

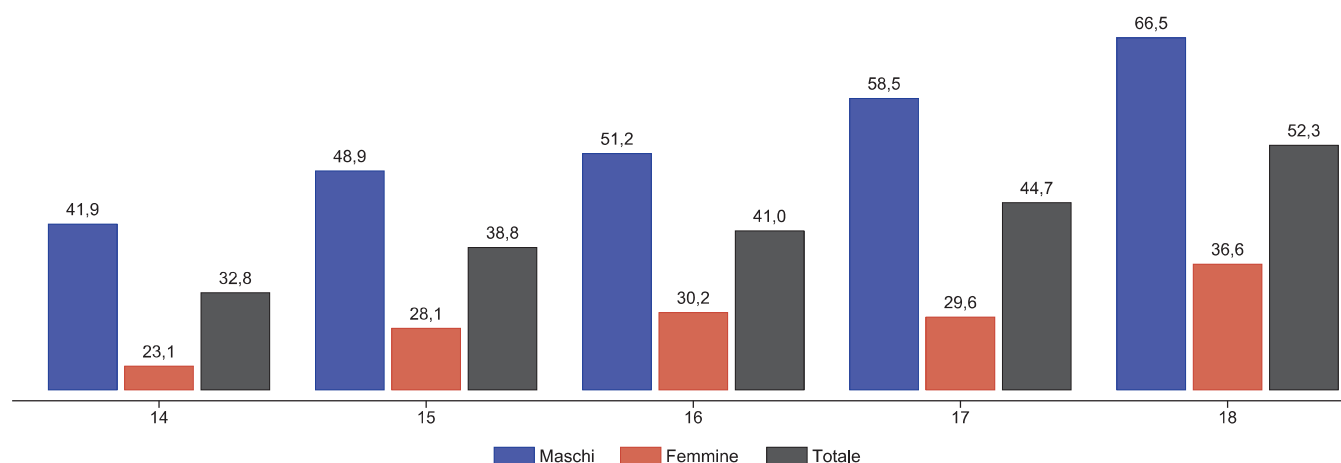
7. GIOCO D'AZZARDO E RISCHIO LUDOPATIA

Il gioco d'azzardo, diversamente da altri comportamenti a rischio di dipendenza, è da sempre stato percepito come un'innocua forma di svago, dunque socialmente accettata. Nell'ultimo ventennio, grazie anche alla facilità di accesso per mezzo di Internet, tv digitale, telefonia fissa e mobile, questo fenomeno ha registrato una forte espansione, sia per numero di giochi esistenti che per fruibilità.

Nel mondo, la prevalenza di giocatori patologici e problematici coinvolge dallo 0,5% al 7,6% della popolazione adulta¹. Secondo la letteratura, esistono segmenti di popolazione più vulnerabili, come nel caso degli adolescenti, in particolare nella fascia di età compresa tra i 15 e i 25 anni¹. Tra i giovani la prevalenza di comportamenti problematici legati al gioco è più alta rispetto alla popolazione generale (5-6%)⁽²⁾.

Secondo i più recenti dati IPSAD³ in Italia più della metà della popolazione (15-64 anni) ha giocato e, osservando sia trend delle prevalenze di gioco che i dati economici, il fenomeno è in aumento da più di 10 anni, registrando nel 2016 una raccolta (spesa prima di erogare le vincite) pari a 96 miliardi di euro⁴. Tuttavia, per quanto riguarda gli adolescenti, sia in Toscana che nel resto del paese, si sperimenta un andamento in controtendenza. Secondo quanto stimato nell'indagine EDIT, nel 2018 4 studenti su 10 riferiscono di aver giocato (ESPAD@Italia 2017⁽³⁾: 44,2%) e circa il 70% di questi sono minorenni. Dal 2008 questa prevalenza risulta in costante decremento, passando dal 52% al 42% dell'ultima rilevazione. Il coinvolgimento nei due generi appare significativamente diverso, la percentuale di studenti maschi che gioca è quasi doppia rispetto a quella delle coetanee (53,4% vs 29,5%). Inoltre il coinvolgimento per età dei ragazzi aumenta con l'aumentare degli anni, mentre le ragazze registrano variazioni meno consistenti (Figura 7.1). Nelle tre AUSL gli andamenti risultano sovrapponibili a quelli regionali (dati non mostrati).

Figura 7.1 Percentuale di coloro che hanno giocato una tantum per età e genere. EDIT 2018



Per quanto riguarda i giochi praticati, come nelle precedenti edizioni e come emerso nel recente report nazionale del CNR, il Gratta e Vinci resta al primo posto tra i più frequenti (66,1%), in particolar modo tra le femmine (82,7%), seguito dalle scommesse sportive (54,1%), in questo caso preferite dai maschi col 71%. Sempre tra i giochi più diffusi troviamo anche il biliardo (o altro gioco di abilità) e i giochi con le carte, rispettivamente con il 49% ed il 48% (Tabella 7.1). Le ragazze sembrano essere attratte anche dai giochi praticati nei circoli ricreativi o nelle sale da gioco come il Bingo (o la Tombola) e dal Lotto e SuperEnalotto (risp. 45% e 37% circa). Mentre i maschi mostrano un certo interesse anche per giocate sportive più caratteristiche delle ricevitorie e del gioco on-line, come Totocalcio e Totogol (37%). A questo

7. GIOCO D'AZZARDO E RISCHIO LUDOPATIA

proposito, dai dati è emerso che circa il 90% di coloro che hanno giocato dichiarano di averlo fatto in una ricevitoria, sala giochi o circolo, il 45% in una casa privata ed il 17% on-line. Tra i due generi le percentuali sono omogenee, eccetto che per la quota di chi ha giocato on-line che tra i maschi arriva al 21% e tra le femmine al 10,7% (dati non mostrati).

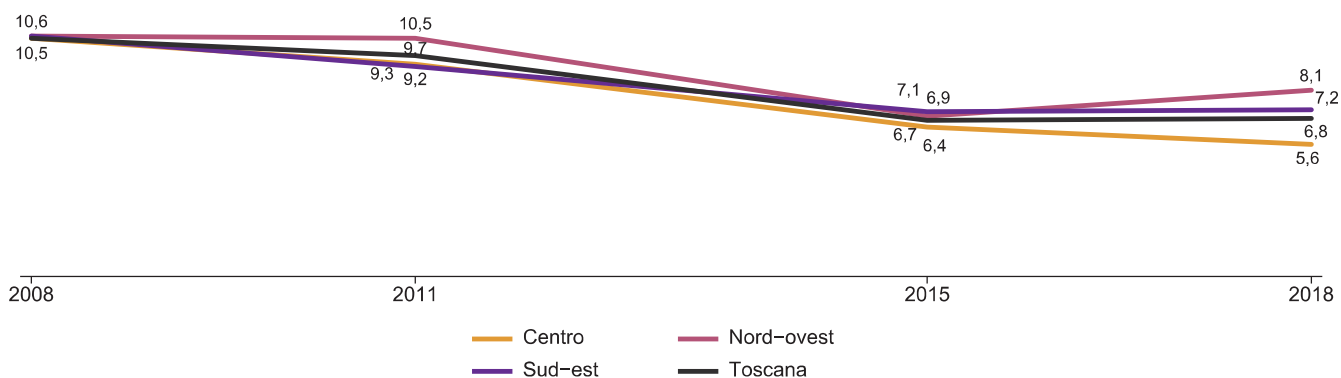
Abbiamo anche chiesto ai ragazzi di indicare la spesa media per giocare riferita agli ultimi 30 giorni. Tra coloro che riferiscono di aver giocato, il 37% spende meno di 10 euro e il 12% somme più alte. I maschi ovviamente spendono di più delle femmine. Tuttavia, rispetto alla precedente rilevazione, la quantità di soldi spesi è diminuita. Nel 2015 i ragazzi che spendevano in media meno di 10 euro erano il 53% e il 13% somme maggiori (dati non mostrati).

Tabella 7.1 Percentuale del tipo di gioco preferito per genere. EDIT 2018

Tipo di gioco	Maschi	Femmine	Totale
Gratta e Vinci	57,7	82,7	66,1
Scommesse sportive	70,6	22,1	54,1
Biliardo o giochi abilità	54,2	39,0	49,0
Altri giochi con carte	47,4	48,4	47,7
Bingo, Tombola	24,8	44,8	31,6
Lotto, SuperEnalotto	22,3	36,8	27,2
Totocalcio, Totogol e simili	36,9	7,8	27,0
Slot machine, New slot	19,8	13,4	17,6
Lotto istantaneo	15,0	20,8	16,9
Scommesse su altri eventi	17,0	11,9	15,3
Altro	14,4	16,4	15,1
Poker texano	14,9	4,9	11,5
Casinò	5,2	3,6	4,6

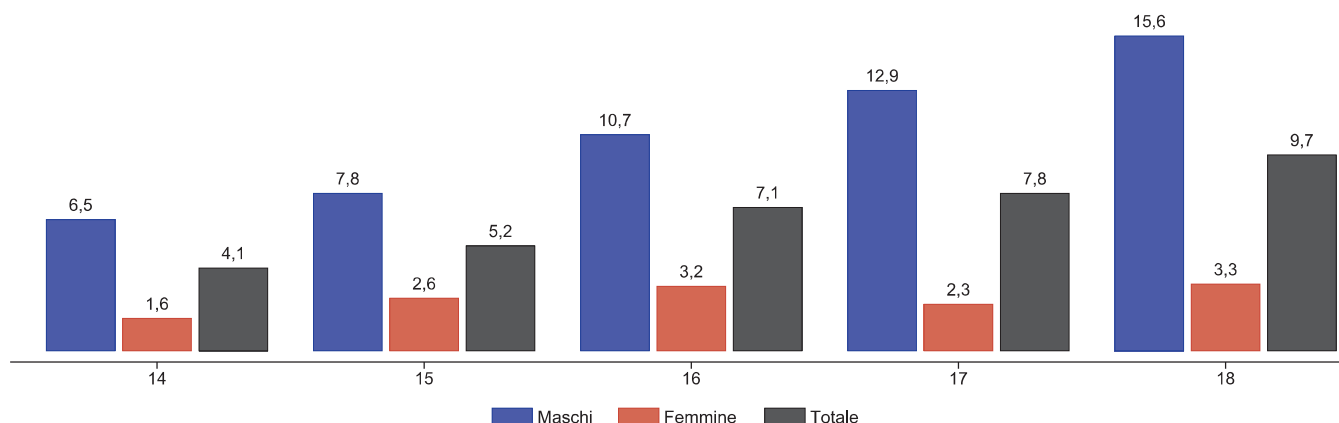
Per stimare il rischio di sviluppare una patologia correlata al gioco d'azzardo, nel questionario è stato inserito il Lie/Bet Q⁵. Dalle analisi è emerso che circa il 7% degli adolescenti toscani rientrano in questa categoria. Il dato è stabile rispetto alla precedente rilevazione e il trend in diminuzione dal 2008. Il dato nazionale ESPAD 2017 sui giocatori a rischio (seppur stimato con un test diverso e più specifico) si attesta sul 13,5%. Confrontando gli andamenti delle tre AUSL, benché il quadro risulti sostanzialmente omogeneo, si osserva una più alta presenza di ragazzi a rischio nella AUSL Nord-ovest, in particolar modo nel 2018 (Figura 7.2). Infine, tra i ragazzi, la positività al test risulta 4 volte più alta rispetto alle coetanee (maschi: 10,7%; femmine: 2,6%), con una forbice che aumenta in funzione dell'età (Figura 7.3).

Figura 7.2 Andamento % dei soggetti positivi al Lie/Bet Q sul totale del campione per AUSL. EDIT 2008-2018



COMPORAMENTI ALLA GUIDA E STILI DI VITA A RISCHIO NEI RAGAZZI IN TOSCANA

Figura 7.3 Percentuale dei soggetti positivi al Lie Bet Q sul totale del campione per età e genere. EDIT 2018



Rispetto al quadro nazionale il gioco d'azzardo praticato dagli adolescenti toscani non sembra assumere scenari particolarmente diversi o critici. Rispetto a quanto osservato per gli altri comportamenti a rischio (alcol, tabacco, sostanze etc.), non è stata riscontrata alcuna tendenza da parte delle ragazze alla convergenza nei comportamenti dei due generi. Inoltre, sebbene il coinvolgimento degli adolescenti nel gioco d'azzardo sia consistente e vista anche la quota di ragazzi minorenni coinvolti, l'andamento in diminuzione e peraltro in controtendenza rispetto al resto della popolazione rappresenta un dato importante. Ad oggi non sappiamo se questo sia il risultato delle campagne e degli interventi di prevenzione attuati per frenare questo fenomeno. Tuttavia, a causa della sua estrema capillarità ed eterogeneità per tipologie e contesti di gioco, permane la difficoltà nel monitorare questo comportamento, specialmente in quelle fette di popolazione costantemente connesse come accade per la fascia adolescenziale.

Note

- 1 Williams, R. J., Volberg, R.A. & Stevens, R. M. G. (2012). The Population Prevalence of Problem Gambling: Methodological Influences, Standardized Rates, Jurisdictional Differences, and Worldwide Trends. Report prepared for the Ontario Problem Gambling Research Centre and the Ontario Ministry of Health and Long Term Care. May 8, 2012. <http://hdl.handle.net/10133/3068>
- 2 Slutske WS, Meier MH, Zhu G, Statham DJ, Blaszczyński A, Martin NG. The Australian Twin Study of Gambling (OZ-GAM): rationale, sample description, predictors of participation, and a first look at sources of individual differences in gambling involvement. *Twin Res Hum Genet.* 2009 Feb;12(1):63-78. doi: 10.1375/twin.12.1.63.
- 3 Cerrai S., Resce G., Molinaro S., Consumi d'Azzardo 2017. Consiglio Nazionale delle Ricerche – Istituto di Fisiologia Clinica. <http://www.epid.ifc.cnr.it>
- 4 Agenzia delle Dogane e dei Monopoli. Libro Blu ADM 2016.
- 5 Johnson EE, Hamer R, Nora RM (1997), The Lie/Bet Questionnaire for screening pathological gamblers. *Psychological Reports*, 80: 83-8