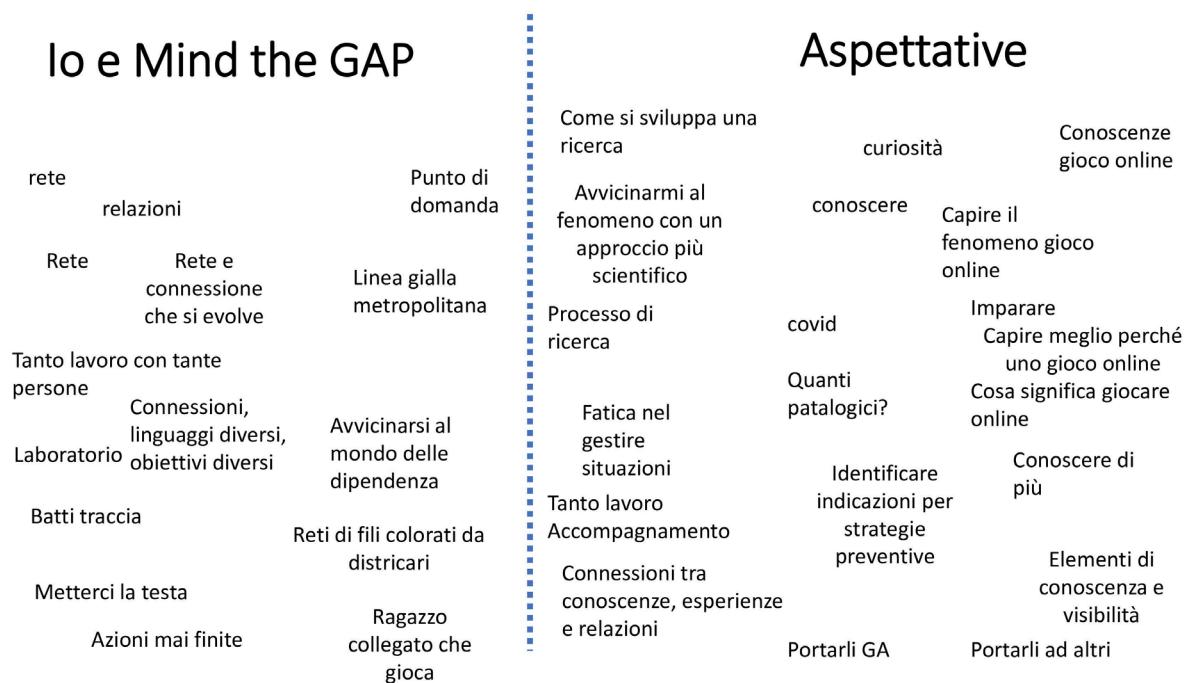
La terza fase della ricerca-azione sul gioco d'azzardo online consisteva nella realizzazione di workshop con i partner del progetto. Questi incontri avevano tre scopi principali: il primo era quello di condividere i risultati delle fasi precedenti, il secondo di ottenere input rispetto a come realizzare le fasi successive della ricerca e il terzo co-progettare strategie e interventi preventivi. All'interno dei workshop sono state utilizzate strategie per favorire la partecipazione e l'empowerment di tutti i partecipanti nonostante la modalità a distanza, utilizzando diversi strumenti, come bacheche virtuali, spazi condivisi, confronti in piccoli gruppi.

La scelta di creare uno spazio di condivisione, cooperazione e di co-creazione nel quale tutti i partner potessero intervenire liberamente e contribuire da protagonisti nella realizzazione della ricerca, deriva dalla consapevolezza del valore di tutti i componenti della rete. La possibilità di mettere in gioco le diverse professionalità e i punti di vista privilegiati che rappresentano per il progetto, è un elemento arricchente della ricerca che si basa su un coeso lavoro di rete. I partecipanti dei workshop sono stati scelti tra i partner coinvolti nel progetto Mind the GAP. In Appendice (2) è presente l'elenco dei nominativi e dei rispettivi ruoli dei partecipanti ai due workshop.

### 5.1 Workshop 3 Marzo 2021 - Risultati analisi della letteratura

Il primo workshop tenutosi il 3 Marzo 2021 ha avuto due principali scopi. Il primo obiettivo era quello di presentare ai partner della ricerca i risultati ottenuti dall'analisi della letteratura sui fattori di rischio e di protezione del gioco d'azzardo online nella popolazione adulta. Il secondo era quello di ragionare insieme ai partner del progetto per riflettere su come spendere gli elementi della letteratura sul piano territoriale, tenendo conto delle diverse professionalità e collaborare alla definizione della seconda fase di ricerca. Essendo il primo incontro nella fase iniziale c'è stato un momento di presentazione della ricerca-azione e di contestualizzazione del fenomeno. Questo è stato preceduto da un momento di condivisione di cosa rappresentasse per ognuno il progetto Mind the GAP 2.0. e delle proprie aspettative a riguardo.

Immagine 3.3.1 Significati e aspettative relative al progetto dei partecipanti del workshop



La presentazione dei risultati dell'analisi della letteratura (approfondita nel capitolo 3.1) è stata preceduta da una breve descrizione della procedura e della metodologia di ricerca. In questa sede sono stati descritti i primi risultati a livello internazionale e nazionale sugli effetti della pandemia da COVID-19 sul gioco d'azzardo in generale e in particolare sulla modalità online. Al termine della condivisione dei dati emersi dalla letteratura è stato lasciato spazio per la messa in comune di osservazioni, riflessioni e aspettative che sono state riportate direttamente dai partecipanti nell'immagine 3.3.2 e sono di seguito elencati, distinguendo tra quelli che sono stati affrontati nella ricerca.

Immagine 3.3.2 Feedback ottenuto dai partecipanti in merito agli aspetti che più li hanno colpiti dei risultati dell'analisi sistematica

## Quali osservazioni?

*Quali fattori vi hanno più colpito? Quali vi «aspettavate»?  
Quali vi hanno «sorpreso»? Cosa avete osservato in generale?  
Ci sono altri aspetti che vorreste approfondire?*

I miei pazienti/conoscenti hanno tutti la famiglia!

Vergogna di giocare davanti alla famiglia

Aumento uso sostanze

Difficoltà accademiche  
Annullamento relazioni sociali

Gioco sommerso

Importanza cambiamento lavorativo

Reddito di cittadinanza

Titolo di studio alto  
Anche in borsa  
Lavorano in istituti di credito

Tipologia di gioco?  
Anche in borsa?  
Più scelta di scommessa?

Tra gli aspetti emersi dalla condivisione e considerati in fase di ricerca sono inclusi i seguenti:

- Uno degli elementi che ha elicitato particolare stupore tra il tavolo di ricerca è stata la presenza di dati molto contrastanti tra loro rispetto ad alcuni fattori. Ad esempio, quelli motivazionali, per cui alcune motivazioni sembrano fungere in alcuni casi da fattore di rischio in altri da fattore di protezione, andrebbero maggiormente approfonditi;
- Un'ulteriore questione che suscita interesse è il fatto che contrariamente a quanto avviene per il gioco d'azzardo fisico, un titolo di studio elevato è fattore di rischio per il gioco online. Data questa differenza tra le due modalità di gioco, emerge la curiosità che possano esistere discrepanze nei fattori associati alle diverse tipologie di gioco, ad esempio tra quelle che richiedono un maggior numero di skills e quelle invece di casualità. Il titolo di studio potrebbe essere uno degli elementi da tenere in considerazione nello step successivo della ricerca per indagare possibili differenze.
- Dall'esperienza dei professionisti dislocati sui servizi del territorio emerge che molti giocatori hanno una famiglia e un supporto sociale. Questo sembrerebbe contrastare con la letteratura, tuttavia bisogna considerare due aspetti: in primis che i giocatori con una famiglia sono quelli che più facilmente arrivano ai servizi e che i giocatori che accedono ai servizi rappresentano solo una minoranza della popolazione di giocatori problematici, della quale circa il 90% non richiede aiuto. Ad ogni modo, le relazioni e il supporto sociale del giocatore è un elemento che potrebbe essere maggiormente approfondito. Soprattutto nell'ottica di considerare i periodi di lockdown dove i familiari sono stati costretti a stare a stretto contatto, potrebbe essere interessante approfondire se la presenza della propria famiglia sia un fattore di protezione oppure no.

Alcune questioni condivise dai partner non sono state approfondite in fase di ricerca in quanto erano indirizzate ad indagare uno specifico target o uno specifico fattore, tra queste:

- Riportare difficoltà economiche è un fattore di rischio noto e trasversale a diversi disagi e comportamenti a rischio, considerando il contesto pandemico attuale e la nuova crisi economica che si sta affrontando, è riportato come un elemento importante da considerare nella ricerca. Inoltre, le caratteristiche del proprio lavoro potrebbero essere utilizzate come fattore per distinguere i giocatori nella fase successiva della ricerca;
- Un'ulteriore fattore di rischio contestuale che andrebbe indagato considerando il contesto attuale è la presenza di difficoltà accademiche. Infatti, potrebbe essere importante considerare se ci sono stati degli effetti della didattica a distanza sul rendimento e sull'utilizzo delle tecnologie. Gli studenti in università potrebbero essere un target specifico di interventi;
- Il rapporto tra gaming e gambling: capire quanto queste due forme di gioco sono associate tra loro e se una è predittiva dell'altra.

Di seguito sono elencati elementi aggiuntivi ritenuti particolarmente interessanti da approfondire, anche se non legati ai risultati dell'analisi della letteratura:

- La continuità del gioco online: quanto influenza il giocatore e quindi pesa sulla sua modalità di gioco il fatto il gioco online sia accessibile h24 e che potenzialmente non abbia interruzioni;
  - Pubblicità del gioco online: quanto la presenza di intensa pubblicizzazione soprattutto sui social attrae i giocatori;
  - Trading online: questa pratica è sempre più diffusa e non viene considerata gioco d'azzardo online.
- Quest'ultimo punto è stato indagato con attenzione dagli intervistatori, tuttavia non ha portato nessun riscontro rilevante.

## 5.2 Workshop 19 Gennaio 2022 – Primi risultati ricerca qualitativa

L'obiettivo di questo secondo workshop era quello di condividere e confrontarsi sui principali risultati della ricerca qualitativa ottenuti dal primo livello di analisi delle interviste e provare a raccogliere degli spunti relativamente a possibili interventi di prevenzione. Una volta terminata la presentazione di quanto emerso dalla ricerca qualitativa attraverso una bacheca virtuale sono stati condivisi gli aspetti che più avevano colpito i partner del progetto. Gli aspetti riportati nella bacheca virtuale sono stati sintetizzati ed elencati di seguito:

- Gioco condiviso: discrepanze tra la concezione di gioco sociale dei partecipanti che poi si rivela nell'online un gioco individuale; il gioco in condivisione; il gioco condiviso in famiglia; il gioco online frequentemente condiviso; l'influenza degli altri (familiari o pari) nel giocare;
- Percezione del rischio: Il gioco online percepito come più pericoloso; gioco online più pericoloso; gioco online come routine giornaliera, anche se questo aspetto non viene ritenuto dagli intervistati problematico; il mancato utilizzo di metodi di tempo come auto contenimento;
- Caratteristiche giocatori: aspettativa rispetto ad una maggiore presenza di partecipanti giovani adulti; profili di giocatori emersi;

- Non considerare "azzardo" alcuni tipi di gioco, anche quando non c'è abilità di alcun genere.

Una volta terminata la condivisione degli aspetti che più hanno colpito i partecipanti del workshop, è stato adibito uno spazio per poter riflettere sulle possibili azioni ed interventi da implementare. I partecipanti sono stati suddivisi in 3 gruppi composti da circa 3 persone ciascuno, in modo da favorire maggior partecipazione, protagonismo e dialogo. Ad ogni gruppo sono stati lasciati circa 15 minuti per condividere idee di interventi di prevenzione e controllo del gioco online che sono state poi appuntate su un'altra bacheca virtuale. Successivamente i membri dei gruppi sono stati cambiati e si è ripetuta la stessa esercitazione. Quanto emerso dalle discussioni di gruppo è poi stato messo in comune davanti a tutti i partecipanti. Nella Tabella 3.3 sono stati sintetizzate le linee di intervento proposte che rispondono ad una determinata situazione evidenziata dai risultati delle interviste e che sono volte a raggiungere il rispettivo obiettivo. All'interno della tabella sono state inoltre evidenziate in corsivo alcune iniziative proposte dal gruppo di ricerca a posteriori del workshop e a seguito di una lettura integrale dei risultati dell'analisi della letteratura e della ricerca.

Tabella 3.3 Sintesi delle proposte di intervento emerse nel workshop del 19.01.22

	SITUAZIONE/PROBLEMA	OBIETTIVI	INTERVENTI
1. GIOCO D'AZZARDO E AUTOCONTROLLO	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Molti negano che sia gioco d'azzardo</li> <li>· Molti giocatori adottano strategie per autocontrollarsi, ma mancano dei criteri efficaci e condivisi in base ai quali controllarsi o controllare il gioco dei propri familiari</li> <li>· Emerge una discrepanza tra i criteri usati dai giocatori e i professionisti per definire una situazione di problematicità. I giocatori si basano solo sui soldi spesi, i professionisti su aspetti psicologici</li> <li>· Nelle strategie di autocontrollo le persone tendono a considerare il limite di spesa, ma non il tempo</li> <li>· Il gioco d'azzardo è diventata una forma di consumo radicata nella quotidianità</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Chiarire la definizione di gioco d'azzardo (cosa è e cosa non è) e integrarla nella percezione comune</li> <li>· Definire e far conoscere dei criteri efficaci e basati sulla letteratura per autocontrollare il proprio gioco o per controllare quello dei propri familiari</li> <li>· Valorizzare il criterio del tempo di gioco nelle strategie di autocontrollo</li> <li>· Favorire un autocontrollo efficace</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Lavoro culturale, parlarne in diverse occasioni</li> <li>· Non demonizzare il gioco d'azzardo</li> <li>· Interventi formativi ed educativi a tutta la popolazione</li> <li>· Pubblicità educative sui media</li> <li>· Sistemi tecnologici (app) che segnalino al giocatore il tempo trascorso durante il gioco</li> <li>· Uso di app per supportare l'autocontrollo</li> <li>· Creare degli spazi relazionali sicuri nei quali i giocatori possano validare i tentativi di autocontrollo</li> <li>· Modalità per auto verificare il rispetto dei limiti</li> <li>· Utilizzare il supporto sociale e la presenza di altre persone per facilitare l'autocontrollo</li> </ul>

	SITUAZIONE/PROBLEMA	OBIETTIVI	INTERVENTI
<p>2. RIDUZIONE POSSIBILITA' DI GIOCO</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gioco d'azzardo online fortemente integrato nella quotidianità e utilizzato come forme di intrattenimento in ogni momento di noia o pausa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Limitare le possibilità di gioco</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vietare l'accesso dei wi-fi pubblici a piattaforme di gioco (wi-fi comune, trasporto pubblico, università, luoghi di lavoro)</li> <li>• Porre dei limiti nell'uso delle carte di credito per le piattaforme di gioco d'azzardo</li> </ul>
<p>3. SUPPORTO SOCIALE</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Il gioco è spesso condiviso e fatto in presenza di familiari o amici</li> <li>• Si gioca spesso in casa</li> <li>• Non è chiaro quanto questo sia un fattore di protezione o di rischio</li> <li>• Il familiare o amico sembra avere poco effetto nel limitare il gioco ma, al contrario, è il giocatore che coinvolge gli altri (ad es. tramite i buoni)</li> <li>• La condivisione del gioco tende a "normalizzarlo"</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Favorire forme di supporto tra i familiari</li> <li>• Favorire un "controllo" tra i familiari in base a criteri scientifici di problematicità</li> <li>• Evitare la normalizzazione del gioco d'azzardo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interventi che coinvolgano tutta la famiglia</li> <li>• Aprire spazi non giudicanti per poter raccontare le proprie modalità di gioco e aiutare a definire dei criteri di protezione (ad es. nei colloqui con gli assistenti sociali dei comuni)</li> <li>• Trovare altre strategie per fare emergere il tema nei colloqui con le assistenti sociali. Al momento è possibile farlo affiorare solo se c'è un problema economico</li> <li>• "Usare" i familiari nei colloqui per fare emergere il gioco reale</li> <li>• Aprire spazi di confronto/ supporto differenziati per genere (es. orari) e fasce di età (es. per adolescenti e giovani adulti)</li> <li>• Utilizzare il supporto sociale e la presenza di altre persone per facilitare l'autocontrollo</li> </ul>



	SITUAZIONE/PROBLEMA	OBIETTIVI	INTERVENTI
<p>4. RIDUZIONE GIOCATORI</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Diversi intervistati hanno iniziato a giocare quando erano minorenni</li> <li>- I social sembrano essere un luogo in cui le persone ricevono pubblicità e incentivi per giocare</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Promuovere criteri e sviluppare pensiero critico/health literacy per valutare le offerte ricevute tramite i social</li> <li>- Sensibilizzare rispetto al passaggio dal gaming al gambling</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Interventi educativi con i genitori</li> <li>- Sensibilizzare i genitori rispetto alla concessione della carta di credito ricaricabile agli adolescenti</li> <li>- Chiedere alle scuole di non permettere pubblicità sulle carte di credito nei loro istituti</li> <li>- Sensibilizzare sul valore del "denaro virtuale" negli interventi con i ragazzi</li> <li>- Promuovere forme di intrattenimento e ritualità diverse</li> <li>- Promuovere un pensiero critico nell'utilizzo dei bonus e sulle pubblicità</li> </ul>
<p>5. INTERCETTAZIONE PROBLEMATICITA'</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- I giocatori più problematici giocano da soli e parlano poco del loro gioco</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Far emerge il problema</li> <li>- Facilitare un'intercettazione precoce</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lavorare con gli istituti di credito</li> <li>- Incrementare il lavoro di sensibilizzazione degli istituti di credito rispetto a possibilità di blocco/autoesclusione</li> <li>- Proporre un'educazione finanziaria agli operatori territoriali per interpretare il bisogno economico</li> <li>- Individuazione delle motivazioni di coping come segnale di allerta</li> </ul>

### 5.2.1 Gioco d'azzardo e autocontrollo

Dai risultati della prima analisi emerge come gli intervistati non ammettano che il loro sia gioco d'azzardo, come se esistesse una definizione comune e accettata socialmente. Data la discrepanza tra la concezione del gioco d'azzardo tra professionisti, giocatori e non giocatori, potrebbe essere funzionale progettare interventi formativi o di sensibilizzazione sulla definizione di gioco d'azzardo rivolti a tutta la popolazione. La stessa differenza emerge per il gioco problematico, che sembra risponda a criteri differenti per professionisti e popolazione, se da una parte le strategie riflettono la problematicità di elevate spese, dall'altra non c'è nessun riferimento a dimensioni psicologiche, fondamentali per i professionisti. Sarebbe importante favorire non solo una stessa concezione di gioco d'azzardo e di gioco problematico, ma fornire strumenti per riconoscere criteri efficaci per la gestione della propria modalità di gioco.

Sarebbe inoltre importante suggerire degli interventi che sollecitino strategie e forme di contenimento basate sul tempo, non sulle spese. Una strategia in questo senso potrebbe essere quella di inserire nelle app di gioco notifiche per avvisare l'utente da quanto tempo sta giocando, a prescindere dal limite autoimposto, in modo da facilitare la consapevolezza e limitare il tempo di gioco.

Ulteriori strategie potrebbero consistere nell'individuare delle nuove modalità di auto verifica dei limiti facilmente accessibili e utilizzabili dai giocatori. Inoltre, potrebbe essere di aiuto creare degli spazi appositi nei quali i giocatori possano validare i tentativi che mettono in pratica per limitare il proprio gioco.

La strategia di fornire criteri comuni risponderebbe anche alla difficoltà di restare al passo con tutte le nuove forme di gioco online che sono sempre più diffuse e di diverso tipo. Ad esempio, il trading online sta seguendo una forte crescita, ma come altre nuove forme di gioco. Il fatto di stabilire e diffondere a tutti dei criteri comuni nella definizione di gioco e di gioco problematico potrebbe fornire degli strumenti che vadano bene con tutte le tipologie di gioco e perché le persone possano autonomamente autogestirsi.

### 5.2.2 Riduzione possibilità di gioco

Uno dei principali risultati rispetto alle abitudini di gioco degli intervistati è che per tutti il gioco d'azzardo online si inserisce all'interno della quotidianità nei momenti di attesa, pausa o di noia. Molti giocatori riportano infatti di giocare mentre sono in coda in macchina, prima di cena o prima di andare a letto, quando non sanno cos'altro fare. In linea con gli interventi di riduzione dell'offerta per il gioco d'azzardo offline che puntano ad esempio a limitare gli orari di apertura dei locali di gioco, un possibile intervento in quest'ottica per la modalità online potrebbe essere quella di limitare l'accesso a siti e piattaforme di gioco attraverso wi-fi pubblici e non. Questo intervento avrebbe la possibilità di ridurre l'accesso al gioco d'azzardo online in diversi contesti di vita quali i trasporti pubblici, i luoghi di lavoro, i campus universitari, le scuole, le parrocchie e i centri sportivi, che sono stati citati come contesti molto frequentati dagli intervistati, anche se il luogo più utilizzato per giocare online risulta essere la propria abitazione.

Pensando alla collaborazione con gli istituti di credito, sarebbe importante diffondere la buona pratica di BPER Banca di limitare l'uso delle loro carte di credito per il pagamento su piattaforme di gioco d'azzardo.

### 5.2.3 Supporto sociale

Uno dei temi che ha suscitato molto interesse e riflessioni è il tema del supporto sociale e in particolare del gioco in famiglia. Questo argomento ha una valenza ambivalente: da una parte il gioco condiviso in famiglia potrebbe essere un aspetto preoccupante, in termini di normalizzazione del gioco, d'altra parte potrebbe rivelarsi un'occasione per provare a creare forme di supporto all'interno della famiglia e quindi fungere da fattore di protezione. Il supporto dei familiari è stato considerato sotto due punti di vista: da una parte emerge la necessità di coinvolgere i familiari perché difficilmente il giocatore riconosce autonomamente il proprio problema di gioco. Questa esperienza è stata riportata dai professionisti che operano all'interno dei servizi, per cui se non avviene il coinvolgimento del familiare non si riesce ad ottenere il reale quadro problematico del gioco. Un intervento in questo senso potrebbe essere di coinvolgere i familiari durante i colloqui e in altri momenti offerti dai servizi. L'altro aspetto riguarda il coinvolgimento della famiglia e dei genitori nella prevenzione. Data la frequente condivisione di momenti di gioco all'interno della famiglia da parte degli intervistati, anche solo in presenza di familiari, il rischio sembra essere quello che diventi una pratica normale e quotidiana. Bisognerebbe evitare che il gioco di un familiare o di un amico diventi motore e traini anche l'altro nel gioco, ma puntare al fatto che l'altro può aiutare nel monitorare e limitare il gioco. Per questo motivo rispetto allo stile familiare sarebbe importante costruire atteggiamenti consapevoli rispetto al gioco e la necessità di coinvolgere tutti i parenti in percorsi di formazione e di sensibilizzazione. Un intervento potrebbe riguardare l'apertura di spazi per poter parlare del tema anche con familiari. Affrontare questa discussione sul gioco d'azzardo faciliti anche la condivisione con la famiglia non demonizzando il gioco, ma in un luogo con assenza di giudizio volto alla condivisione. Il supporto sociale e la socialità nel gioco potrebbero essere uno strumento facilitante l'auto imposizione e il rispetto di limiti dei giocatori. Il coinvolgimento di familiari nell'aiutare questo processo potrebbe favorire una maggior efficacia di questi limiti in quanto dalla ricerca è emerso come il fatto di avere attorno a sé persone che giocano possa portare ad un aumento delle occasioni di gioco. Il ruolo positivo della socialità potrebbe avere un suo ruolo anche per quanto riguarda la modalità online, per questo sarebbe importante provare a favorire una rete sociale che possa fornire sostegno nell'autocontrollo anche nel mondo virtuale.

Un altro tema interessante emerso è il tema del valutare di proporre dei servizi che anche in aspetti organizzativi tengano conto

della differenza di genere. Ai servizi arrivano raramente donne giocatrici, sarebbe importante favorire la loro presenza, ad esempio fornendo servizi differenziati per fasce orarie o genere. Lo stesso tema è emerso in termini di prevenzione: sarebbe importante fornire una sensibilizzazione differenziata per genere o per caratteristiche dei giocatori.

### 5.2.4 Riduzione dei giocatori

Dato che dall'analisi delle interviste emerge che l'accesso al gioco online è avvenuto quando i partecipanti erano minorenni e che i social sono ricchi di pubblicità e di incentivi per giocare, è necessario intervenire preventivamente sui ragazzi. Rispetto alla prevenzione sarebbe importante trasmettere, soprattutto agli adolescenti, il valore del denaro virtuale, ad esempio, sensibilizzandoli durante gli interventi. Considerando quanto recentemente sia aumentata l'associazione tra gaming e gambling per la possibilità di scommettere sui videogiochi, l'azione su questo fattore di rischio potrebbe riguardare anche il coinvolgimento delle famiglie che non sembrano avere molte risorse da investire in questo tema. I genitori potrebbero essere sensibilizzati rispetto alla concessione della carta di credito ricaricabile agli adolescenti. In linea con quanto appena affermato, cercando di agire anche su altri contesti ampiamente vissuti dai ragazzi come la scuola, sarebbe importante vietare che le banche sponsorizzino l'utilizzo di carte prepagate all'interno degli istituti scolastici. Promuovere pensiero critico rispetto alle offerte ricevute tramite social e siti internet potrebbe essere un obiettivo raggiungibile attraverso sia le sensibilizzazioni con i ragazzi, con i genitori e anche con i giocatori adulti. Infatti, dalla ricerca è emerso che molti giocatori iniziavano a giocare in conseguenza dell'erogazione di un bonus, come se dovessero utilizzarli a tutti i costi. Sensibilizzare e promuovere un senso critico nell'utilizzo dei bonus e nella pubblicità dei giochi potrebbe rappresentare un'iniziativa rivolta a tutta la popolazione.

Dato che dalle interviste emerge che il gioco spesso è iniziato in risposta a momenti di noia nei quali non si sa cosa fare di altro, si potrebbe pensare di promuovere forme di intrattenimento e ritualità diverse, che rappresentino un'alternativa valida e comunque attraente al gioco d'azzardo online.

### 5.2.5 Intercettazione problematicità

L'intercettazione dei giocatori problematici è uno degli aspetti più complicati del gioco d'azzardo. La situazione risulta essere ancora più complicata se i giocatori utilizzano una modalità online data la difficoltà di rintracciarli. Dall'analisi delle interviste emerge il fatto che i giocatori più problematici sono coloro che tendono a giocare da soli e che non parlano del loro gioco. Sarebbe importante trovare una modalità per far emergere la problematicità e facilitare un'intercettazione precoce. Per cercare di raggiungere questo obiettivo sono stati individuati tre diversi interventi. Il primo e il secondo, in linea con quanto già attivato da ATS Bergamo, riguarda la collaborazione con gli istituti di credito: nell'incrementare il lavoro di sensibilizzazione per poter favorire meccanismi di autoesclusione e di blocco. L'ultimo riguarda invece la possibilità di fornire un'educazione finanziaria agli operatori per riuscire ad interpretare in fase precoce se il bisogno economico di un individuo è dettato da problemi di gioco. Anche i famigliari potrebbero essere sensibilizzati su questo tema. Un aspetto che potrebbe aiutare nell'individuare precocemente i giocatori problematici potrebbe essere riscontrare tra le motivazioni alla base del gioco motivi di coping. Il fatto che il giocatore utilizzi il gioco per non pensare ai problemi della sua vita o per gestire stati d'animo e pensieri potrebbe essere un campanello d'allarme per una modalità di gioco problematica.

## 6 CONCLUSIONI

La ricerca-azione sul gioco d'azzardo online è stata composta di 3 fasi successive, ma interdipendenti, così articolate: una prima fase di analisi della letteratura sui fattori di rischio e di protezione del gioco d'azzardo online nella popolazione adulta, una ricerca qualitativa volta all'approfondimento di abitudini e motivazioni di giocatori d'azzardo online e un'ultima fase di coinvolgimento dei partner del progetto al fine di definire indicazioni per strategie di prevenzione.

La realizzazione di questa ricerca-azione, raggiungendo gli obiettivi prefissati, ha permesso di rappresentare un valore aggiunto nell'ambito della prevenzione del gioco d'azzardo online. Grazie a questo progetto è stato possibile aumentare le conoscenze rispetto ai fattori che influenzano il gioco d'azzardo online e di conoscere le motivazioni e gli atteggiamenti dei giocatori. Inoltre, ha permesso di evidenziare le differenze tra la modalità di gioco in presenza e quello online. Il fatto di poter identificare delle tipologie di giocatori online riconoscendo dei profili specifici rappresenta un valore aggiunto di questa ricerca. La possibilità di unire il sapere della letteratura con una ricerca sul campo alla compartecipazione di partner impegnati nella prevenzione del gioco d'azzardo sul territorio ha permesso di identificare azioni innovative in un'ottica attuativa sul territorio.

## 7 BIBLIOGRAFIA

- Abbott, M. W. (2020). The changing epidemiology of gambling disorder and gambling-related harm: public health implications. *Public Health*, 184, 41-45.
- Agenzia Dogane e Monopoli (n.d.) Area giochi. <https://www.adm.gov.it/portale/monopoli/giochi>
- Agenzia Dogane e Monopoli. (2017a). Serie storica nazionale 2006-2016. Elaborazioni su dati registrati nel sistema informativo dell'Agenzia al 10 giugno 2017.
- Agenzia Dogane e Monopoli. (2017b). Serie storica nazionale per canale distributivo 2013-2016. Elaborazioni su dati registrati nel sistema informativo dell'Agenzia al 10 giugno 2017. <https://www.adm.gov.it/portale/documents/20182/1098450/Serie+storica+nazionale+per+canale+distributivo+2013-2016.pdf/914ca77a-5563-4596-b880-240854e30003>
- Agenzia Dogane e Monopoli. (2019). Dati di spesa ed erario nazionale relativi al gioco telematico 2019. Ripartizione del Giocato, dell'Erario e delle Vincite Telematico. Dati provvisori disponibili fino al mese di dicembre 2019. <https://www.adm.gov.it/portale/documents/20182/4721625/2019+TELEMATICORipartizione+Giocato-Erario-Vincite+Nazionale.pdf/47aee43f-eb77-420a-a894-94a4b5df4e8e>
- Agenzia Dogane e Monopoli. (2021). Settore Giochi in Relazione Libro Blu 2020. [https://www.adm.gov.it/portale/documents/20182/536133/Libro+Blu+2020\\_17.09\\_Tomo+1\\_Relazione\\_v7.0.pdf/c96b9d95-8190-5873-ce90-0cc98ee92d8b?t=1636533539277](https://www.adm.gov.it/portale/documents/20182/536133/Libro+Blu+2020_17.09_Tomo+1_Relazione_v7.0.pdf/c96b9d95-8190-5873-ce90-0cc98ee92d8b?t=1636533539277)
- Ajzen, I. (1985). From intentions to actions: A theory of planned behavior. In *Action control* (pp. 11-39). Berlin: Springer Heidelberg.
- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders* (5th ed.). Washington, DC: Author.
- Ariyabuddhipongs, V. (2013). Problem gambling prevention: Before, during, and after measures. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 11(5), 568-582.
- Barbaranelli, C., Vecchione, M., Fida, R., & Podio-Guidugli, S. (2013). Estimating the prevalence of adult problem gambling in Italy with SOGS and PGSI. *Journal of Gambling Issues*, (28), 1-24.
- Barrault, S., & Varescon, I. (2013a). Cognitive distortions, anxiety, and depression among regular and pathological gambling online poker players. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 16(3), 183-188.
- Barrault, S., & Varescon, I. (2013b). Impulsive sensation seeking and gambling practice among a sample of online poker players: Comparison between non pathological, problem and pathological gamblers. *Personality and Individual Differences*, 55(5), 502-507.
- Barrault, S., & Varescon, I. (2016). Online and live regular poker players: Do they differ in impulsive sensation seeking and gambling practice?. *Journal of Behavioral Addictions*, 5(1), 41-50.
- Barrault, S., Bonnaire, C., & Herrmann, F. (2017). Anxiety, depression and emotion regulation among regular online poker players. *Journal of Gambling Studies*, 33(4), 1039-1050.
- Bolen, D. W., & Boyd, W. H. (1968). Gambling and the gambler: A review and preliminary findings. *Archives of general psychiatry*, 18(5), 617-630.
- Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative research in psychology*, 3(2), 77-101.
- Braverman, J., & Shaffer, H. J. (2010). How do gamblers start gambling: Identifying behavioural markers for high-risk internet gambling. *The European Journal of Public Health*, 22(2), 273-278.
- Brodeur, M., Audette-Chapdelaine, S., Savard, A. C., & Kairouz, S. (2021). Gambling and the COVID-19 pandemic: A scoping review. *Progress in Neuro-Psychopharmacology and Biological Psychiatry*, 110389.
- Calado, F., & Griffiths, M. D. (2016). Problem gambling worldwide: An update and systematic review of empirical research (2000-2015). *Journal of behavioral addictions*, 5(4), 592-613.
- Canning, U., Millward, L., Raj, T. & Warm, D. (2004), *Drug use prevention among young people: a review of reviews*, Health Development Agency, London.
- Coie, J. D., Watt, N. F., West, S. G., Hawkins, J. D., Asarnow, J. R., Markman, H. J., ... & Long, B. (1993). The science of prevention: A conceptual framework and some directions for a national research program. *American psychologist*, 48(10), 1013.
- Corney, R., & Davis, J. (2010). The attractions and risks of Internet gambling for women: A qualitative study. *Journal of Gambling Issues*, (24), 121-139.
- Cristini, F., & Santinello, M. (2012). *Reti di protezione. Prevenzione del consumo di sostanze e dei comportamenti antisociali in adolescenza*. Milano: Franco Angeli.
- Dickson, L. M., Derevensky, J. L., & Gupta, R. (2002). The prevention of gambling problems in youth: A conceptual framework. *Journal of Gambling studies*, 18(2), 97-159.
- Dowling, N. A., Lorains, F. K., & Jackson, A. C. (2015). Are the profiles of past-year internet gamblers generalizable to regular internet gamblers?. *Computers in human behavior*, 43, 118-128.
- Dowling, N. A., Merkouris, S. S., Greenwood, C. J., Oldenhof, E., Toumbourou, J. W., & Youssef, G. J. (2017). Early risk and protective factors for problem gambling: A systematic review and meta-analysis of longitudinal studies. *Clinical psychology review*, 51, 109-124.
- Dragicevic, S., Tsogas, G., & Kudic, A. (2011). Analysis of casino online gambling data in relation to behavioural risk markers for high-risk gambling and player protection. *International Gambling Studies*, 11(3), 377-391.

- Dufour, M., Brunelle, N., & Roy, É. (2015). Are poker players all the same? Latent class analysis. *Journal of gambling studies*, 31(2), 441-454.
  - Dufour, M., Morvannou, A., Laverdière, É., Brunelle, N., Kairouz, S., Nolin, M. A., ... & Berbiche, D. (2020). Once online poker, always online poker? Poker modality trajectories over two years. *Addictive Behaviors Reports*, 100251.
  - Durlak, J. A. (1998). Common risk and protective factors in successful prevention programs. *American journal of orthopsychiatry*, 68(4), 512-520.
  - Edgren, R., Castrén, S., Alho, H., & Salonen, A. H. (2017). Gender comparison of online and land-based gamblers from a nationally representative sample: Does gambling online pose elevated risk?. *Computers in Human Behavior*, 72, 46-56.
  - European Commission. (2011). *Green paper on on-line gambling in the Internal Market*. Brussels: European Union.
  - European Monitoring Centre for Drugs and Drug Addiction (EMCDDA). (2010). *Prevention and evaluation resources kit (PERK): A Manual for Prevention Professionals*.
  - Gainsbury, S. (2012b). *Internet gambling: Current research findings and implications*. Springer Science & Business Media.
  - Gainsbury, S. M. (2015d). Online gambling addiction: the relationship between internet gambling and disordered gambling. *Current Addiction Reports*, 2(2), 185-193.
  - Gainsbury, S. M., Blankers, M., Wilkinson, C., Schelleman-offermans, K., & Cousijn, J. (2014c). Recommendations for international gambling harm-minimisation guidelines: Comparison with effective public health policy. *Journal of Gambling Studies (Online)*, 30(4), 771-788.
  - Gainsbury, S. M., Liu, Y., Russell, A. M., & Teichert, T. (2016). Is all Internet gambling equally problematic? Considering the relationship between mode of access and gambling problems. *Computers in Human Behavior*, 55, 717-728.
  - Gainsbury, S. M., Russell, A., Blaszczynski, A., & Hing, N. (2015a). Greater involvement and diversity of Internet gambling as a risk factor for problem gambling. *The European Journal of Public Health*, 25(4), 723-728.
  - Gainsbury, S. M., Russell, A., Blaszczynski, A., & Hing, N. (2015c). The interaction between gambling activities and modes of access: A comparison of Internet-only, land-based only, and mixed-mode gamblers. *Addictive Behaviors*, 41, 34-40.
  - Gainsbury, S. M., Russell, A., Hing, N., Wood, R., & Blaszczynski, A. (2013). The impact of internet gambling on gambling problems: A comparison of moderate-risk and problem Internet and non-Internet gamblers. *Psychology of Addictive Behaviors*, 27(4), 1092.
  - Gainsbury, S. M., Russell, A., Hing, N., Wood, R., Lubman, D. I., & Blaszczynski, A. (2014b). The prevalence and determinants of problem gambling in Australia: Assessing the impact of interactive gambling and new technologies. *Psychology of Addictive Behaviors*, 28(3), 769.
  - Gainsbury, S. M., Russell, A., Wood, R., Hing, N., & Blaszczynski, A. (2015b). How risky is Internet gambling? A comparison of sub-groups of Internet gamblers based on problem gambling status. *New media & society*, 17(6), 861-879.
  - Gainsbury, S. M., Suhonen, N., & Saastamoinen, J. (2014a). Chasing losses in online poker and casino games: Characteristics and game play of Internet gamblers at risk of disordered gambling. *Psychiatry research*, 217(3), 220-225.
  - Gainsbury, S., Wood, R., Russell, A., Hing, N., & Blaszczynski, A. (2012a). A digital revolution: Comparison of demographic profiles, attitudes and gambling behavior of Internet and non-Internet gamblers. *Computers in Human Behavior*, 28(4), 1388-1398.
  - Goldstein, A. L., Vilhena-Churchill, N., Stewart, S. H., Hoaken, P. N., & Flett, G. L. (2016). Mood, motives, and money: An examination of factors that differentiate online and non-online young adult gamblers. *Journal of Behavioral Addictions*, 5(1), 68-76.
  - Graneheim, U. H., & Lundman, B. (2004). Qualitative content analysis in nursing research: concepts, procedures and measures to achieve trustworthiness. *Nurse education today*, 24(2), 105-112.
  - Granero, R., Jiménez-Murcia, S., del Pino-Gutiérrez, A., Mora, B., Mendoza-Valenciano, E., Baenas-Soto, I., ... & Mena-Moreno, T. (2020). *Gambling Phenotypes in Online Sports Betting*. *Frontiers in Psychiatry*, 11, 482.
  - Griffiths, M., Parke, J., Wood, R., & Rigbye, J. (2010). Online poker gambling in university students: Further findings from an online survey. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 8(1), 82-89.
  - Griffiths, M., Wardle, H., Orford, J., Sproston, K., & Erens, B. (2011). Internet gambling, health, smoking and alcohol use: Findings from the 2007 British Gambling Prevalence Survey. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 9(1), 1-11.
  - Harris, N. M., Mazmanian, D., & Jamieson, J. (2013). Trust in Internet gambling and its association with problem gambling in university students. *Journal of Gambling Issues*, (28), 1-17.
  - Hing, N., Gainsbury, S., Blaszczynski, A., Wood, R., Lubman, D., & Russell, A. (2014a). *Interactive gambling*. Melbourne: Gambling Research Australia.
  - Hing, N., Russell, A. M., & Browne, M. (2017). Risk factors for gambling problems on online electronic gaming machines, race betting and sports betting. *Frontiers in Psychology*, 8, 779.
  - Hodgins, D. C., & Stevens, R. M. (2021). The impact of COVID-19 on gambling and gambling disorder: emerging data. *Current Opinion in Psychiatry*, 34(4), 332.
  - Hopley, A. A., & Nicki, R. M. (2010). Predictive factors of excessive online poker playing. *Cyberpsychology, Behavior, and social networking*, 13(4), 379-385.
- <https://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=COM:2011:0128:FIN:EN:PDF>  
<https://www.adm.gov.it/portale/documents/20182/1098450/Serie+storica+nazionale+2006-2016.pdf/134a97f0-810f-4608-9947-4a->

09926a025d

- Hubert, P., & Griffiths, M. D. (2018). A comparison of online versus offline gambling harm in Portuguese pathological gamblers: An empirical study. *International journal of mental health and addiction*, 16(5), 1219-1237.
- Kairouz, S., Paradis, C., & Nadeau, L. (2012). Are online gamblers more at risk than offline gamblers?. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 15(3), 175-180.
- Khazaal, Y., Chatton, A., Achab, S., Monney, G., Thorens, G., Dufour, M., ... & Rothen, S. (2017). Internet gamblers differ on social variables: A latent class analysis. *Journal of Gambling Studies*, 33(3), 881-897.
- Kim, H. S., Wohl, M. J., Salmon, M. M., Gupta, R., & Derevensky, J. (2015). Do social casino gamers migrate to online gambling? An assessment of migration rate and potential predictors. *Journal of Gambling Studies*, 31(4), 1819-1831.
- Ladouceur, R., Lachance, S., & Fournier, P. M. (2009). Is control a viable goal in the treatment of pathological gambling?. *Behaviour research and therapy*, 47(3), 189-197.
- Ladouceur, R., Shaffer, P., Blaszczynski, A., & Shaffer, H. J. (2017). Responsible gambling: a synthesis of the empirical evidence. *Addiction Research & Theory*, 25(3), 225-235.
- LaPlante, D. A., Nelson, S. E., & Gray, H. M. (2014). Breadth and depth involvement: Understanding Internet gambling involvement and its relationship to gambling problems. *Psychology of Addictive Behaviors*, 28(2), 396.
- Lelonek-Kuleta, B., Bartczuk, R. P., Wiechetek, M., Chwaszcz, J., & Niewiadomska, I. (2020). The Prevalence of E-Gambling and of Problem E-Gambling in Poland. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(2), 404.
- Lester, J. N., Cho, Y., & Lochmiller, C. R. (2020). Learning to do qualitative data analysis: A starting point. *Human Resource Development Review*, 19(1), 94-106.
- Lloyd, J., Doll, H., Hawton, K., Dutton, W. H., Geddes, J. R., Goodwin, G. M., & Rogers, R. D. (2010b). Internet gamblers: A latent class analysis of their behaviours and health experiences. *Journal of Gambling Studies*, 26(3), 387-399.
- Lozza e Graffigna (2022). *Introduzione alla psicologia dei consumatori*. Il Mulino: Bologna
- MacKay, T. L., & Hodgins, D. C. (2012). Cognitive distortions as a problem gambling risk factor in Internet gambling. *International Gambling Studies*, 12(2), 163-175.
- McCormack, A., Shorter, G. W., & Griffiths, M. D. (2013a). An examination of participation in online gambling activities and the relationship with problem gambling. *Journal of Behavioral Addictions*, 2(1), 31-41.
- McCormack, A., Shorter, G. W., & Griffiths, M. D. (2013b). Characteristics and predictors of problem gambling on the internet. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 11(6), 634-657.
- McMahon, N., Thomson, K., Kaner, E., & Bamba, C. (2019). Effects of prevention and harm reduction interventions on gambling behaviours and gambling related harm: an umbrella review. *Addictive behaviors*, 90, 380-388.
- Mihaylova, T., Kairouz, S., & Nadeau, L. (2013). Online poker gambling among university students: Risky endeavour or harmless pastime?. *Journal of Gambling Issues*, (28), 1-18.
- Ministero della Salute (2014). Piano Nazionale della Prevenzione 2014-2018. Disponibile all'indirizzo [http://www.salute.gov.it/imgs/C\\_17\\_pubblicazioni\\_2285\\_allegato.pdf](http://www.salute.gov.it/imgs/C_17_pubblicazioni_2285_allegato.pdf)
- Ministero della Salute (2020). Piano Nazionale della Prevenzione 2020-2025. [http://www.salute.gov.it/imgs/C\\_17\\_notizie\\_5029\\_0\\_file.pdf](http://www.salute.gov.it/imgs/C_17_notizie_5029_0_file.pdf)
- Ministero della salute. (n.d.) Il Disturbo da gioco d'Azzardo. [http://www.salute.gov.it/portale/salute/p1\\_5.jsp?id=60&area=Disturbi\\_psichici](http://www.salute.gov.it/portale/salute/p1_5.jsp?id=60&area=Disturbi_psichici)
- Moher, D., Liberati, A., Tetzlaff, J., Altman, D. G., The PRISMA Group (2009). Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and MetaAnalyses: The PRISMA Statement. *PLoS Medicine*, 6(7) e1000097.
- Moreau, A., Chauchard, É., Sévigny, S., & Giroux, I. (2020). Tilt in Online Poker: Loss of Control and Gambling Disorder. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(14), 5013.
- Munoz, Y., Chebat, J. C., & Borges, A. (2013). Graphic gambling warnings: How they affect emotions, cognitive responses and attitude change. *Journal of Gambling Studies*, 29(3), 507-524.
- Oksanen, A., Sirola, A., Savolainen, I., & Kaakinen, M. (2019). Gambling patterns and associated risk and protective factors among Finnish young people. *Nordic Studies on Alcohol and Drugs*, 36(2), 161-176.
- Osservatorio delle dipendenze Bergamo. (2018). 100 Pagine sul gioco d'azzardo. Informazioni e dati, dal generale al locale. [http://www.atsbg.it/upload/asl\\_bergamo/gestionedocumentale/02.2018\\_100pagesulGiocod27Azzardo\\_784\\_30177.pdf](http://www.atsbg.it/upload/asl_bergamo/gestionedocumentale/02.2018_100pagesulGiocod27Azzardo_784_30177.pdf)
- Perrot, B., Hardouin, J. B., Grall-Bronnec, M., & Challet-Bouju, G. (2018). Typology of online lotteries and scratch games gamblers' behaviours: A multilevel latent class cluster analysis applied to player account-based gambling data. *International journal of methods in psychiatric research*, 27(4), e1746.
- Redondo, I. (2015). Assessing the risks associated with online lottery and casino gambling: A comparative analysis of players' individual characteristics and types of gambling. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 13(5), 584-596.
- Regione Lombardia. La Giunta. (2018). D.g.r. 19 dicembre 2018 – n.XI/1114. "Determinazione di azioni locali di sistema nell'ambito della programmazione delle progettualità degli enti locali per la prevenzione e contrasto al gioco d'azzardo patologico in attuazione della l.r. 21 ottobre 2013, n.8.". *Bollettino Ufficiale. Serie Ordinaria n. 52 – Lunedì 24 dicembre 2018*.

- Regione Lombardia. La Giunta. (2019). D.g.r. 9 dicembre 2019 – n. XI/2609. "Azioni locali di sistema nel contesto degli ambiti territoriali in materia di prevenzione e contrasto al gioco d'azzardo patologico (l.r. 21 ottobre, n.8. Bollettino Ufficiale. Serie Ordinaria n.50 – Venerdì 13 dicembre 2019.
- Schiavella, M., Pelagatti, M., Westin, J., Lepore, G., & Cherubini, P. (2018). Profiling online poker players: Are executive functions correlated with poker ability and problem gambling?. *Journal of gambling studies*, 34(3), 823-851.
- Serpelloni, G. (2013). *Gambling. Gioco d'azzardo problematico e patologico: inquadramento generale, meccanismi fisiopatologici, vulnerabilità, evidenze scientifiche per la prevenzione, cura e riabilitazione*. Presidenza del Consiglio dei Ministri, Dipartimento Politiche Antidroga.
- Shamseer, L., Moher, D., Clarke, M., Ghersi, D., Liberati, A., Petticrew, M., ... & Stewart, L. A. (2015). Preferred reporting items for systematic review and meta-analysis protocols (PRISMA-P) 2015: elaboration and explanation. *Bmj*, 349.
- Shead, N. W., Derevensky, J. L., Fong, T. W., & Gupta, R. (2012). Characteristics of Internet gamblers among a sample of students at a large, public university in Southwestern United States. *Journal of College Student Development*, 53(1), 133-148.
- Substance Abuse and Mental Health Services Administration (n.d.). Risk and protective factors. <https://www.samhsa.gov/sites/default/files/20190718-samhsa-risk-protective-factors.pdf>
- Velasco, V., Scattola, P., Gavazzeni, L., Marchesi, L., Nita, I. E., & Giudici, G. (2021). Prevention and Harm Reduction Interventions for Adult Gambling at the Local Level: An Umbrella Review of Empirical Evidence. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(18), 9484.
- Wardle, H., Moody, A., Griffiths, M., Orford, J., & Volberg, R. (2011). Defining the online gambler and patterns of behaviour integration: Evidence from the British Gambling Prevalence Survey 2010. *International Gambling Studies*, 11(3), 339-356.
- Wardle, H., Petrovskaya, E., & Zendle, D. (2020). Defining the esports bettor: evidence from an online panel survey of emerging adults. *International Gambling Studies*, 1-13.
- Williams, R. J., West, B. L., & Simpson, R. I. (2012). Prevention of problem gambling: A comprehensive review of the evidence and identified best practices. Ontario Problem Gambling Research Centre and the Ontario Ministry of Health and Long Term Care.
- Wood, R. T., & Williams, R. J. (2010). Internet gambling: Prevalence, patterns, problems, and policy options. Final Report prepared for the Ontario Problem Gambling Research Centre; Guelph, Ontario.
- Wood, R., & Williams, R. (2011). A comparative profile of the Internet gambler: Demographic characteristics, game play patterns, and problem gambling status. *New Media & Society*, 13, 1123-1141.
- Wu, A. M., Lai, M. H., & Tong, K. K. (2015). Internet gambling among community adults and university students in Macao. *Journal of Gambling Studies*, 31(3), 643-657.

## 8 APPENDICE

### 8.1 Elenco articoli inclusi nell'analisi della letteratura

N°	Autori	Anno
1	Dufour et al.	2020
2	Moreau et al.	2020
3	Lelonek-Kuleta et al.	2020
4	Wardle et al.	2020
5	Granero et al.	2020
6	Hubert & Griffiths	2018
7	Schiavella et al.	2018
8	Perrot et al.	2018
9	Barrault et al.	2017
10	Khazaal et al.	2017
11	Edgren et al.	2017
12	Hing et al.	2017
13	Goldstein et al.	2016
14	Barrault & Vareson	2016
15	Gainsbury et al.	2016
16	Kim et al.	2015
17	Redondo	2015
18	Wu et al.	2015
19	Gainsbury et al.	2015
20	Dowling et al.	2015

21	Gainsbury et al.	2015
22	Gainsbury et al.	2015
23	Gainsbury et al.	2014
24	Gainsbury et al.	2014
25	LaPlante et al.	2014
26	Harris et al.	2013
27	McCormack et al.	2013
28	Gainsbury et al.	2013
29	Mihaylova et al.	2013
30	Barrault & Varescon	2013
31	McCormack et al.	2013
32	Barrault & Varescon	2013
33	Dufour et al.	2013
34	Kairouz et al.	2012
35	Gainsbury et al.	2012
36	MacKay & Hodgins	2012
37	Shead et al.	2012
38	Griffiths et al.	2011
39	Wardle et al.	2011
40	Wood & Williams	2011
41	Hopley & Nicki	2010
42	Braverman & Shaffer	2010
43	Lloyd et al.	2010
44	Griffiths et al.	2010

## 8.2 Elenco partecipanti workshop

3.03.2021

### Partner del progetto:

Luca Biffi: Responsabile - ATS Bergamo UOS Prevenzione dipendenze  
 Giorgia Mutti: Educatore professionale - ATS Bergamo UOS Prevenzione dipendenze  
 Conduttore gruppo auto mutuo aiuto - G.A. Associazione giocatori anonimi  
 Milco Ribaud: Educatore professionale - ASST Bergamo Est Ser.D Gazzaniga  
 Roberta Rivellini: Assistente Sociale - Consorzio Val Cavallina  
 Erica Titta: Assistente Sociale - Comune di Gazzaniga

### Cooperativa Piccolo Principe:

Gilberto Giudici: Direttore Cooperativa "Il Piccolo Principe" e referente tecnico del progetto Mind the gap  
 Lara Marchesi: Consulente libero professionista  
 Eridania: Educatore professionale  
 Veronica Nodari: Psicologa  
 Paola Scattola: Psicologa  
 Stefania Piazzini: Psicologa  
 Giorgia Alessio: Psicologa  
 Lorenzo Nadotti: Tirocinante psicologo

### Università degli studi di Milano-Bicocca:

Veronica Velasco: Psicologa Responsabile scientifica del progetto  
 Michela Ghelfi: Borsista di ricerca

19.01.2022

### Partner del progetto:



Giorgia Mutti: Educatore professionale - ATS Bergamo UOS Prevenzione dipendenze

Irene Fois: Educatore professionale - ASST Bergamo Est Ser.D Gazzaniga

Roberta Rivellini: Assistente Sociale - Consorzio Val Cavallina

Conduttore gruppo auto mutuo aiuto - G.A. Associazione giocatori anonimi

Erica Titta: Assistente Sociale - Comune di Gazzaniga

### **Cooperativa Piccolo Principe:**

Gilberto Giudici: Direttore Cooperativa "Il Piccolo Principe" e referente tecnico del progetto Mind the gap

Lara Marchesi: Consulente libero professionista

Veronica Nodari: Psicologa

### **Università degli studi di Milano-Bicocca:**

Veronica Velasco: Psicologa Responsabile scientifica del progetto

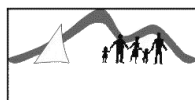
Michela Ghelfi: Borsista di ricerca

Nicola Carozzi: Laureando in psicologia

Francesca Briziarelli: Laureanda in psicologia

**MIND  
THE GAP 2.0**





MIND  
THE GAP 2.0