

ONLINE PROBLEM GAMBLING

L'azione legislativa sul gioco continua ad essere intensa in questo autunno. È stato appena approvato alla Camera il disegno di legge di conversione del decreto-legge Balduzzi. Rispetto al decreto è stata introdotta una positiva modifica. Il decreto originale vietava "i messaggi pubblicitari concernenti il gioco con vincita in denaro nelle trasmissioni televisive o radiofoniche e nelle rappresentazioni teatrali o cinematografiche rivolte prevalentemente ai giovani". Il buon senso ha prevalso e la parola "giovani" è stata sostituita con "minori". Da notare che sul sito del Ministero per l'Integrazione sono definiti "giovani" coloro che rientrano nella fascia di età 18-35 anni.

Napoleone non li aveva ancora compiuti quando è diventato Imperatore dei Francesi. Era decisamente un po' troppo. È improbabile che vengano introdotte al Senato altre modifiche alle norme sulla pubblicità del gioco. Resta il provvedimento un po' ermetico che vieta i messaggi pubblicitari "nei quali si evidenzia incitamento al gioco o esaltazione della sua pratica". Se non sarà stato modificato al Senato darà problemi di interpretazione. Faremo in modo di convivere. Consola il fatto che le funzioni di contestazione degli illeciti e sanzionatorie sono affidate all'AAMS, con la quale gli operatori hanno un solido colloquio quotidiano.

Nel processo di definizione del decreto e di sua conversione in legge due elementi sono risultati chiari. Primo, l'e-gambling italiano soffre di una insufficiente capacità di lobbying. Secondo il gioco online merita una reputazione migliore di quella che oggi ha in Italia presso gli ambienti politici ed istituzionali ed anche in generale nell'opinione pubblica. I due argomenti sono collegati. L'organismo associativo degli operatori online prossimo futuro dovrà darsi come primo obiettivo il miglioramento della reputazione del sistema degli operatori legali e della loro offerta. L'azione riformatrice infatti rischia di concentrarsi in maniera sproporzionata sul gioco online con provvedimenti che potrebbero danneggiare il modello italiano, tuttora considerato il riferimento in Europa.

In questo quadro assumono un ruolo critico, oltre alla stampa, le ricerche sul gioco e sui tassi di prevalenza del gioco problematico. Le ricerche attuali e le analisi che le accompagnano hanno, a mio avviso, contribuito a determinare un'immagine inadeguata del gioco online e una percezione di pericolosità superiore a quella reale. La ricerca sul gioco problematico è sviluppata a livelli molto diversi nei differenti Paesi occidentali.

Lo UK è il Paese europeo che dispone della maggiore esperienza. La *British Gambling Prevalence Survey* curata dalla *Gambling Commission*, l'Authority inglese del gioco, effettuata periodicamente, è giunta nel 2010 alla terza edizione. Può essere considerata un riferimento. In Italia non disponiamo di ricerche paragonabili, per dimensione della popolazione intervistata, per ampiezza delle analisi svolte sui risultati e anche per autorevolezza istituzionale della Committenza. Ma gli stessi curatori della *Survey* inglese considerano le analisi disponibili sul gioco online ancora largamente insufficienti. Ho l'impressione inoltre che finora anche a livello internazionale, non solo in Italia, l'analisi sui dati delle ricerche riguardanti l'online sia stata inquinata da un pregiudizio sfavorevole.

Le poche ricerche sul gioco online non solo in Italia ma anche a livello internazionale sembrerebbero indicare un tasso di gioco problematico decisamente superiore rispetto al caso del gioco in generale. Nei mesi passati ho compiuto approfondimenti su tali ricerche e ne ho messo in discussione i risultati anche in conferenze internazionali, indicando una lettura dei dati più favorevole per il gioco online.

Innanzitutto è contestabile l'uso che talvolta è stato fatto in Italia (anche presso la Commissione Affari Sociali della Camera) di alcune ricerche internazionali che osservano tassi di giocatori problematici sulla popolazione di giocatori intervistati tra il 10% ed il 20%. Questi risultati sono stati accostati a quelli di ricerche riguardanti il gioco in generale con tassi compresi tra lo 0,5% ed il 3% calcolati rispetto alla totalità della popolazione dei giocatori e non. In tal modo si pretendeva di provare che il tasso del gioco problematico del gioco online è considerato molto elevato a livello internazionale. Ma in realtà queste ricerche che registrano tassi così elevati nel gioco online, **adottano metodi di selezione volti intenzionalmente ad indagare**



Di Marco "Tigre" Melai, divulgatore di Poker, presentatore della trasmissione Ultimate Poker Challenge e Direttore Commerciale di Dragonfish. www.dragonfishtech.com.
E di Giovanni Carboni, Senior partner in Carboni&Partners, società di consulenza specializzata nel mondo del gioco.



La misura del tasso di prevalenza del gioco problematico

Il gioco problematico è misurato con diversi strumenti. La British Prevalence Gambling Survey ad esempio aveva adottato nel 1999 contemporaneamente il metodo DSM-IV ed il metodo SOGS. Nelle edizioni del 2007 e del 2010 ha sostituito il metodo SOGS, messo in discussione per l'eccessivo numero di falsi positivi, con il metodo PGSI. Il metodo DSM-IV ha origine come strumento medico per la diagnosi del gioco patologico, mentre i metodi SOGS e PGSI nascono per finalità di ricerca. Il DSM-IV analizza il soggetto mediante 10 criteri. Nell'analisi clinica il gioco patologico è diagnosticato nel caso in cui il soggetto risulta positivo rispetto ad almeno 5 criteri su 10, mentre è diagnosticato il gioco problematico se il giocatore è positivo rispetto ad almeno 3 criteri su 10. Quindi il gioco problematico individua soggetti che manifestano problemi ma è ben distinto dal gioco patologico, che riguarda un assai più contenuto numero di individui. A titolo di esempio la British Survey del 2010 individua con il metodo DSM-IV un tasso di giocatori problematici pari a 0,9%, mentre il tasso di giocatori che risultano positivi rispetto a 5 o più criteri è pari a 0,3%.

I 10 Criteri DSM-IV

Osessione	È ossessionato dal gambling (pensa alle esperienze passate, pianifica quelle future e pensa al modo di procurarsi il denaro per il gioco).
Assuefazione	Ha bisogno di giocare con crescenti importi di denaro per raggiungere l'eccitazione desiderata.
Interruzione	È irrequieto o irritabile quando tenta di ridurre o interrompere il gioco.
Fuga	Gioca per sfuggire ai problemi o alleviare un disturbo dell'umore (depressione, irritazione).
Inseguimento	Dopo aver perso, gioca nuovamente il giorno successivo inseguendo le perdite.
Bugia	Mente ai familiari, agli amici, etc., per nascondere il livello di coinvolgimento nel gioco.
Perdita di controllo	Ha fatto ripetuti vani tentativi di controllare, ridurre o interrompere il gioco.
Azioni illegali	Ha commesso azioni illegali per disporre del denaro necessario per giocare.
Compromissione di relazioni importanti	Ha compromesso o perduto relazioni personali importanti, o il lavoro, o opportunità di sviluppo o carriera a causa gioco.
Salvataggio	Si affida agli altri per reperire il denaro o per far fronte a situazioni finanziarie compromesse a causa del gioco.

Il PGSI, che è stato preparato per l'analisi della popolazione in generale e non a scopo clinico, analizza il soggetto mediante 9 criteri dei quali 4 riguardano il comportamento di gioco problematico, 5 le conseguenze del gioco problematico. Per ciascuna domanda è prevista una scala di punteggio da 0 a 3: 0 = mai, 1 = talvolta, 2 = il più delle volte, 3 sempre o quasi sempre. Il punteggio relativo ai diversi item è sommato e può assumere valori compresi tra 0 e 27. Si ottiene una classificazione in 3 livelli: da 0 a 2 punti = giocatore responsabile (da 1 a 2 è sotto-classificato giocatore a basso rischio), da 3 a 7 = giocatore a rischio, 8 o più = giocatore problematico.

I 9 Criteri PGSI

Comportamento di gioco	Perdita di controllo	Quanto spesso hai speso più di quanto puoi permetterti?
	Assuefazione	Quanto spesso hai giocato importi crescenti per raggiungere l'eccitazione desiderata?
	Inseguimento	Quanto spesso sei tornato a giocare il giorno dopo inseguendo i soldi persi?
	Salvataggio	Quanto spesso hai preso soldi in prestito o hai venduto qualcosa per disporre dei soldi per giocare?
Conseguenze del gioco	Coscienza del problema	Quanto spesso hai pensato di avere problemi con il gioco?
	Conseguenze personali	Quanto spesso sei stato criticato per il gioco o ti è stato detto che hai problemi con il gioco?
	Senso di colpa	Quanto spesso ti sei sentito in colpa per il modo con cui giochi o per ciò che ti succede con il gioco?
	Conseguenze sulla salute	Quanto spesso il gioco ti ha provocato problemi di salute, incluso stress o ansia?
	Problemi finanziari	Quanto spesso il gioco ha provocato problemi finanziari a te ed ai tuoi familiari?

È importante distinguere e separare la categoria giocatore a rischio dalla categoria giocatore problematico. Oltre alla logica lo dice anche un'analisi specifica dell'Authority del British Columbia (Canada). In una delle poche ricerche italiane, relativa alla generalità dei giocatori, condotta da un importante istituto che non citerò, le due categorie sono invece tenute assieme, trasferendo pertanto al lettore non esperto un'impressione di pericolosità del gioco in Italia assai più grave di quella che sarebbe stata rappresentata separando le due categorie.

specifici ambiti di giocatori con prevalenza di gioco problematico elevata, con l'obiettivo di studiarne gli antecedenti e le correlazioni. In tali ricerche il reclutamento dei giocatori intervistati è avvenuto ad esempio con mail indirizzate a utenti registrati su siti di informazione del gioco online o mediante banner posti in portali di giochi di casinò. I curatori di queste ricerche non pretendevano affatto di fornire tassi di prevalenza rappresentativi dell'intera popolazione dei giocatori online. **Sarebbe come pretendere di misurare il tasso di giocatori problematici del gioco fisico rispetto all'intera popolazione adulta intervistando i giocatori che escono dalle sale di un casinò.**

L'unica ricerca italiana che ha condotto misure specifiche del tasso di prevalenza del gioco online è quella del CIRMPA svolta nel 2010. Si tratta in realtà di una duplice ricerca, applicata:

- ad un campione di 2.000 soggetti rappresentativi della popolazione degli adulti di età compresa tra 18 e 70 anni che hanno giocato almeno una volta negli ultimi 12 mesi (senza distinzione di medium online o offline); misura la prevalenza di giocatori problematici in generale, "overall";
- ad un campione costituito da 1.000 soggetti composto da persone che hanno giocato online almeno una volta negli ultimi 3 mesi; misura il tasso dei giocatori problematici tra i giocatori online.

La ricerca considera come problematico il giocatore che risulta tale sia rispetto al metodo DSM-IV sia rispetto al metodo SOGS (simile al metodo PGSI). Ora, proiettando i risultati del campione della ricerca "overall" sulla popolazione che esso intende rappresentare:

- il tasso di giocatori problematici sulla popolazione degli adulti (18 - 70 anni), interpretati come i soggetti che hanno potenzialmente accesso ai giochi, è pari all'1,01%;
- il tasso di giocatori problematici sulla popolazione degli adulti che hanno giocato almeno una volta negli ultimi 12 mesi è pari a 1,71%.

Analogamente, proiettando i risultati del campione della ricerca "online" sulla popolazione che esso intende rappresentare:

- il tasso di giocatori problematici sulla popolazione degli italiani adulti (18-74 anni) utenti di internet con accesso almeno settimanale negli ultimi 3 mesi è pari a 0,70%;
- il tasso di giocatori problematici sulla popolazione degli internauti adulti che hanno giocato almeno una volta negli ultimi 3 mesi risulta pari a 9,7%;

Per rendere confrontabili i risultati, però, si sarebbe dovuto fare riferimento in entrambi i casi alla popolazione degli adulti con accesso potenziale al gioco che hanno giocato negli ultimi 12 mesi, che potrebbe risultare circa pari al doppio dei giocatori online nei soli ultimi 3 mesi. Conseguentemente il tasso di giocatori problematici sulla popolazione dei giocatori online potrebbe dover essere ridotto per un fattore 2, ovvero a circa 4,9%.

È interessante osservare che i dati del tasso di prevalenza misurati dalla *British Gambling Prevalence Survey* del 2010 non sono troppo diversi. Il tasso di giocatori problematici misurato con il metodo DSM-IV è pari a 0,9% nel gioco in generale ed è pari a 5,3% nel gioco online escludendo i giocatori che giocano solo la National Lottery; diventa 3% includendo anche questi ultimi (a differenza di quanto accade in Italia in UK moltissimi giocatori giocano la National Lottery online). Per quanto la forbice si sia ridimensionata parrebbe ancora che al gioco online vadano addebitati tassi significativamente più alti. Ma è proprio così? Il colpo di scena lo si deve al Prof. Mark Griffiths, uno dei maggiori esperti della materia, che assiste la *British Gambling Prevalence Survey*. Nel corso delle analisi secondarie sulla *Survey* del 2010 ha posto la curiosa domanda: "Ma cos'è un giocatore online?". E ha osservato che in realtà i dati di prevalenza presentati dalle ricerche non riguardano giocatori che giocano solo online ma giocatori che giocano anche online, cioè giocatori che giocano online ma possono giocare anche offline. Si potrebbe trattare addirittura di giocatori che giocano occasionalmente online e regolarmente offline. I dati di questa analisi secondaria sulla *British Survey* del 2010 sono estremamente istruttivi.

Media	% del totale dei giocatori	% giocatori problematici	% giocatori patologici
solo offline	80,5%	0,9%	0,4%
solo online	2,1%	0,0%	0,0%
off/online - stesso gioco	10,6%	2,4%	0,8%
off/online - molti giochi	6,8%	4,3%	3,4%

La gran parte dei giocatori online in realtà gioca anche offline, i tassi di prevalenza elevata si registrano tra i giocatori che giocano sia online sia offline a molti giochi e, infine, il tasso di prevalenza dei giocatori solo online è addirittura pari a zero (per correttezza va detto che il campione dei giocatori solo online risulta molto limitato e quindi il dato è affetto da incertezza statistica, ma resta assai significativo). Il tasso di pericolosità più elevato del gioco online insomma non c'è affatto.



Di Marco "Tigre" Melai, divulgatore di Poker, presentatore della trasmissione Ultimate Poker Challenge e Direttore Commerciale di Dragonfish. www.dragonfishtech.com.
E di Giovanni Carboni, Senior partner in Carboni&Partners, società di consulenza specializzata nel mondo del gioco.



Sono necessarie ricerche capaci di maggiore articolazioni della popolazione dei giocatori online e di quelli sia online sia offline, che distinguano giocatori online e offline che giocano è un unico gioco su entrambi i media, e giocatori online e offline che giocano più e differenti giochi su entrambi i media. In Italia le ricerche e gli studi sulla prevalenza del gioco problematico sono insufficienti rispetto all'importanza e complessità del fenomeno, e non solo nel settore dell'online. È auspicabile che una prassi di indagine per la misura e l'analisi del gioco problematico venga introdotta in Italia e condotta sistematicamente al massimo livello istituzionale e scientifico come avviene in UK. È auspicabile che tali prassi vengano adottate in modo coordinato a livello europeo, con scambio e confronto di esperienze e risultati. È in tal senso promettente l'imminente pubblicazione da parte della Commissione Europea per il mercato interno ed i servizi del piano d'azione

sulla regolazione delle attività di gioco e scommesse in Europa. Questo piano nel rispetto del principio di sussidiarietà intende promuovere iniziative e policy comuni all'interno dell'Unione Europea su alcuni temi fondamentali, in particolare: la protezione del consumatore, dei minori e dei soggetti vulnerabili, la prevenzione delle frodi e del riciclaggio, la salvaguardia dell'integrità nello sport. Le proposte della Commissione nascono dal lavoro congiunto dei regolatori europei e devono molto all'esperienza italiana. Distinguono decisamente il gioco legale e quello illegale e partono dal principio che "è necessario che gli operatori legali siano messi in condizione di offrire prodotti sufficientemente attrattivi per costituire un'alternativa credibile e sostenibile all'offerta non autorizzata, al fine di dissuadere il consumatore dall'offerta illegale". Mostrano una comprensione delle logiche di questo settore migliore di quella di tanti nostri politici. ♠

Giovanni Carboni

