

## Le stime della prevalenza del gioco problematico on-line

L'autore mette in discussione le ricerche e le analisi che, anche a livello internazionale, sembrano individuare nel gioco on-line tassi di pericolosità più elevati, evidenziando, da un lato, l'insufficienza delle ricerche disponibili e l'attenzione critica necessaria nell'analisi e, dall'altro, auspicandone lo sviluppo anche in modo coordinato a livello europeo

**Categoria:** Dottrina  
**Sottomateria:** Tutela del giocatore  
**Data:** 5 settembre 2012  
**Autore:** Giovanni Carboni



### Giovanni Carboni

(Managing Partner di Carboni & Partners s.r.l.)

### Le stime della prevalenza del gioco problematico online

Alcune ricerche sul gioco problematico sembrano indicare tassi di prevalenza superiori nel gioco online rispetto al caso del gioco in generale. L'analisi condotta dall'autore esamina e mette in discussione con diversi argomenti tale circostanza.

L'autore osserva innanzitutto che la valutazione dell'insufficienza delle ricerche disponibili sul gioco online, anche a livello internazionale, è largamente condivisa. Esamina poi sotto vari profili i problemi di rappresentatività dei campioni adottati per le ricerche sul gioco online, che risultano sovente costituiti da una popolazione di giocatori abituali e non rappresentare proporzionalmente i giocatori occasionali. Riprende poi un argomento già introdotto dal prof. Griffiths, noto come uno dei maggiori esperti della materia, che aveva esortato alla cautela al fine di evitare una superficiale lettura dei dati di prevalenza del gioco online risultanti dalla *British Gambling Prevalence Survey* del 2010, domandandosi *“cos'è il giocatore online”* e evidenziando al riguardo che la gran parte dei giocatori online sono in realtà *“anche”* giocatori online, cioè giocano sia online sia offline. Con riferimento specifico al contesto italiano l'autore ripropone la domanda di Griffiths anche in un altro senso. Ricorda infatti che in Italia è estremamente diffusa l'attività di raccolta su concessioni online legali ed illegali in luoghi pubblici attraverso terminali e pc, e auspica che sia curata l'esclusione di tali giocatori dalle ricerche riguardanti il gioco online, le quali ad ogni evidenza intendono rappresentare il gioco online inteso come gioco svolto individualmente, comunque non in luoghi pubblici o presso comunità di giocatori.

L'autore esamina poi i risultati della ricerca condotta dal CIRMPA nel 2010 che confronta il gioco in generale e il gioco online e ne propone chiavi di lettura più favorevoli per il gioco online. Sottolinea che il tasso di prevalenza dei giocatori che la ricerca individua come *“online”* è pari allo 0,70% della popolazione che ha potenzialmente accesso al gioco, mentre il corrispondente tasso dei giocatori problematici rispetto alla popolazione che ha accesso al gioco in generale è superiore, pari allo 1,01%. Osserva poi che sempre in base a tale ricerca il tasso dei giocatori in generale sulla popolazione adulta è il 56%, mentre solo 1 internauta su 14 gioca online, dimostrando come ben diverse siano la facilità di accesso al gioco nei due casi. Spiega che nel caso del gioco online il potenziale giocatore deve sottoporsi al *“rito iniziatico”*, capace di scoraggiare i più, della registrazione nominativa con fornitura dettagliata dei propri dati personali e trasmissione del documento di identità (nel caso del gioco legale), alla quale deve fare seguito il versamento mediante una carta di credito o pagamento, o con altro strumento.

A conclusione dello studio l'autore evidenzia il potenziale della base dati di cui l'AAMS dispone, relativa alla storia di gioco nominativa, analitica e completa dei giocatori, e ne raccomanda la valorizzazione attraverso l'applicazione a modelli di individuazione del comportamento a rischio.

L'autore ha inteso dimostrare non solo l'impegno necessario per la realizzazione di ricerche scientificamente solide ma anche la delicatezza di lettura dei risultati, che si presta a errori grossolani e anche a manipolazioni. Auspica che proprio per l'importanza dell'obiettivo, vale a dire la protezione della salute del cittadino, si realizzino in Italia gli investimenti di ricerca necessari e che, dando seguito al piano d'azione enunciato in giugno dal commissario europeo con delega per il mercato interno ed i servizi Michel Barnier nel simposio tenutosi presso il Parlamento europeo, le prassi in tale campo si sviluppino anche in modo coordinato a livello europeo.

## **1. La situazione generale della ricerca sulla prevalenza del gioco problematico online**

Il gioco problematico è stato indagato con impegno ed investimenti piuttosto differenti nei Paesi occidentali. Diversi Paesi tra cui l'Italia non dispongono ancora di ricerche che possano essere considerate soddisfacenti, mentre alcuni altri hanno accumulato una significativa base di esperienza. La situazione nel settore del gioco con partecipazione a distanza invece, soprattutto in relazione alla giovane età del settore, è in una fase piuttosto arretrata anche nei Paesi che hanno investito di più per la misura del gioco problematico[1].

Le poche ricerche e studi sul gioco online, non solo in Italia ma anche a livello internazionale, sembrerebbero indicare una prevalenza del gioco problematico superiore rispetto al caso del gioco in generale. Tali risultati suscitano tuttavia talune perplessità negli operatori[2] ed esperti del gioco a distanza, che con difficoltà riconoscono nella diretta esperienza l'esistenza di tali situazioni di pericolosità, quantomeno con riferimento al gioco legale.

## **2. Il problema della rappresentatività del campione**

Alcune ricerche internazionali, menzionate come riferimento anche dalle ricerche italiane, osservano tassi di prevalenza di giocatori problematici sull'intera popolazione di giocatori tra il 10% ed il 20%, e oltre. Tali tassi sono molto alti se confrontati con il *range*, compreso tra lo 0,5% ed il 3%, nel quale si collocano i tassi di prevalenza del gioco problematico misurato da molte ricerche sul gioco in generale, anche se in questo caso si tratta del tasso rispetto alla totalità della popolazione, non rispetto alla popolazione dei giocatori, come nelle prime.

Non va però mai dimenticato che il tasso di prevalenza misura la quota di giocatori problematici del campione. Non deve essere dato per scontato che tale campione sia rappresentativo della totalità dei giocatori. L'acquisizione di un campione rappresentativo in questi studi è sempre difficile, talvolta dubbia e in vari casi neppure pretesa dall'autore.

A titolo di esempio tra le ricerche internazionali richiamate anche negli studi italiani per comprovare i tassi di prevalenza misurati, si osserva: (i) nel caso della ricerca di Mc Bride e Derevensky del 2008 che ha misurato una prevalenza di giocatori problematici del 23% i partecipanti furono reclutati mediante una proposta di partecipazione contenuta in una newsletter online inviata dal sito di informazione di gambling Casino City[3]; (ii) nel caso della ricerca di Williams e Woods del 2007 che ha misurato una prevalenza di gioco problematico del 20,1% i partecipanti furono reclutati addirittura tramite banner posti su portali di accesso a siti di giochi di casinò on line[4].

Queste ricerche adottano metodi di selezione volti intenzionalmente ad indagare particolari ambiti di giocatori con prevalenza di gioco problematico presumibilmente elevata, con l'obiettivo di studiarne gli antecedenti e le correlazioni. Il campione non solo non rappresenta la popolazione totale dei giocatori e non. Il campione non è per nulla rappresentativo della popolazione dei giocatori online in generale, comprensivo dei giocatori occasionali.

Queste ricerche non dovrebbero essere usate come riferimenti della prevalenza del gioco problematico online rispetto alla totalità della popolazione o rispetto alla totalità dei giocatori online, onde evitare di indurre conclusioni pericolosamente distorte. Sarebbe come pretendere di adottare come riferimento per il gioco problematico *offline* la prevalenza misurata intervistando le persone che escono da un casinò.

## **3. Che cos'è un giocatore online?**

Una questione che mette in discussione in modo nuovo le letture che finora sono state fatte dei dati di prevalenza del gioco problematico del settore del gioco online è stata posta con alcuni articoli dal prof. Mark Griffiths, appartenente alla Nottingham Trent University e noto come uno dei maggiori esperti internazionale della materia.

In alcuni articoli, uno dei quali scritto assieme a Heather Wardle, project director della British Gambling Prevalence Survey del 2010[5], i due studiosi pongono la curiosa domanda: "*what is an online gambler?*", cos'è un giocatore online? E osservano che è semplicistico interpretare nelle analisi di prevalenza come giocatore online semplicemente chiunque ha giocato online. Il soggetto potrebbe avere giocato online ma anche, e magari prevalentemente, non-online.

Griffiths evidenzia che nella British Gambling Prevalence Survey del 2010 il tasso di prevalenza pari al 5% dei giocatori problematici online rispetto al totale dei giocatori online, confrontato con il tasso dello 0,5% dei giocatori

problematici rispetto alla totalità di coloro che non giocano online (ovvero i giocatori non online ed i non giocatori): “aveva portato a concludere che il media online è più pericoloso e capace di indurre il gioco problematico in misura maggiore rispetto al gioco offline”. Ma aggiunge che “uno dei principali problemi riguardo a conclusioni di questo tipo consiste però nel fatto che tipicamente il giocatore online è anche giocatore offline”. Commenta quindi riguardo alla analisi condotta sui risultati della British Gambling Prevalence Survey del 2010 che: “il tasso di prevalenza più elevato è riscontrato tra i giocatori che giocano sia online sia offline a molti giochi, seguito da giocatori che giocano sia online sia offline sullo stesso gioco, quindi dai giocatori che giocano solo offline, mentre il tasso dei giocatori che giocano solo online risulta pari a 0%” (sì, zero-per-cento[6]). E conclude: “Il più interessante dato statistico è forse il fatto che non è stato individuato alcun giocatore problematico tra i giocatori che giocano solo online”.

In conclusione Griffiths evidenzia che il tasso di prevalenza più elevato individuato sui giocatori online potrebbe essere determinato dalla tendenza dei giocatori che giocano molto e su molti giochi ad ampliare l'ambito di gioco su nuovi giochi e nuove forme e modi di gioco disponibili, quali il gioco online.

L'acuta osservazione, basata sulla ricchezza dei dati della Survey 2010, che l'edizione precedente non consentiva, evidenzia che anche nelle ricerche che dispongono di un campione soddisfacente per ampiezza e rappresentatività non è sufficiente fare riferimento genericamente al giocatore online ma è invece opportuna:

- innanzitutto una tassonomia che individua tre tipologie di giocatori: i) il giocatore online ed offline, che gioca su entrambi i *media*, ii) il giocatore che gioca solo online, iii) il giocatore che gioca solo offline;
- ulteriori articolazioni, in particolare della tipologia dei giocatori sia online sia offline, che distingue ad esempio giocatori online e offline che giocano un unico gioco su entrambi i *media*, e giocatori online e offline che giocano più e differenti giochi su entrambi i *media*.

#### **4. L'applicazione al contesto specifico italiano**

È presumibile che anche in Italia come in UK la gran parte dei giocatori online sia giocatore “anche online”. Ciò deve renderci cauti nel tradurre una eventuale prevalenza più elevata sui giocatori anche online in un dato di pericolosità del gioco online. Il primo *caveat* di ogni ricerca è sempre l'astenersi dal presumere nessi di causalità e, soprattutto, la direzione della causalità tra fenomeni concomitanti.

Nel caso italiano peraltro esiste una specificità che, rispetto al caso inglese, potrebbe rendere rilevante anche in un altro senso la domanda posta da Griffiths. In Italia infatti oltre un terzo della raccolta sulle concessioni del gioco a distanza avviene, nonostante l'esistenza di un divieto, in luoghi pubblici attraverso terminali ovvero semplici pc, in numero variabile ma anche molto alto, tale da trasformare quei luoghi pubblici in vere sale da gioco. Inoltre in Italia è purtroppo ancora diffusa l'offerta di giochi dei siti dot.com illegali, soprattutto di giochi di casinò, anch'essi su pc o terminali in luoghi pubblici, analoghi ma più “clandestini”.

Il gioco online è chiaramente inteso da chi effettua le ricerche ed è interpretato da chi le legge come gioco svolto individualmente, addirittura solitariamente, comunque non in luoghi pubblici o presso comunità di giocatori.

È pertanto auspicabile che le ricerche condotte sul territorio italiano prestino attenzione al fine di evitare l'acquisizione come giocatori a distanza di soggetti che pur effettuando il gioco per il tramite di un terminale connesso ad internet vi partecipano in un contesto di luogo pubblico, in condizioni che sono chiaramente riferibili al gioco non a distanza e che comunque vanno riconosciute e distinte dal gioco con partecipazione a distanza come generalmente inteso.

#### **5. La ricerca condotta dal CIRMPA nel 2010**

Il CIRMPA ha condotto nel 2010 una duplice ricerca sul gioco problematico, applicata all'ambito dei giocatori in generale (denominata “overall”) e dei giocatori “online” che sembra evidenziare una pericolosità più elevata, o addirittura molto più elevata, nel gioco online rispetto al gioco “overall”.

Ora, prescindendo dall'opportunità, forse, di un approfondimento che sveli meglio “cos'è un giocatore online” - se questo giochi soltanto online oppure giochi anche online, e se il gioco online sia veramente individuale oppure non avvenga in luoghi pubblici - i dati prodotti dalla ricerca possono essere esaminati sotto alcuni profili che ridimensionano, se non addirittura riassorbono l'aura di maggiore pericolosità che pare si vorrebbe addebitare al gioco online.

Le due ricerche sono applicate rispettivamente:

- ad un campione costituito da 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); questa ricerca ha inteso misurare 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; questa ricerca ha inteso misurare il tasso dei giocatori problematici tra i giocatori online.

La ricerca “online” sembra abbia escluso dal perimetro di osservazione i soggetti che non hanno giocato negli ultimi 3 mesi ma che hanno giocato almeno una volta nei precedenti 9 mesi. Si noti che l’adozione del perimetro dei giocatori online negli ultimi 12 mesi potrebbe risultare circa 2 volte maggiore del perimetro dei giocatori online nei soli ultimi 3 mesi e renderebbe più omogeneo il confronto tra le due ricerche. Sarà presumibilmente rara la presenza di giocatori problematici tra coloro che hanno giocato negli ultimi 12 mesi ma non negli ultimi 3. Conseguentemente il tasso di giocatori problematici sulla popolazione dei giocatori online potrebbe dover essere ridotto per un fattore 2, al fine di rendere omogeneo il confronto.

Proiettando i risultati del campione della ricerca “*overall*” sulla popolazione che esso intende rappresentare[7]:

- 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 e 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%; qualora si fosse fatto riferimento ai giocatori che hanno giocato almeno una volta negli ultimi 12 mesi il tasso sarebbe stato forse la metà, e pari pertanto a circa 4,9%.

È interessante a questo punto osservare che i giocatori “*overall*” sono il 56% della popolazione adulta, che evidentemente ha tutta accesso potenziale ai giochi. Più di una persona su due gioca. Perché? Perché l’accesso al gioco “*overall*” è indubbiamente facile, senza barriere, e le forme di gioco sono molto varie.

Certamente una gran parte, forse la larga maggioranza, del totale dei 26.000.000 giocatori è occasionale o eccezionale, magari compra un gratta e vinci una volta ogni tanto, o gioca una schedina del Superenalotto in momenti particolari, quando tutti ne parlano per via dei livelli elevati raggiunti dal montepremi, invogliati dalla diffusione nei telegiornali serali dei livelli raggiunti dalle potenziali vincite.

La popolazione degli utenti internet con accesso ad internet almeno settimanale negli ultimi 3 mesi è certo alfabetizzata in misura sufficiente per poter accedere ai giochi. Secondo la predetta ricerca solo il 7,2% di coloro che ne hanno potenzialmente accesso gioca effettivamente online negli ultimi 3 mesi. 1 solo internauta su 14 gioca online[8].

Come riassume la tabella, per l’online è più alto il tasso di giocatori problematici rispetto al totale dei giocatori online, per converso è più basso il tasso dei giocatori problematici rispetto alla popolazione dei soggetti che hanno accesso potenziale al gioco.

<b>prevalenza di giocatori problematici</b>	<b>gioco overall</b>	<b>gioco online</b>
vs. la totalità della popolazione che ha potenzialmente accesso al gioco	<b>1,01%</b>	<b>0,70%</b>
vs. la popolazione dei giocatori	<b>1,71%</b>	<b>4,90%</b>

Il gioco “*overall*” ha un accesso facile, ad ogni angolo di strada c’è una possibilità di acquisto. Il gioco occasionale o eccezionale è estremamente frequente. La popolazione di internet che ha potenzialmente accesso al gioco, gli internauti, non hanno la stessa condizione di accesso facile al gioco. Il gioco online non favorisce certo l’accesso d’impulso.

Il tasso di giocatori problematici sul totale dei giocatori “overall” è più basso perché i giocatori “overall” sono oltre la metà della popolazione e la gran parte è costituita dai milioni di giocatori occasionali o eccezionali che comprano una schedina del Superenalotto o un gratta e vinci, o addirittura un biglietto della lotteria di capodanno una volta ogni 12 mesi.

Il gioco online è diverso. L’adesione al gioco online è un atto necessariamente meditato. Questo è collegato alla procedura richiesta per essere abilitati al gioco, complessa e anche minacciante tenuto conto della quantità di informazioni personali richieste, dell’obbligo della trasmissione del documento d’identità (almeno sui siti legali) e della necessità del versamento con la carta di credito o di pagamento, con i relativi scontati timori. Anche per un internauta esperto, la prima volta, non è facile. Questa difficoltà operativa si combina con una corrispondente valenza di rischio percepito, per l’accesso psicologicamente irrevocabile, almeno nel senso che si consegnano definitivamente i propri dati all’operatore di gioco, e che spiega tra l’altro il grande successo nei giochi di casinò offerti da siti di operatori istituzionali, che per definizione danno “una garanzia”. La situazione non è troppo diversa per i siti illegali, dove la (molto) superiore valenza del rischio percepito non è compensata da una procedura solo poco più snella.

In conclusione il gioco offline non ha una barriera all’ingresso e la base dei giocatori è estesissima se computiamo in essa, come di fatto avviene nelle ricerche, anche coloro che hanno comprato un biglietto della lotteria di capodanno una volta all’anno. Se togliessimo dalla base di calcolo questi “giocatori” che sono la larga maggioranza e che probabilmente non si sentono e non accetterebbero di essere definiti tali, il rapporto tra i coefficienti della prevalenza rispetto alla popolazione dei giocatori “veri” potrebbe addirittura invertirsi a vantaggio del gioco online[9].

Il gioco online è dotato di un filtro all’accesso, che porta solo 1 internauta su 14 alla registrazione, nonostante la navigazione quotidiana e la sollecitazione ripetuta dei siti internet di gioco attraverso le campagne e le iniziative pubblicitarie[10]. Questo filtro costituisce uno strumento preventivo di protezione del potenziale giocatore. Nel contempo, soprattutto nel modello italiano, nel quale tutti i dati identificativi e di gioco del giocatore sono in possesso dell’AAMS, esso può costituire, pur se non costituisce ancora abbastanza, un potente strumento di controllo del comportamento di gioco e di prevenzione ed intervento sui comportamenti di gioco eccessivi.

## **6. Opportunità di sviluppo per l’analisi e l’intervento**

Il gioco per denaro è inevitabilmente “pericoloso” e pertanto deve essere dotato di sistemi di sicurezza. La modalità online gode di protezioni e difese notevoli rispetto alle derive problematiche, come un veicolo potente ma dotato di sistemi di sicurezza e controllo. Il gioco online è nominativo, il giocatore è registrato e tutta la sua attività di gioco è tracciata. Questo dà ad ogni operatore responsabili strumenti per proteggere i propri giocatori.

L’Italia dispone poi di una opportunità eccezionale. La registrazione del giocatore è subordinata, previa trasmissione dei dati personali e del codice fiscale, alla convalida dell’A.A.M.S. la quale ha realizzato una vera anagrafe dei conti di gioco. Allo stesso modo i versamenti ed i prelievi dal conto di gioco così come ogni transazione di gioco sono subordinati alla trasmissione in tempo reale ed alla convalida dell’A.A.M.S.. L’A.A.M.S. conosce sempre, nel massimo dettaglio, in tempo reale, l’ammontare del denaro versato e disponibile sui conti di gioco di ciascun giocatore, identificato dal codice fiscale, nonché gli importi giocati e le vincite. Conosce nel dettaglio la storia di gioco di ogni giocatore.

La base dati a disposizione dell’AAMS è molto più interessante di quella di cui dispone il singolo operatore. L’AAMS conosce il consolidato dall’attività di gioco e le dinamiche del giocatore non solo tra differenti giochi ma anche tra differenti concessionari. Resta escluso solo il gioco illegale, che subisce una costante contrazione grazie alle politiche adottate e a condizione che esse vengano perseguite coerentemente anche nel futuro. Questa base dati costituisce uno strumento potente per la individuazione dei comportamenti a rischio. La sua valorizzazione passa attraverso lo sviluppo di modelli di comportamento dei giocatori capaci di preconizzare le situazioni a rischio. Le griglie di analisi adottate dalle metodologie di ricerca epidemiologica, i 10 criteri diagnostici del DSM-IV e i 9 items del PGSI e i risultati delle ricerche condotte costituiscono una base fondamentale per lo sviluppo di modelli per il monitoraggio dei comportamenti a rischio attraverso la storia di gioco dei giocatori. È inoltre in tal modo possibile l’integrazione tra i due diversi strumenti e tra i relativi risultati.

## **Conclusioni**

Le ricerche e gli studi sulla prevalenza del gioco problematico in Italia sono insufficienti rispetto alla importanza e complessità del fenomeno. 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 ad esempio avviene in UK.

È auspicabile che tali prassi vengano adottate ed applicate in modo coordinato a livello Europeo, con scambio e confronto di esperienze e risultati. È in tal senso promettente l'intervento conclusivo dal commissario europeo con delega per il mercato interno ed i servizi Michel Barnier al simposio del 27 giugno scorso sulla regolazione delle attività di gioco e scommesse in Europa. Barnier ha annunciato il "passaggio all'azione" da parte della Commissione con un piano che ha tra i suoi pilastri la protezione dei consumatori e dei minori e, al riguardo, denuncia che "sinora, ci sono stati insufficienti studi per pervenire a conclusioni riguardanti la dimensione e la serietà del problema".

### **Riferimenti bibliografici**

Barbaranelli, C., (2011), Il gioco, fattori di protezione e di rischio: panorama sugli studi italiani ed internazionali e focus sulla ricerca condotta dal CIRMPA (Sapienza Università di Roma), LexGiochi

Barnier, M., (2012), Online Gambling and Betting in Europe: from confrontation to action, European Parliament Conference – How to regulate Gambling and Betting in Europe

EGBA, (2012), Manifesto for a Sustainable EU Policy for Online Gambling, EGBA

Griffiths, M. D., (2011), What is an online gambler? Some surprising findings from the latest British Gambling Prevalence Survey, drmarkgriffiths WordPress.com site [www.drmarkgriffiths.wordpress.com](http://www.drmarkgriffiths.wordpress.com)

LaBrie, R.A., LaPlante D.A., Nelson, S.E., Schumann, A., Shaffer, H.J., (2007), Assessing the Playing Field: A Prospective Longitudinal Study of Internet Sports Gambling Behavior, *Journal of Gambling Studies*

McBride, J., Derevensky, J., (2008), Internet Gambling Behavior in Sample of Online Gamblers, *International Journal of Mental Health Addiction*

Politecnico di Milano – Dipartimento di Ingegneria Gestionale, (2012), Osservatorio Gioco Online – Il Gioco Online in Italia: aumenta l'offerta, si trasforma la domanda

The Gambling Commission, (2011), British Prevalence Gambling Survey 2010, National center for Social Research

Wardle, E. H., Griffiths, M. D., (2011), Defining the "online gambler": the British perspective, *World Online Gambling Law Report*

Wardle, H., Moody, A., Griffiths, M.D., Orford, J. & Volberg, R. (2011), Defining the online gambler and patterns of behavior integration: Evidence from the British Gambling Prevalence Survey 2010, *International Gambling Studies*

Williams, R. J. & Wood, R. T., (2007) Internet gambling: A Comprehensive Review and Synthesis of the Literature. Report prepared for the Ontario Problem Gambling Research center, Guelph, Ontario, Canada

Williams, R. J. & Wood, R. T., (2007), Problem Gambling on the Internet: Implications for Internet Gambling Policy in North America, *New Media & Society*

[1] 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 successive 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 *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%. Il dato ha un valore indicativo in relazione all'incertezza statistica tenuto conto che 0,3% corrisponde a soli 23 individui. In ogni caso la diagnosi del gioco patologico va riservata

all'indagine clinica.

[2] A titolo di esempio l'EGBA nel "Manifesto for a sustainable EU policy for online gambling" del marzo 2012 afferma che la tracciabilità e la trasparenza delle attività svolte su internet consentono una migliore comprensione del comportamento del giocatore e che le ricerche condotte mostrano un modesto tasso di giocatori online eccessivi ("*highly involved*"). Richiama a supporto in particolare la ricerca antesignana condotta da LaBrie, LaPlante ed altri nel 2007, basata sulla analisi dell'attività di gioco nel corso di 8 mesi continuativi della popolazione costituita dai 42.647 giocatori registrati nel febbraio 2005 sul sito di bwin.com.

[3] Si osserva che in tale ricerca, condotta in Canada nel 2007 utilizzando il metodo DSM-IV, il 42% degli individui intervistati dichiara di giocare per denaro su internet. È interessante osservare che secondo la ricerca condotta dal CIRMPA in Italia nel 2010 solo il 7,1% degli utenti internet almeno settimanali negli ultimi 3 mesi gioca per denaro online, 7 volte di meno rispetto alla ricerca canadese. Pare evidente che la tale differenza non può essere ricondotta al diverso contesto. Costituisce invece una indiretta evidenza che il campione della ricerca canadese non è – né vuole essere – rappresentativo della popolazione in generale né degli utenti internet né dei giocatori online.

[4] I curatori della ricerca spiegano che il metodo di selezione è stato scelto perché altrimenti adottando la selezione telefonica casuale ("*random digit dialing*") si individuerebbero numeri bassissimi di giocatori online su migliaia di individui contattati. È stato adottato il metodo di indagine CPGI di cui il già menzionato PGSI è una semplificazione.

[5] Si tratta della 3<sup>a</sup> edizione della *Survey*, svolta nel 2010 i cui risultati sono stati pubblicati nel 2011 e costituiscono probabilmente il prodotto più autorevole e scientificamente qualificato sulla materia condotto in Europa.

[6] Va osservato che 5% della popolazione oggetto della ricerca aveva giocato online, ma solo lo 0,1%, pari a 9 individui, aveva giocato solo online. Perciò il dato della prevalenza del gioco problematico non è statisticamente significativo ma resta indicativo.

[7] Tale ricerca adotta per la misura del gioco problematico due metodologie, la cosiddetta SOGS e la PGSI, è sceglie di classificare come problematico il giocatore che risulta positivo rispetto ad entrambi i criteri. Va osservato che il grado di accordo tra le due misure è moderato, con un coefficiente di  $k$  pari a 0,51 (1 totale accordo, 0 assenza di correlazione). Peraltro anche nella *British Gambling Prevalence Survey* del 2010 il coefficiente di  $k$  indica un grado di accordo moderato tra i due metodi usati, il DSM-IV ed il PGSI, a monito del fatto che gli strumenti di cui si dispone sono validi ma lontani dalla perfezione.

[8] Secondo le elaborazioni del Politecnico di Milano pubblicate nel marzo 2012, effettuate per conto dell'AAMS e basate sui dati acquisiti dal sistema dell'AAMS stessa attraverso il collegamento in tempo reale con i sistemi dei concessionari, disponevano di un conto di gioco (dei concessionari italiani) a dicembre 2011 il 10,6% dei 24,5 milioni di utenti internet maggiorenni, mentre i giocatori unici nel mese di dicembre sono stati il 3,2% degli utenti internet maggiorenni. A parere dell'autore tali tassi aumenterebbero in misura limitata includendo anche il gioco sui siti illegali perché si può presumere che gran parte dei giocatori sui siti illegali avranno aperto un conto di gioco su almeno un sito legale. I dati sono quindi consistenti con quelli della ricerca CIRMPA, che è stata condotta nel 2010, prima dell'introduzione dei giochi di casinò e del poker cash.

[9] Per meglio comprendere come la definizione del perimetro dei giocatori sia determinante nel produrre il risultato della prevalenza è interessante osservare che nelle analisi condotte sulla base dati della *British Gambling Prevalence Surveys* effettuata nel 2007 venivano esclusi dal cluster dei giocatori online coloro che avevano giocato online soltanto la National Lottery, che in UK sono moltissimi (a differenza del caso italiano dove pochissimi giocano online solo al Superenalotto) e sono presumibilmente giocatori non problematici. I giocatori che avevano acquistato biglietti della National Lottery o giocato online alla National Lottery furono invece inclusi nella ricerca successiva effettuata nel 2010. La percentuale di giocatori online che era pari al 6% nella ricerca del 2007 passa al 7% nel 2010 escludendo i giocatori della National Lottery e diventa 14% includendoli. L'esclusione dal cluster di questi giocatori innalza la prevalenza dei giocatori problematici. Per la precisione la prevalenza di giocatori problematici misurata con il metodo DMS-IV tra i giocatori di tutti i giochi online incluso la National Lottery (ed escluso il betting) nella Survey del 2010 è pari a 3% mentre escludendo (oltre al betting) i giocatori che giocano online solo la National Lottery il dato sale a 5,3%. Per analogia si deve presumere che nella ricerca del CIRMPA e nella generalità delle ricerche sui giocatori italiani, la presenza dei milioni di giocatori occasionali *offline* del Superenalotto e delle Lotterie avrà necessariamente abbassato la prevalenza dei giocatori problematici tra i

giocatori “*overall*”. Qualora fossero escluse tali tipologie di giocatori, che sono numerosissimi o addirittura la larga maggioranza, dai cluster sui quali si misura la prevalenza di giocatori problematici del gioco *offline*, i tassi presumibilmente si impennerebbero. Più scelte alternative possono essere legittime e ragionevoli, ma è necessario esserne consapevoli nella valutazione dei risultati che è quindi una operazione assai delicata.

[10] I *media* e la televisione occupano necessariamente un ruolo primario nel marketing degli operatori del gioco a distanza, che non dispongono del canale fisico per comunicare con il giocatore. Forse per questo motivo nella percezione generale il gioco online è ritenuto titolare di una quota del business totale del gioco assai più ampia di quella effettivamente occupata. In Italia nel 2011, con riferimento al gioco legale, la spesa del gioco online è pari soltanto al 4% della spesa complessiva del gioco.

---

<http://www.lexgiochi.it/dottrina/le-stime-della-prevalenza-del-gioco-problematico-on-line>

**Copyright © 2009 Lex Giochi. Tutti i diritti riservati.**