

GIOCO D'AZZARDO ONLINE E GIOCO D'AZZARDO PROBLEMATICO

Mentre per la maggior parte dei giocatori d'azzardo online questa pratica non ha un impatto negativo, lo studio eGames 2021 ha osservato una proporzione di giocatori d'azzardo che manifestano gravi problemi di gioco due volte più alta di quella osservata nello studio del 2018. I giovani adulti sono i più colpiti. Questo risultato mostra chiaramente che l'identificazione online dei giocatori problematici non è attualmente sufficiente.

CHE COS'È IL GIOCO D'AZZARDO PROBLEMATICO?

Il disturbo da gioco d'azzardo è riconosciuto dall'Organizzazione Mondiale della Sanità (ICD-11, 2019) e dall'American Psychological Association (DSM-5, 2013). Questo disturbo può essere definito come una perdita a lungo termine di controllo sull'uso del gioco d'azzardo che non consente più alla persona di essere funzionale in relazione al suo progetto di vita e alle sue relazioni sociali. Questa è accompagnata da la sofferenza della persona e cambiamenti nel suo rapporto con il mondo (Notari et al., 2022).

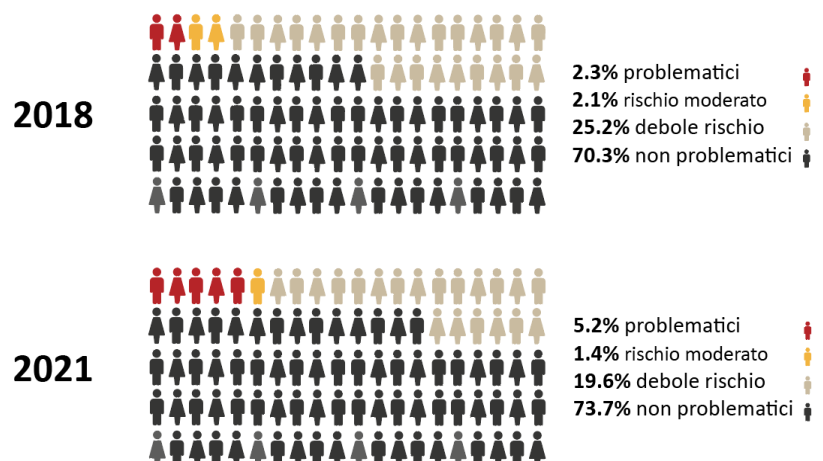
In letteratura, questo disturbo viene identificato con termini diversi, spesso a seconda dello strumento diagnostico utilizzato. Il termine «disturbo» è oggi il termine di riferimento, ma il termine «problematico» è spesso utilizzato in alternativa (si veda ad esempio lo strumento utilizzato in questo studio). Il termine «patologico» è stato gradualmente abbandonato. Quando i giocatori presentano difficoltà ma non soddisfano tutti i criteri clinici per un disturbo da gioco d'azzardo, vengono classificati come «a rischio».

Nello studio eGames è stato utilizzato il Problem Gambling Severity Index (PGSI) (Ferris & Wynne, 2001). Classifica i giocatori d'azzardo su una scala di rischio secondo diversi stadi (non problematici, a basso rischio, a rischio moderato, problematici).

QUAL È IL CONTRIBUTO DELLA RICERCA?

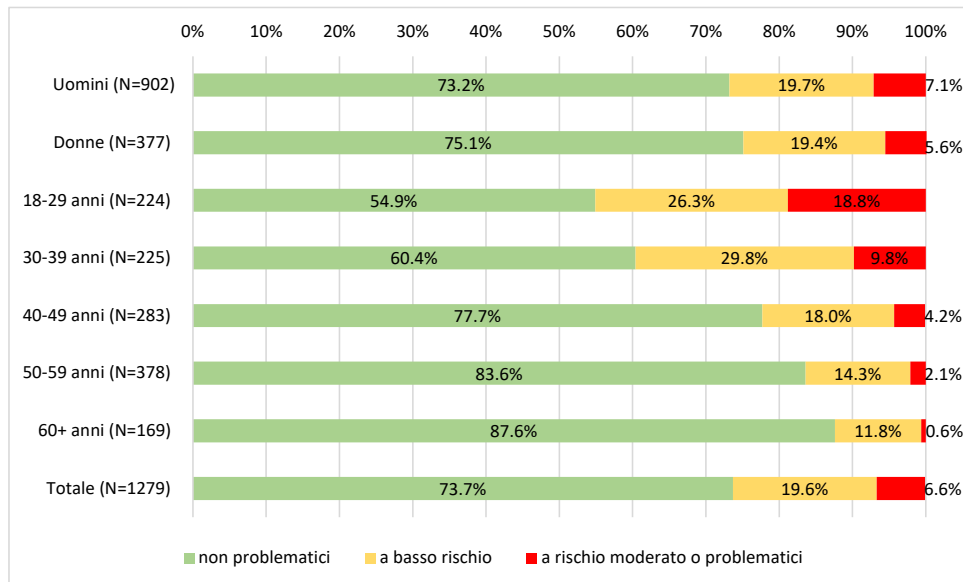
Lo studio condotto da Dipendenze Svizzera e GREA nel 2021 e nel 2022 ha rilevato un aumento significativo della percentuale di giocatori d'azzardo online che soffrono di un disturbo da gioco. Tra il 2018 e il 2021, la prevalenza del «gioco d'azzardo problematico» nei campioni di giocatori e giocatrici è più che raddoppiata : 2,3% nel 2018 e 5,2% nel 2021. Tuttavia, la prevalenza del gioco d'azzardo «a rischio moderato» è rimasta stabile, con tassi del 2,1% nel 2018 e dell'1,4% nel 2021. In totale, quindi, la quota di giocatori a rischio moderato o problematico nei campioni era del 4,4% nel 2018 e 6,6% nel 2021.

Distribuzione dei giocatori per categoria di rischio (PGSI), confronto studi eGames 2018 e 2021.



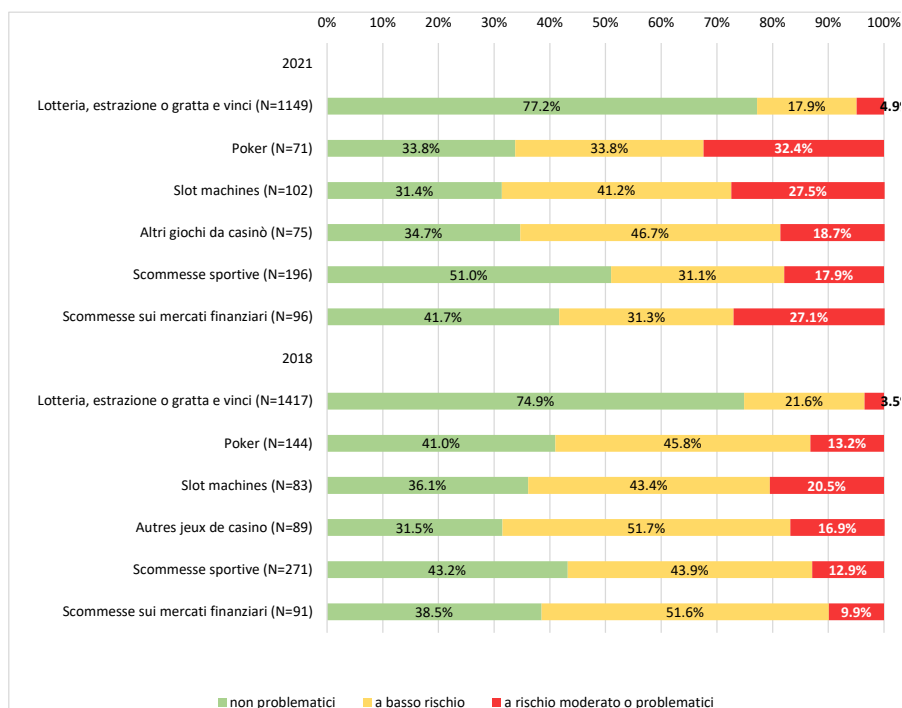
Il gioco d'azzardo a rischio moderato o problematico colpisce una percentuale significativa della popolazione, in particolare i giovani tra i 18 e i 29 anni. Secondo i dati del campione di giocatori e giocatrici di giochi d'azzardo online, il 18,8% dei giocatori d'azzardo di questa fascia d'età presenta un profilo di rischio moderato o problematico. Questa percentuale rimane piuttosto alta tra le persone di età compresa tra i 30 e i 39 anni, con un tasso del 9,8%. Per questi due gruppi di età, è stato osservato un aumento significativo tra i campioni del 2018 e del 2021. Per quanto riguarda le differenze di genere, la prevalenza è del 7,1% per gli uomini e del 5,6% per le donne, senza differenze significative. Tra gli uomini è stato osservato un aumento significativo tra il 2018 e il 2021.

Categoria di rischio dei giocatori d'azzardo secondo il PGSI, per genere ed età (escluse le scommesse sui mercati finanziari)



Per quanto riguarda la percentuale di giocatori a rischio moderato o problematico, si osservano differenze significative a seconda del tipo di gioco. Nel campione del 2021, il 32,4% dei giocatori di poker online, il 27,5% dei giocatori di slot machine e il 27,1% dei giocatori di scommesse sui mercati finanziari erano considerati a rischio moderato o problematici. Rispetto al 2018 si tratta di aumento significativo di queste percentuali, in particolare per i giocatori e le giocatrici di poker online e di scommesse sui mercati finanziari.

Distribuzione dei profili di rischio secondo il PGSI per tipologia di gioco online (2018 e 2021)



I risultati dello studio mostrano anche che i giocatori e le giocatrici a rischio moderato o problematico (a) partecipano regolarmente a diversi tipi di giochi, (b) la maggior parte di loro gioca anche alla lotteria e/o ai gratta e vinci online, (c) spesso giocano ai giochi d'azzardo nei locali convenzionali (offline). Inoltre tendono a giocare online su siti nazionali e stranieri e sono più propensi a utilizzare dispositivi mobili come i telefoni cellulari.

QUALI SONO I PUNTI DI ATTUALITÀ?

Lo studio eGames mostra che la prevalenza del gioco d'azzardo problematico osservata in entrambi i campioni di giocatori d'azzardo online del 2018 e del 2021 è superiore a quella osservata nella popolazione dei giocatori d'azzardo nel suo complesso (confronto con Dey e Haug, 2019). Inoltre, in un periodo caratterizzato da grandi cambiamenti ed eventi, abbiamo assistito a un peggioramento della situazione.

L'evoluzione della percentuale di giocatori d'azzardo a rischio moderato o problematico nel campione di giocatori d'azzardo online è preoccupante e non va esclusa la possibilità che questa progressione continui nel tempo fino a raggiungere o superare i livelli osservati nei Paesi vicini (13,0% di giocatori d'azzardo online in Francia, 17,6% in Italia e 21,3% in Germania).

I dati dello studio eGames dimostrano inoltre che il problema non può essere affrontato in modo disgiunto, ma che tutti gli attori devono unire le forze ed essere in grado di scambiare le informazioni necessarie per proteggere adeguatamente la popolazione. Un rafforzamento delle pratiche di identificazione - descritte come chiaramente carenti da alcuni giocatori problematici intervistati nella parte qualitativa dello studio - e il sostegno ai giocatori problematici, così come un rafforzamento della prevenzione online, sono necessari per evitare che la situazione peggiori.

EGAMES SVIZZERA :

Il progetto di ricerca di eGames Svizzera mira a comprendere meglio le pratiche di gioco d'azzardo online da una prospettiva sia quantitativa che qualitativa. Alla luce degli attuali sviluppi del mercato dei giochi, estende la sua indagine ai cosiddetti giochi free-to-play (F2P), il cui modello di business si basa su forme di acquisto in-game simili al gioco d'azzardo.

La prima fase del progetto (eGames 2018) si è conclusa nel maggio 2020, mentre la seconda fase del progetto (eGames 2021-2022) si è conclusa nel febbraio 2023. Durante ogni fase sono state condotte un'indagine quantitativa (questionario online tra i giocatori d'azzardo raccolti tramite un pannello di adulti residenti in Svizzera) e un'indagine qualitativa (intervista semi-strutturata).

Questa scheda è stata redatta da Luca Notari (Dipendenze Svizzera), Jeanne Vorlet (Dipendenze Svizzera) e Hervé Kuendig (GREA). Accompagna la pubblicazione del rapporto di ricerca sulla seconda fase del progetto eGames in Svizzera; il rapporto (Notari, Kuendig, Vorlet, Salvetti & Al Kurdi; 2023) e gli altri elementi scientifici divulgativi derivanti dalla prima fase dell'indagine sono disponibili sul sito web del progetto <https://egames-suisse.ch>.

FONTI

- Al Kurdi C., Notari L., & Kuendig H. (2020). Jeux d'argent sur internet en Suisse : Un regard quantitatif, qualitatif et prospectif sur les jeux d'argent en ligne et leur convergence avec les jeux vidéo. Lausanne: GREA & Addiction Suisse.
- Costes, J-M., Kairouz, S., Fiedler, I., Bartczuk R.P., Lelonek-Kuleta B., Minutillo, A., & Notari L. (in review). Online gambling practices and related problems in five European countries: Findings from the Electronic Gam(bl)ing (E-GAMES) Multinational Survey. Journal of Gambling Studies.
- Dey, M., & Haug, S. (2019). Glücksspiel: Verhalten und Problematik in der Schweiz im Jahr 2017.
- Ferris, J. A., & Wynne, H. J. (2001). The Canadian problem gambling index (pp. 1-59). Ottawa, ON: Canadian Centre on substance abuse.
- Legge federale sui giochi in denaro (LGD).
- Notari, L., Al Kurdi, C., Jordan, M. D., & Sivanesan, N. (2022). Jeux de hasard et d'argent, gaming, sexualité, achats, réseaux sociaux et Internet: des conduites addictives sans substance?.
- Notari L., Kuendig H., Vorlet J., Salvetti K., Al Kurdi, C. (2023). Les jeux de hasard et d'argent en ligne à l'ère du COVID-19 et de l'offre légale. Lausanne : Addiction Suisse & GREA.