



MIND THE GAP 2.0

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 del 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

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

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 online 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 emergessero 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
Fattori socio anagrafici	Genere maschile, età inferiore, <i>elevati livelli di educazione, reddito maggiore, occupazione a tempo pieno e di alto profilo, avere figli a proprio carico</i> , essere di origine straniera.	Genere maschile, età inferiore, <i>inferiore grado di istruzione, reddito minore, essere disoccupati, essere single/non sposato, avere figli a proprio carico</i> , essere di origine straniera.
Pattern e comportamenti di gioco	Pattern di gioco: 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. Storia di gioco: esordio precoce Comportamenti: utilizzo di sostanze mentre di gioca, giocare sia online che offline.	Pattern di gioco: Avere un gioco caratterizzato da alta intensità (frequenza), variabilità (multiattività), più durature sessioni di gioco, elevate spese e indebitamento. Storia di gioco: esordio precoce Comportamenti: utilizzo di sostanze mentre di gioca, giocare sia online che offline., scarse interazioni virtuali.
Comportamenti a rischio e dipendenze	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
Dimensioni psicologiche	Componente emotiva: Elevati livelli di disagio psicologico, stati emotivi negativi e variazioni dell'umore Atteggiamenti: elevata fiducia in Internet, <i>atteggiamento favorevole verso il gioco online</i> , scarso orientamento religioso, Motivazioni per giocare: finanziare, di piacevolezza, caratteristiche intrinseche del gioco	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. Personalità: elevati livelli di impulsività, scarsa socialità, Componente cognitiva: distorsioni cognitive, Atteggiamenti: elevata fiducia in Internet, <i>atteggiamento sfavorevole verso il gioco online</i> , Motivazioni per giocare: finanziare, caratteristiche intrinseche del gioco
Fattori relazionali e contestuali	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 funge 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.

Tabella 2 Sintesi risultati interviste giocatori d'azzardo online suddivise per macro-temi

Gioco "controllato"	<ul style="list-style-type: none">• Molti intervistati descrivono un gioco controllato mostrando una certa consapevolezza della pericolosità del gioco;• Nonostante questa forte convinzione, nessuno di loro fa alcun riferimento a dei criteri validi per definire le strategie di controllo che applicano;• 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;• Emerge comunque che i limiti autoimposti dai giocatori sulle spese non siano comunque troppo restrittivi né vengano sempre rispettati;• Gli intervistati cercano di sminuire il loro gioco o di non definirlo gioco d'azzardo;• 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.
Ambivalenza sociale e individuale	<ul style="list-style-type: none">• 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 presente ma meno condiviso e esplicitato;• Gli intervistati che giocano sempre o prevalentemente da soli sembrano avere una modalità di gioco più problematica degli altri e presentano più fattori di

	<p>rischio (in primis il gioco come strategia di coping per gestire stati emotivi negativi);</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il gioco online sembrerebbe favorire il passaggio dal gioco sociale, condiviso (anche solo come argomento di conversazione) al gioco individuale e abitudinario; • 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).
Motivazioni di gioco	<ul style="list-style-type: none"> • Dai giocatori sono riportate diverse motivazioni, coerentemente con quanto riportato in letteratura: alcuni giocano per motivi di intrattenimento, altri per divertimento, qualcuno per motivi economici e altri per le occasioni di socialità. • Una motivazione molto presente è la gestione della noia o di piccoli momenti di pausa durante la giornata (prima di cena, in coda, ecc.) • L'aspetto che risulta essere rilevante è il fatto che per tutti i giocatori il gioco è presente in molti momenti della giornata, come se fosse una delle tante attività che svolgono, un'abitudine routinaria.
Confronto gioco offline e online	<ul style="list-style-type: none"> • Sono diverse le peculiarità associate alla modalità online che vengono riportate; • Caratteristiche strutturali del gioco d'azzardo online, come la comodità, l'accessibilità, l'anonimato, la non visibilità e l'attrattività della grafica; • 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; • 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.

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