

**Gioco d'azzardo: tra divertimento e dipendenza.**  
**Un'indagine conoscitiva sui comportamenti di gioco tra i visitatori dello stand del**  
**Dipartimento delle Dipendenze della A-Usl 8 alle Giornate della Salute del 6 e 7 giugno 2008**

V. Cocci, C. Biagianti, D. Capacci, M.L. Cucinelli, A.M. Marioli, M.P. Severi, P.E. Dimauro  
*Gruppo G.A.N.D. SerT Zona Aretina Dip.to Dipendenze Azienda Usl 8 Arezzo*

### **Introduzione**

Nel 2007 l'Italia ha raggiunto il primato mondiale per spesa pro-capite all'anno nel gioco lecito (ca. 500 euro a testa). Negli ultimi sette anni la spesa degli Italiani per il gioco lecito è passata dai 14,3 miliardi di Euro del 2000 ai 44 miliardi di Euro nel 2007; nel 2008 si stima che la spesa raggiunga addirittura i 50 Ml di Euro. Il mercato dei giochi leciti nel nostro Paese è in continua espansione ed è tra i più fiorenti al mondo: i motori del settore sono le lotterie tradizionali e istantanee (tipo gratta-e-vinci) la cui raccolta è cresciuta del 193,2%, le scommesse sportive a quota fissa con un aumento del 55,1% ed il Bingo con un incremento del 24,1% (Rapporto Eurispes, 2007).

Se, da una parte, si possono calcolare i benefici economici per lo Stato sotto forma di introiti fiscali, con difficoltà si stimano i costi sociali e sanitari di chi sviluppa una dipendenza dal gioco<sup>1</sup>.

A livello epidemiologico, si stima che circa l'80% degli italiani sia un giocatore sociale e che dall'1 al 3% della popolazione sia interessato alla sua deriva patologica con danni notevoli sul piano psicologico, familiare, sociale, professionale e finanziario. Ma le problematiche del gioco d'azzardo patologico non interessano soltanto il giocatore e la sua famiglia: esso coinvolge anche la comunità locale con un forte impatto socio-economico (ricorso all'usura, microilleciti, perdita del posto di lavoro, impoverimento, ecc.).

Allo scopo di conoscere meglio il fenomeno del gioco d'azzardo nella realtà aretina, abbiamo promosso un'indagine conoscitiva tra i visitatori presenti alle Giornate della Salute del 6 e 7 giugno 2008. L'indagine riguarda sia il tipo di gioco praticato che la qualità del legame con il gioco: più legato alla socializzazione e al divertimento nel giocatore "sociale", caratterizzato da una perdita di controllo nel denaro e nel tempo speso nel gioco nel giocatore "problematico".

### **Obiettivi**

Due gli obiettivi di questa indagine: 1) conoscere alcuni comportamenti di gioco (tipo di gioco privilegiato, frequenza delle attività di gioco e spesa media a giocata); 2) analizzare la prevalenza del gioco "sociale" e del gioco "problematico" all'interno di un campione casuale di visitatori presentatosi allo stand del Dipartimento delle Dipendenze nel corso delle Giornate della Salute, iniziativa promossa dall'Azienda Usl 8 il 6 e 7 giugno 2008.

Le Giornate della Salute si sono tenute al Parco Pertini (zona centrale della città); gli stand erano aperti alla popolazione.

### **Metodo e strumenti**

Lo strumento utilizzato è un questionario anonimo autosomministrato dal soggetto.

Il questionario, elaborato dal Gruppo G.A.N.D.<sup>2</sup> del SerT Zona Aretina della A-uzl 8, si compone di due parti: nella prima parte, viene riportato un elenco di giochi rispetto a cui si chiede di indicare i tipi di gioco praticati nel corso della vita, la frequenza e la spesa media delle giocate; nella seconda parte, viene presentato il "Lie/BET Questionnaire" di Johnson et al. (1997). Quest'ultimo test è uno strumento di screening utilizzato in contesti non clinici e permette in maniera agile di discriminare tra gioco "sociale" e gioco "problematico". Il test si compone di due domande: una è

---

1 Il gioco d'azzardo patologico (in inglese, gambling) nel DSM IV è classificato tra i "Disturbi del controllo degli impulsi".

2 Il Gruppo G.A.N.D. è l'equipe clinica per il Gioco d'Azzardo e le Nuove Dipendenze che, dal 2004, all'interno del SerT Zona Aretina del Dipartimento delle Dipendenze si occupa di dipendenze comportamentali (gioco d'azzardo patologico, shopping compulsivo, dipendenza da internet, ecc.). Per ulteriori informazioni, si veda Cocci et al. (2007).

relativa alla tendenza ad aumentare la quantità di denaro spesa nel gioco e l'altra riguarda l'abitudine a tenere nascosta l'entità del gioco ai familiari.

La risposta affermativa ad almeno una delle due domande indica un legame problematico con il gioco.

## Risultati

Il questionario è stato somministrato a N. 98 soggetti; N. 97 sono i questionari compilati che costituiscono il campione su cui abbiamo fatto le analisi statistiche; 1 questionario è stato restituito in bianco e viene considerato un rifiuto.

Di questi 97 soggetti "arruolati", N. 32 soggetti (33% del nostro campione) dichiarano di non aver mai praticato alcun gioco nel corso della loro vita; N. 60 soggetti (62%) risultano giocatori "occasionalni" o sociali, cioè hanno praticato uno o più giochi nel corso della loro vita ma non sembrano avere un rapporto problematico con il gioco (le loro risposte alle due domande del "Lie/Bet Questionnaire" sono entrambe negative); N° 5 soggetti (5%) risultano giocatori "problematici" in quanto, oltre a praticare uno o più giochi, hanno risposto positivamente ad una domanda (1 soggetto) o a entrambe le domande (2 soggetti) del test Lie/Bet.

Una nota a parte merita la colonna del questionario in cui si chiede la "spesa media a giocata" che è stata compilata soltanto da una piccola percentuale di persone ( ...) che, peraltro, hanno invece compilato le altre parti del questionario. I risultati rispetto alla voce "spesa media a giocata" sono pertanto espressione di un sottocampione rispetto ai 95 soggetti arruolati.

### *Giocatori sociali*

Per quanto riguarda i giochi praticati dai giocatori "sociali" (N. 60 soggetti), troviamo in ordine di interesse decrescente<sup>3</sup>:

- il **gratta e vinci** è praticato da N. 41 soggetti (68,3% del campione di giocatori sociali): di questi, N. 31 soggetti (76% dei giocatori di gratta e vinci) gioca meno di una volta a settimana, N. 8 (19,5%) gioca una volta a settimana e N. 2 soggetti (4,5%) gioca più volte a settimana. La spesa media a giocata è di 3,5 Euro;
- il **lotto/superenalotto** è tra i giochi preferiti da N. 26 soggetti (43,3% del campione di giocatori sociali): di questi, N. 23 soggetti (88,5% dei giocatori occasionali di lotto) gioca meno di una volta a settimana e N. 3 (11,5%) gioca più volte a settimana. La giocata media è di 3 Euro;
- il gioco delle **carte a soldi** è praticato da N. 22 soggetti (37% del campione di giocatori sociali): di questo sottocampione, N. 17 (77,3% di giocatori occasionali di carte) gioca meno di una volta a settimana e N. 5 soggetti (22,7%) gioca una volta a settimana. La spesa media a giocata dichiarata è di 11,2 Euro;
- il **bingo** è praticato da N. 15 soggetti (25% del campione di giocatori sociali): di questi, N. 11 (73,3% dei giocatori di bingo) gioca meno di una volta a settimana e N. 4 (26,7%) una volta a settimana. La spesa media a giocata dichiarata è di 3 Euro;
- le **slotmachine** costituiscono il gioco praticato da N. 12 giocatori occasionali (corrisponde al 20% di questo sottocampione): di questi, N. 9 soggetti (75% dei giocatori sociali di slot) gioca meno di una volta a settimana, N. 2 soggetti (16,7%) gioca una volta a settimana e N. 1 soggetto (8,3%) gioca più volte a settimana. La spesa media a giocata è di 5,5 Euro;
- il gioco del **totocalcio** viene effettuato da N. 10 soggetti (16,6% del campione di giocatori sociali): di questi, tutti dichiarano di giocare meno di una volta a settimana con una spesa media di 2 Euro;
- le **scommesse sportive e sui cavalli (sale SNAI)** sono effettuate da N. 8 soggetti (13,3% del campione di giocatori sociali): di questi, N. 6 (75% del sottocampione giocatori di

---

<sup>3</sup> Ogni soggetto poteva dare più di una risposta riguardo al tipo di gioco praticato nel corso della vita.

- scommesse sportive) dichiara di giocare meno di una volta a settimana e N. 2 (25%) una volta a settimana. La spesa media a giocata è di 7 Euro;
- scelgono il **casinò** da N. 6 soggetti (10% del campione di giocatori sociali): di questo sottocampione, N. 5 (83, 3% di giocatori sociali di casinò) gioca meno di una volta a settimana e N. 1 soggetto (16,6%) gioca più volte a settimana. La spesa media a giocata dichiarata è di 56,7 Euro;
  - dichiarano di scommettere agli **ippodromi** N. 3 soggetti (5% del campione di giocatori sociali): di questi, tutti riferiscono di giocare meno di una volta a settimana con una spesa media a giocata di 8 Euro;
  - nessun giocatore occasionale dichiara di giocare alle corse **Trip e Totip**.

### *Giocatori problematici*

N. 5 soggetti (5% del campione generale) risultano dalla nostra indagine giocatori “problematici”. Analizziamo più in particolare i profili di questi tre soggetti:

- N. 2 soggetti dichiarano di aver già sentito l’impulso di giocare somme di denaro sempre maggiori (Lie/Bet test): un soggetto lo riferisce al totocalcio, un secondo soggetto lo riferisce sia al *gratta e vinci* che al **computer** più volte a settimana; riferisce, inoltre, di aver già. Rispetto a questo soggetto, la dicitura “computer” nella riga “Altro” del questionario non permette di capire se il rapporto problematico dichiarato dal soggetto è con il gioco on line, con internet o con i videogiochi .
- N. 3 soggetti hanno risposto affermativamente a entrambe le domande del Lie/Bet, cioè dichiarano sia di aver già sentito l’impulso di giocare somme di denaro sempre maggiori sia di essersi già sentiti in dovere di nascondere l’entità del loro giocare a chi sta loro più vicino. Rispetto ai giochi praticati, uno dei tre soggetti riferisce una perdita di controllo rispetto alle slotmachine; un altro soggetto dichiara di giocare raramente a *lotto/superenalotto, tris/totip, totocalcio, scommesse sportive e sui cavalli, ippodromi e gratta e vinci* mentre sembra riferire la perdita di controllo al **gioco in borsa** (in inglese, **trading on line**) rispetto a cui dichiara di aver già subito perdite alte; il terzo soggetto riferisce di giocare meno di una volta a settimana al *totocalcio*, al *bingo* e alle *carte a soldi* e di giocare più volte a settimana al **lotto/superenalotto** e al **gratta e vinci**.

### **Conclusioni**

Questa indagine conoscitiva, pur con i limiti dati, tra gli altri, dall’esiguità del campione, permette di aprire alcuni spunti di riflessione:

1. l’alta percentuale di giocatori di gratta e vinci (68,3% dei giocatori “sociali”) e la presenza di questo gioco tra i giocatori “problematici” sembra confermare la correlazione tra maggior offerta di un certo tipo di giochi e maggior probabilità di intercettare fasce ampie di popolazione. Aumentando le offerte di gioco, è prevedibile che aumentino i giocatori e, di conseguenza, i giocatori problematici. Inoltre, le lotterie istantanee, per le loro caratteristiche legate alla “velocità”, “facilità” e “diffusione” nei contesti quotidiani (supermercati, bar, tabacchi, ecc.), fanno parte dei cosiddetti “giochi hard”, cioè a più rischio di creare un legame di dipendenza, e maggiormente capaci di intercettare fasce di popolazione finora più estranee al gioco d’azzardo (bambini, casalinghe, anziani, famiglie);
2. la percentuale di giocatori “problematici” individuata nel 5% del nostro campione sembra leggermente superiore rispetto ai dati epidemiologici nazionali e internazionali che stimano che il gioco d’azzardo patologico interessi dall’1 al 3% di una popolazione;
3. dallo studio sembra anche emergere il rischio elevato che nasce dall’offerta, non solo di giochi “semplici” e “veloci”, ma anche delle nuove tecnologie (il computer e internet) che aprono spazio sia a nuove forme di intrattenimento, come il gioco on line, che a nuove forme di introito, come il gioco in borsa, tutte attività che vengono incentivate spesso senza essere accompagnate da una corretta informazione sui rischi ad esse connessi;

4. in un'ottica del gioco d'azzardo come questione di salute pubblica, emerge sempre più la necessità urgente di una specifica legislazione nazionale (ma perché no anche comunale) che si orienti verso una *politica di promozione della salute* attraverso a) una corretta *informazione*<sup>4</sup> sulle reali possibilità di vincita dei diversi tipi di gioco, sui rischi connessi al gioco d'azzardo lecito (slotmachine, gratta e vinci, bingo, ecc.) e sui centri di cura a cui è possibile chiedere aiuto; b) specifiche azioni di *prevenzione* per le dipendenze comportamentali (gioco d'azzardo, shopping compulsivo, internet, ecc.).

## **Bibliografia**

- APA (1980), Manuale diagnostico e statistico dei disturbi mentali, DSM IV, Masson, Milano.
- Rapporto Eurispes, 2007
- Cocci V., Benci S., Biagianti C., Cucinelli M. L, Frullano D., Marioli A., Sangalli M, Dimauro P. E. (2007), “Le nuove dipendenze e la salute pubblica. L'Ambulatorio per il gioco d'azzardo del Dipartimento delle Dipendenze della A-Usl 8 di Arezzo dopo due anni di attività”, *Il Cesalpino*

---

<sup>4</sup> Tutti ricorderanno le pubblicità promosse dai Monopoli di Stato del tipo “Ti piace vincere facile?” piuttosto che “Se giochi legale giochi sicuro” che, attraverso messaggi ingannevoli, hanno contribuito ad una rappresentazione sociale del gioco lecito come un'attività dal guadagno facile e che protegge da derive problematiche o patologiche.