

INDICE

1. Il gioco d'azzardo	p. 2
2. Presentazione del campione adulti nella provincia di Lecco	p. 3
3. Analisi dati del gioco d'azzardo nel campione adulti	p. 6
3.1 Differenze rispetto alle fasce di età	p. 8
3.2 Differenze rispetto al genere	p. 11
3.3 Differenze rispetto al titolo di studio	p. 13
3.4 Differenze rispetto allo stato civile	p. 14
3.5 Differenze rispetto allo stato di gioco genitoriale	p. 16
3.5 Differenze rispetto al distretto di residenza	p. 16
4. Sintesi dei risultati del campione adulti.....	p. 18
5. Presentazione del campione studenti nella provincia di Lecco	p. 20
6. Analisi dati gioco d'azzardo nel campione studenti	p. 19
6.1 Differenze rispetto al genere	p. 24
6.2 Differenze rispetto al distretto di residenza	p. 26
7. Sintesi dei risultati del campione studenti	p. 27
8. Confronto campione adulti/campione studenti	p. 27
Bibliografia	p. 31

1. IL GIOCO D'AZZARDO

Il gioco d'azzardo è inteso come scommessa di una somma di denaro il cui esito dipende completamente dal caso o alea e ricomprende perciò non solo i giochi di carte (poker, black jack, ecc.), i giochi da casinò, le new slot machine, ma anche il bingo, le lotterie (biglietti della lotteria, lotto, superenalotto), le lotterie istantanee (gratta & vinci), le scommesse sportive e schedine ed i giochi on-line.

Dall'ultima indagine IPSAD®2013-2014 risulta che il 42,9% della popolazione di 15-64 anni, che corrisponde a quasi 17 milioni di persone, ha giocato almeno una volta somme di denaro; di questi, oltre 5 milioni e mezzo sono giovani adulti di 15-34 anni, con una prevalenza equivalente al 42,7%. Dall'indagine si evince inoltre che il genere maschile mostra una maggiore attrazione per il gioco d'azzardo: il 55,7% degli uomini di entrambe le classi di età ha giocato somme di denaro, contro il 30,3% delle donne 15-64enni e il 29,3% delle 15-34enni (Relazione Annuale 2015). I Gratta & Vinci e Lotto istantaneo sono i giochi maggiormente praticati nell'anno, sia se si considerano tutti i giocatori 15-64enni (58%) sia i giovani adulti (59%); seguono, anche se con percentuali e ordine di preferenza diversi nelle due classi di età, il gioco del Lotto e Superenalotto (15-64enni: 44%; 15-34enni: 31%) e le scommesse sportive (15-64enni: 22%; 15-34enni: 39%) (Relazione Annuale 2015). Tra gli adulti l'autocompilazione del test di screening Canadian Problem Gambling Index (CPGI) nell'ultima rilevazione ha evidenziato che poco meno del 15% dei giocatori ha un comportamento definibile "a basso rischio", il 4% "a rischio moderato" e per l'1,6% è "problematico" (Bastiani et al., 2013).

Tra i giovani adulti che hanno giocato d'azzardo nell'anno, circa 1 ogni 5 ha puntato soldi giocando a Poker Texano e/o a Bingo/Tombola o ancora facendo altri giochi a carte, rapporto che tra tutti i giocatori 15-64enni risulta inferiore (rispettivamente 9%, 11% e 12%).

Lo studio IPSAD®2013-2014 pubblicato nel 2015 su scala nazionale da parte del CNR ha evidenziato che il 49% degli studenti italiani (15-19 anni) ha giocato d'azzardo almeno una volta nella vita. Si tratta prevalentemente di giocatori di sesso maschile che tendono principalmente a giocare con Gratta&Vinci, sull'esito di eventi sportivi, bingo o tombola. La regione Lombardia è la regione settentrionale dove il gioco è più diffuso. Tra gli studenti lombardi la presenza di giocatori a rischio si attesta intorno al 9.1-10.3% e quella di giocatori problematici intorno al 6.2-7%.

I dati seguenti sono relativi alla somministrazione di test volti a indagare la diffusione del gioco problematico nella provincia di Lecco. Sono stati a tal riguardo contattati 3960 soggetti adulti (età media 41.15) a cui è somministrato il self-report South Oaks Gambling Screen test (SOGS). Sono stati inoltre contattati 2040 studenti (età media 15.38) anni a cui è stato somministrato il self-report South Oaks Gambling Screen test Revised for Adolescent (SOGS-RA).

2. PRESENTAZIONE DEL CAMPIONE ADULTI NELLA PROVINCIA DI LECCO

Sono stati contattati 3960 soggetti adulti dai 18 a 94 anni (età media 41.15) all'interno della provincia di Lecco al fine di indagare la diffusione del gioco problematico nel territorio. È stata somministrata una prima parte di domande al fine di reperire dati anagrafici relativi all'età, genere, titolo di studio, stato civile, residenza e titolo di studio. È stato in seguito somministrato il questionario SOGS. Rispetto alla versione originale, fra le domande iniziali relative alle diverse tipologie di gioco è stata aggiunta la tipologia "Giocare a soldi su piattaforme online o smartphone".

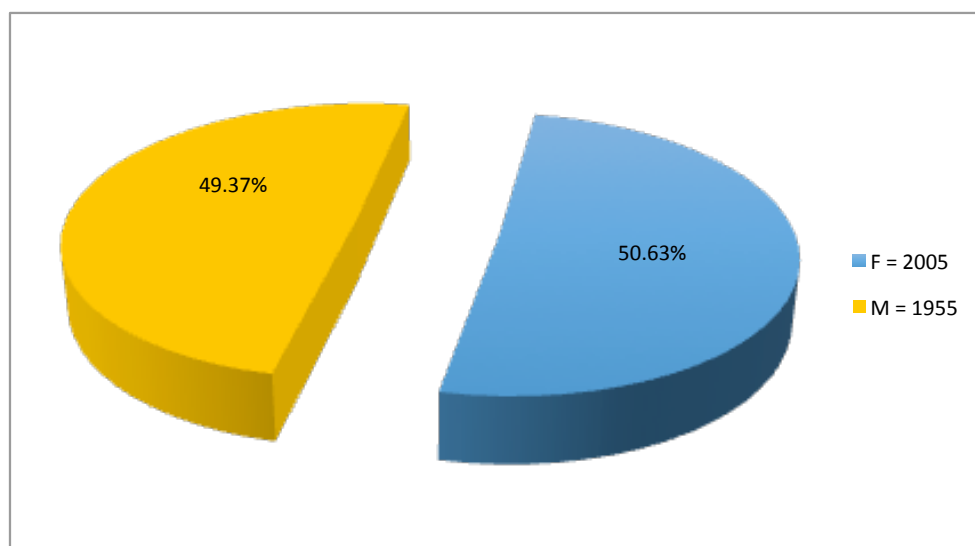


Fig. 1. Statistiche descrittive di Genere

Dei 3960 soggetti contattati il campione risulta composto da 2005 soggetti di sesso femminile e da 1955 soggetti di sesso maschile (Fig. 1).

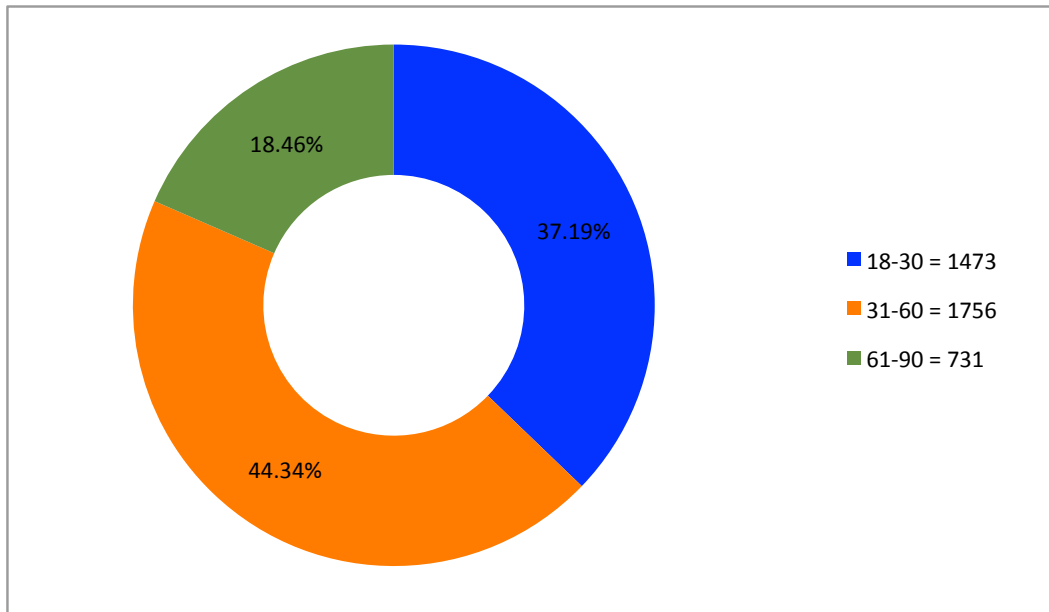


Fig. 2. Statistiche descrittive per fasce di età

In Figura 2 è riportata la suddivisione del campione per 3 diverse fasce di età (18-30, 31-60 e 61-90), mentre la Figura 3 evidenzia le caratteristiche del campione rispetto alla variabile “Stato Civile”.

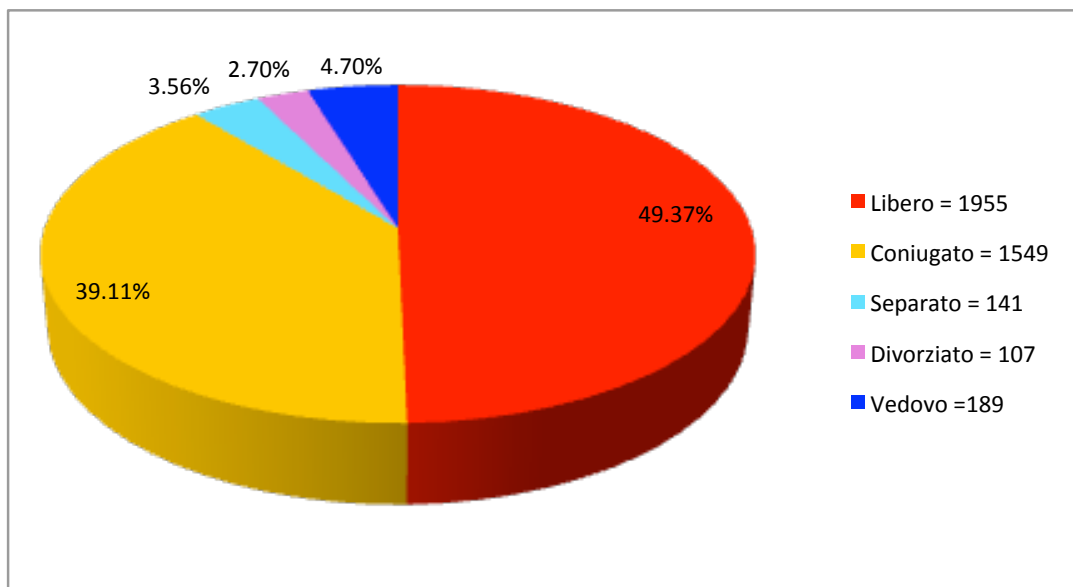


Fig. 3. Statistiche descrittive per stato civile

Di seguito sono riportate le caratteristiche del campione relative ai diversi distretti di residenza (Fig. 4).

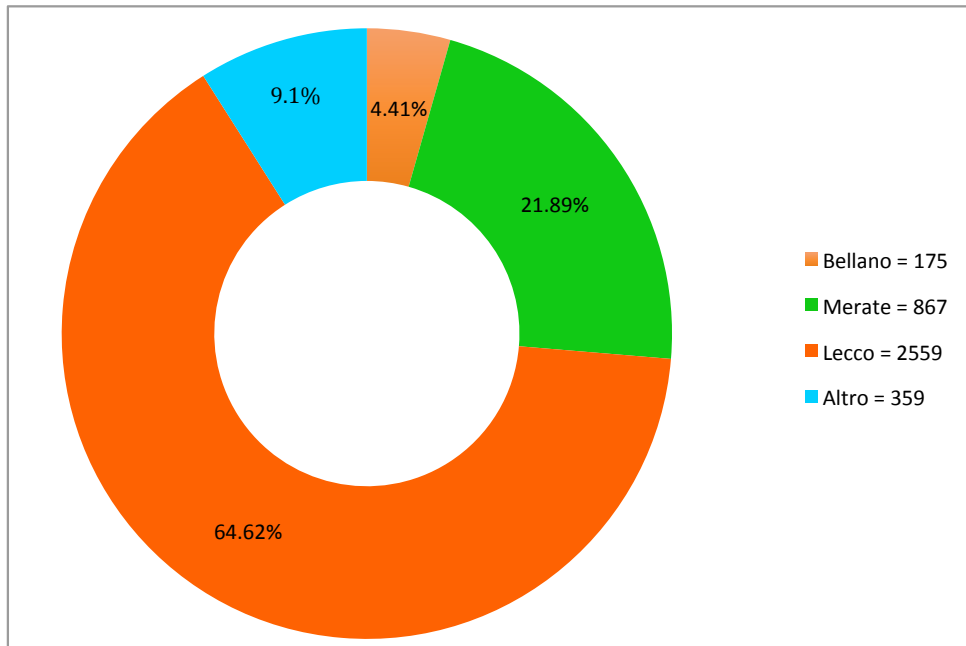


Fig. 4. Statistiche descrittive per distretto di residenza

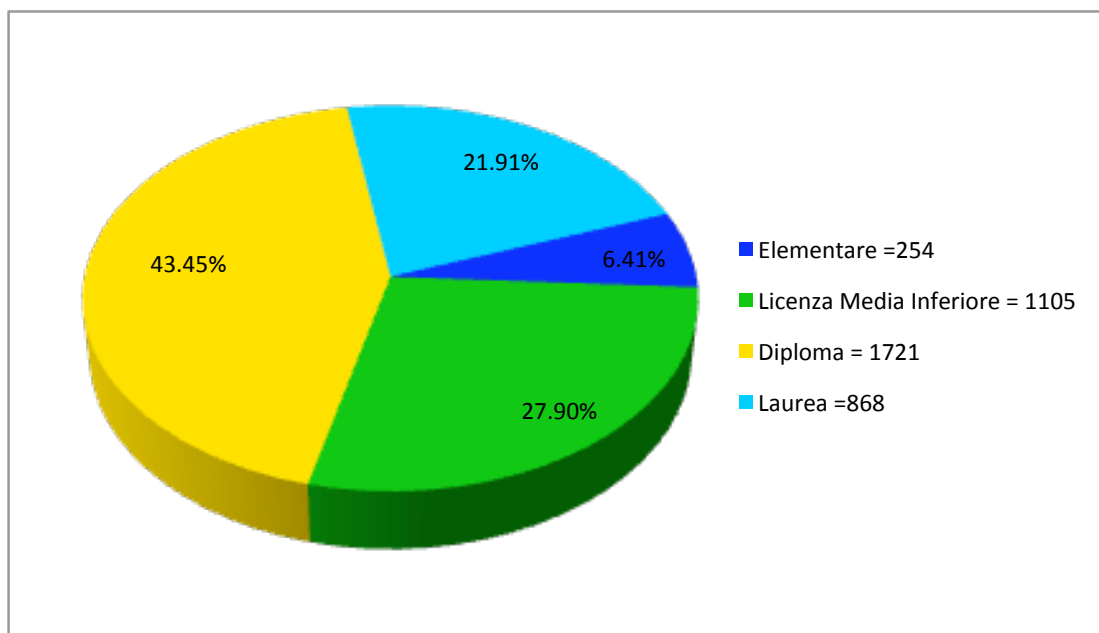


Fig. 5. Statistiche descrittive per titolo di studio

In Figura 5 sono riportate infine le statistiche del campione rispetto alla variabile “Titolo di studio”.

3. ANALISI DATI GIOCO D'AZZARDO ADULTI

In Figura 6 sono riportate le frequenze rispetto alle diverse tipologie di gioco fra i giocatori che fanno parte del campione.

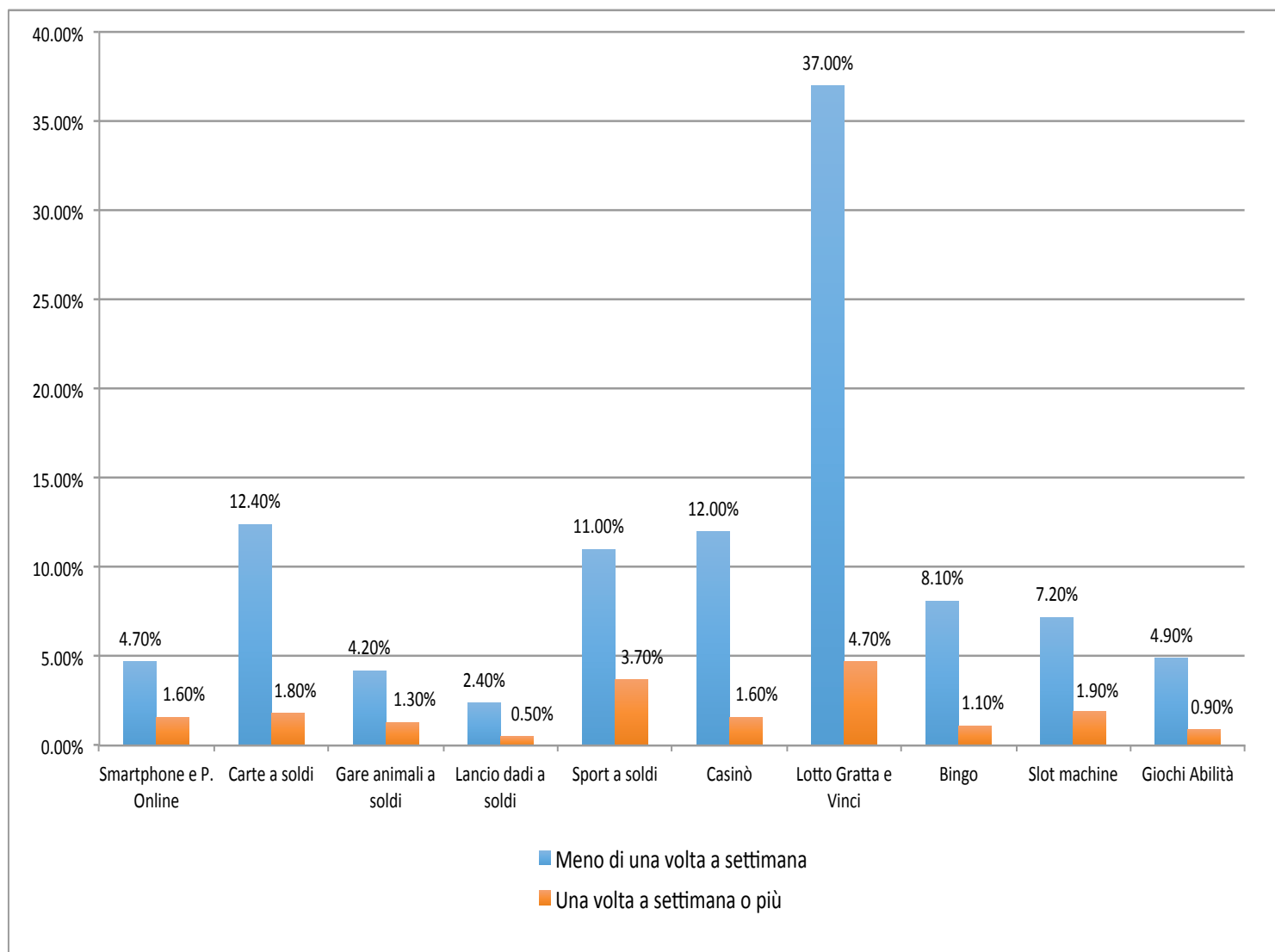


Fig. 6 Frequenze per tipologia di gioco

Si nota come la variabile “Lotto e Gratta e Vinci” risulti di gran lunga la tipologia abituale e occasionale di gioco più frequente. In tale prospettiva si collocano di seguito le variabili “Sport a soldi”, “Casinò” e “Carte a soldi”.

Le variabili prese in esame all’interno della seguente analisi dati risultano le seguenti:

- Età
- N° Tipologia gioco = che indica la variabilità rispetto alla tendenza giocare a tipi di gioco differenti

- Frequenza di gioco = che indica quanto spesso i soggetti ricorrono al gioco
- Somma indice GAP = che indica il punteggio numerico globale del SOGS da cui si ricavano le 3 diverse tipologie di giocatori.

La somministrazione del SOGS ha consentito di individuare 3 fasce di giocatori: giocatori non problematico, giocatore a rischio, giocatore d'azzardo patologico.

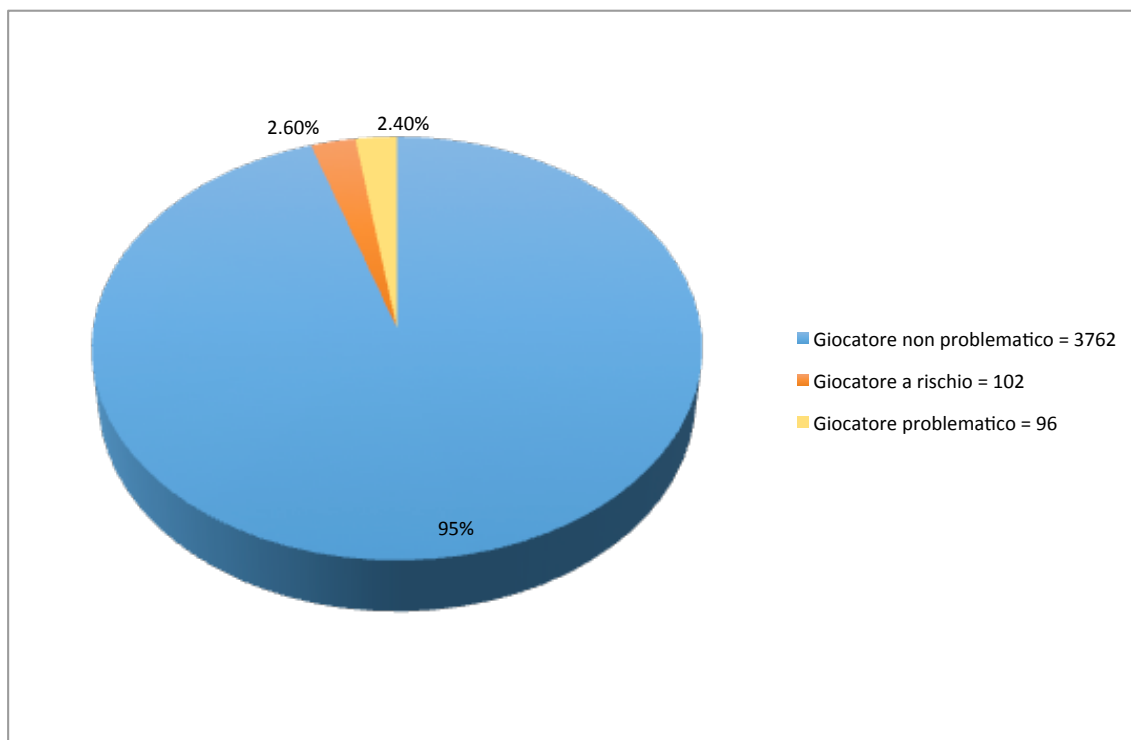


Fig. 7 Frequenze per tipologia di giocatore

La distribuzione dei giocatori problematici riportata in Figura 7 risulta superiore con i dati di Bastiani e colleghi del 2013 in cui l'1,6% era considerato problematico. La percentuale di giocatori problematici sopra riportata risulta invece inferiore a quella del 4% riportata da Bastiani e colleghi.

3.1 DIFFERENZE RISPETTO ALLE FASCE DI ETÀ

Al fine di esaminare la relazione tra età e livello di tendenza al gioco patologico è stata effettuata una analisi relativa alle correlazioni di primo ordine tra le variabili: “età”, “somma indice gap” relativa al punteggio globale di tendenza a giocare in modo patologico (da cui si evincono i tre diversi stili di gioco del SOGS) e “N° tipologia gioco” relativa alla tendenza a variare tipologia di gioco.

	1	2	3
Età (1)			
Somma indice Gap	-.095**		
N° Tipologia Gioco	-.246**	.420**	

Tab. 1 Correlazioni di primo ordine tra le variabili (** $p < .001$).

Come riportato in Tabella 1, è possibile verificare come la relazione tra queste variabili sia significativa. La correlazione tra età e la variabile somma indice gap (-.095) indica un livello di gioco a rischio o patologico che tende ad aumentare al diminuire dell'età del soggetto. Anche la relazione tra età e la variabile numero tipologia giochi (-.246) suggerisce che quanto più l'età del soggetto è giovane quanto più tenderà a giocare con un maggior numero di giochi differenti.

Al fine di verificare in modo più approfondito quanto emerso dall'analisi delle correlazioni tra le variabili è stata effettuata un'analisi della varianza a una via rispetto alla variabile “Frequenza di gioco” che indaga quanto spesso il campione tende a giocare al di là del tipo di gioco.

	18-30		31-60		61-100	
	<i>m</i>	<i>sd</i>	<i>m</i>	<i>sd</i>	<i>m</i>	<i>sd</i>
Frequenza di gioco	1.93*	2.60	1.28*	1.89	.70*	1.65

Tab. 2 Media e deviazione standard della variabile Frequenza di gioco (* $p < .01$) per fasce di età.

Confrontando i gruppi 18-30, 31-60, 61-100, l'ANOVA evidenzia la presenza di una

differenza statisticamente significativa tra le 3 diverse fasce di età ($F_{2,3957} = 86.729$, $p < .05$). In particolare, la fascia d'età che tende a giocare più spesso è quella più giovane composta dai soggetti dai 18 ai 30 anni (frequenza di gioco media 1.93). Di seguito si colloca la fascia dai 31 ai 60 anni (frequenza di gioco media 1.28), mentre i partecipanti con più di 60 anni (frequenza di gioco media .70) risultano meno propensi al gioco (Tab. 2).

Come ultima analisi è stata calcolata la tavola di contingenza Fasce di età X Livello rischio gioco (relativa al SOGS).

		Fasce di Età		
		18-30	31-60	61-100
Giocatore non problematico	N	1373	1669	720
	% Entro Fasce di Età	93.21%	95.05%	98.49%
Giocatore problematico a rischio	N	56	41	5
	% Entro Fasce di Età	3.8%	2.33%	0.68%
Giocatore d'azzardo patologico	N	44	46	5
	% Entro Fasce di Età	2.99%	2.62%	0.82%
Totale	N	1473	1756	731

Tab. 3 Tavola di Contingenza Fasce di Età X Livello rischio gioco.

Come mostrato in Tabella 3, si evidenzia una percentuale di giocatori d'azzardo patologici soprattutto relativi alla fascia di età 18-30 (2.99%) e 31-60 (2.62%). Al contrario la fascia di età 61-100 risulta meno caratterizzata da questo fenomeno (0.82%). Rispetto alla presenza di giocatori problematici a rischio emerge inoltre come la fascia 18-30 (3.8%) sia quella più esposta a questa tendenza rispetto alla fascia 31-60 (2.33%) e 61-100 (0.68%). Considerando globalmente le diverse fasce di età rispetto alla presenza di giocatori a rischio o giocatori patologici è possibile

osservare le seguenti percentuali: 6.79% nella fascia 18-30, 4.95% nella fascia 31-60, e 1.5% nella fascia 61-100.

Il valore del test di Chi quadrato riportato in tabella 4 evidenzia che queste differenze sono statisticamente significative. Nella colonna sign. Asintotica (bilaterale) il valore è inferiore a .05 indicando che la differenza tra le frequenze teoriche e quelle osservate non è dovuta al caso.

	Valore	gl	Sign. Asintotica (bilaterale)
Chi quadrato di Pearson	30.539	4	.000
Rapporto di verosimiglianza	36.228	4	.000
Associazione lineare per lineare	21.36	1	.000
N . casi validi	3960		

Tab. 4 Chi quadrato tavola di contingenza Fasce di Età X Livello rischio gioco.

3.2 DIFFERENZE RISPETTO AL GENERE

Al fine di esplorare diverse abitudini al gioco tra maschi e femmine è stata effettuata un'analisi della varianza multivariata rispetto alla variabile "Frequenza di gioco", "N° Tipologia Gioco" e "Somma indie GAP".

	M		F	
	<i>m</i>	<i>sd</i>	<i>m</i>	<i>sd</i>
Frequenza di gioco	1.90*	2.62	.95*	1.53
N° Tipologia gioco	1.59*	1.94	.87*	1.24
Somma Indice GAP	.70*	1.96	.14*	1.49

Tab. 5 Media e deviazione standard della variabile Frequenza di gioco, N° Tipologia gioco, Somma Indice GAP (* $p < .01$) per la variabile genere

Confrontando i gruppi M e F rispetto alla variabile frequenza di gioco, l'ANOVA evidenzia la presenza di una differenza statisticamente significativa ($F_{1,3958} = 149.852$, $p < .01$). In particolare, i maschi tendono a giocare più spesso delle femmine. Confrontando i gruppi M e F rispetto alla variabile N° Tipologia gioco, l'ANOVA evidenzia la presenza di una differenza statisticamente significativa ($F_{1,3958} = 194.8451$, $p < .01$). In particolare, i maschi tendono a variare maggiormente la tipologia di gioco rispetto alle femmine. Confrontando i gruppi M e F rispetto alla variabile Somma indice GAP, l'ANOVA evidenzia la presenza di una differenza statisticamente significativa ($F_{1,3958} = 194.8451$, $p < .01$). In particolare, i maschi presentano un livello medio di gioco patologico significativamente superiore rispetto a quello delle femmine.

L'analisi della tabella 6 incrocia la variabile genere con quella di livello rischio gioco emersa dal SOGS. Come mostrato, si evidenzia una percentuale di giocatori d'azzardo patologici maggiormente presente tra i maschi (4.99%) rispetto che alle femmine (1%). Lo stesso vale per la presenza di giocatori problematici a rischio (M= 4.5%, F= 0.4%). Considerando globalmente maschi e femmine rispetto alla presenza di giocatori a rischio o giocatori patologici è possibile osservare le seguenti percentuali: 8.7% dei maschi e 1.4% delle femmine.

		Genere	
		M	F
Giocatore non problematico	N	1785	1977
	% Entro Genere	91.3%	98.6%
Giocatore problematico a rischio	N	82	20
	% Entro Genere	4.2%	1%
Giocatore d'azzardo patologico	N	88	8
	% Entro Genere	4.5%	0.4%
Totale	N	1955	2005

Tab. 6 Tavola di Contingenza Genere X Livello rischio gioco.

Il valore del test di Chi quadrato riportato in tabella 7 evidenzia che queste differenze sono statisticamente significative.

	Valore	gl	Sign. Asintotica (bilaterale)
Chi quadrato di Pearson	30.539	4	.000
Rapporto di verosimiglianza	36.228	4	.000
Associazione lineare per lineare	21.36	1	.000
N . casi validi	3960		

Tab. 7 Chi Quadrato tavola di contingenza Genere X Livello rischio gioco.

Nella colonna sign. Asintotica (bilaterale) il valore è inferiore a .05 indicando che la differenza tra le frequenze teoriche e quelle osservate non è dovuta al caso.

3.3 DIFFERENZE RISPETTO AL TITOLO DI STUDIO

Al fine di esplorare diverse abitudini al gioco rispetto al titolo di studio è stata effettuata un'analisi della varianza multivariata rispetto alla variabile “Frequenza di gioco”, “N° Tipologia Gioco” e “Somma indie GAP”.

	Scuola Primaria		Diploma Inf.		Diploma Sup.		Laurea	
	<i>m</i>	<i>sd</i>	<i>m</i>	<i>sd</i>	<i>m</i>	<i>sd</i>	<i>m</i>	<i>sd</i>
Frequenza di gioco	.64**	1.34	1.59	2.36	1.43	2.2	1.4	2.18
N° Tipologia gioco	.52*	1.03	1.32	1.69	1.26	1.68	1.3	1.71
Somma Indice GAP	.24*	1.35	.50	1.58	.40	1.36	.40	1.63

Tab. 8 Media e deviazione standard della variabile Frequenza di gioco ($*p \leq .01$) per fasce di età.

Confrontando i gruppi rispetto alla variabile frequenza di gioco ($F_{3,3944} = 13.043$, $p < .01$), N° Tipologia gioco ($F_{3,3944} = 17.173$, $p < .01$), Somma Indice GAP ($F_{3,3944} = 2.494$, $p \leq .05$), l'ANOVA evidenzia la presenza di una differenza statisticamente significativa relativa ai soggetti con licenza elementare. In particolare, i soggetti con la sola licenza della scuola primaria risultano significativamente meno esposti al pericolo di gioco d'azzardo sia in termini di frequenza che in termini di tipologia di gioco.

3.4 DIFFERENZE RISPETTO ALLO STATO CIVILE

Al fine di esplorare diverse abitudini al gioco rispetto allo stato civile è stata effettuata un'analisi della varianza multivariata rispetto alla variabile "Frequenza di gioco", "N° Tipologia Gioco" e "Somma indie GAP" (Tab. 9).

	Libero/a		Coniugato/a		Separato/a		Divorziato/a		Vedovo/a	
	<i>m</i>	<i>sd</i>	<i>m</i>	<i>sd</i>	<i>m</i>	<i>sd</i>	<i>m</i>	<i>sd</i>	<i>m</i>	<i>sd</i>
Frequenza di gioco	1.77	2.41	1.00*	1.58	1.61	2.59	1.70	2.97	.93	2.59
N° Tipologia gioco	1.54	1.84	.90*	1.30	1.28	1.78	1.30	1.97	.66	1.41
Somma Indice GAP	.51	1.56	.26*	1.13	.69	2.33	.71	2.34	.33	1.74

Tab. 9 Media e deviazione standard della variabile Frequenza di gioco ($*p \leq .05$) per fasce di età.

Confrontando i gruppi rispetto alla variabile frequenza di gioco ($F_{3,3936} = 30.872$, $p < .01$), N° Tipologia gioco ($F_{3,3936} = 39.885$, $p < .01$), Somma Indice GAP ($F_{3,3936} = 8.765$, $p < .01$), l'ANOVA evidenzia la presenza di una differenza statisticamente significativa del gruppo di soggetti coniugati rispetto a quelli con stato civile libero, separato o divorziato. I soggetti coniugati tendono a presentare un indice medio di tendenza al gioco patologico più contenuto (somma indice gap), a giocare meno frequentemente e a variare meno tra le diverse tipologie.

L'analisi della tabella 10 incrocia la variabile stato civile con quella di livello rischio gioco emersa dal SOGS. Si evidenzia una percentuale di giocatori d'azzardo patologici considerevolmente minore tra i coniugati (5.67%) e i vedovi (2.12%) rispetto agli altri. È interessante rilevare una maggiore tendenza al gioco d'azzardo patologico per i soggetti separati e divorziati. Considerando globalmente maschi e femmine rispetto alla presenza di giocatori a rischio o giocatori patologici è possibile osservare le seguenti percentuali: 8.7% dei maschi e 1.4% delle femmine.

		Stato Civile				
		Libero/a	Coniugato/a	Separato/a	Divorziato/a	Vedovo/a
Giocatore non problematico	N	1839	1493	130	98	183
	% Entro statocivile	94.07%	96.39%	92.2%	91.59%	96,82%
Giocatore problematico a rischio	N	60	35	3	2	2
	% Entro statocivile	3.07%	2.26%	2.13%	1.87%	1.06%
Giocatore d'azzardo patologico	N	56	21	8	7	4
	% Entro statocivile	2.86%	1.35%	5.67%	6.54%	2.12%
Totale	N	1955	1549	141	107	189

Tab. 10 Media e deviazione standard della variabile Frequenza di gioco ($*p \leq .05$) per fasce di età.

Il valore del test di Chi quadrato riportato in tabella 11 evidenzia che queste differenze sono statisticamente significative.

	Valore	gl	Sign. Asintotica (bilaterale)
Chi quadrato di Pearson	30.539	4	.000
Rapporto di verosimiglianza	36.228	4	.000
Associazione lineare per lineare	21.36	1	.000
N . casi validi	3960		

Tab. 11 Chi Quadrato tavola di contingenza Stato Civile X Livello rischio gioco.

3.5 DIFFERENZE RISPETTO ALLO STATO DI GIOCO GENITORIALE

L'analisi della tabella 12 incrocia la presenza di problemi legati al gioco di azzardo in almeno un genitore con quella di livello rischio gioco emersa dal SOGS. Si evidenzia in particolare come il 10.07% di coloro che hanno avuto almeno un genitore con problemi di gioco dei giocatori hanno sviluppato un problema di gioco d'azzardo patologico.

		Almeno un genitore con problemi di gioco	Nessun problema di gioco genitoriale
Giocatore non problematico	N	267	3495
	% Entro gioco genitori	86.69%	95.70%
Giocatore problematico a rischio	N	10	92
	% Entro giocogenitori	3.25%	2.52%
Giocatore d'azzardo patologico	N	31	65
	% Entro giocogenitori	10.07%	1.78%
Totale	N	308	3652

Tab. 12 Chi Quadrato tavola di contingenza Abitudini Gioco Genitoriale X Livello rischio gioco.

Al contrario coloro che non hanno avuto una storia familiare caratterizzata dal gioco presentano una percentuale di giocatori a rischio o giocatori patologici meno pervasiva.

Il valore del test di Chi quadrato riportato in tabella 13 evidenzia che queste differenze sono statisticamente significative.

	Valore	gl	Sign. Asintotica (bilaterale)
Chi quadrato di Pearson	30.539	4	.000
Rapporto di verosimiglianza	36.228	4	.000
Associazione lineare per lineare	21.36	1	.000
N . casi validi	3960		

Tab. 13 Chi Quadrato tavola di contingenza Abitudini Gioco Genitoriale X Livello rischio gioco.

3.5 DIFFERENZE RISPETTO AL DISTRETTO DI RESIDENZA

L'analisi della tabella 12 incrocia la presenza di problemi legati al gioco di azzardo a seconda del distretto di residenza.

		Distretto di Residenza			
		Bellano	Merate	Lecco	Altro
Giocatore non problematico	N	153	823	2439	245
	% Entro Distretto residenza	87.43%	94.93%	95.35%	95.33%
Giocatore problematico a rischio	N	7	19	67	8
	% Entro Distretto residenza	4%	2.19%	2.62%	3.11%
Giocatore d'azzardo patologico	N	15	25	52	4
	% Entro Distretto residenza	8.57%	2.88%	2.03%	1.56%
Totale	N	175	867	2558	257

Tab. 14 Chi Quadrato tavola di contingenza Abitudini Gioco Genitoriale X Livello rischio gioco.

Si evidenzia, in particolare, come la zona relativa al distretto di Bellano sia particolarmente caratterizzata da problemi di gioco. In questa zona l'8.57% dei giocatori hanno sviluppato un problema di gioco d'azzardo patologico e il 4% ha le caratteristiche di un giocatore a rischio. La Tabella 14 evidenzia le differenze riscontrate tra le variabili sono significative.

	Valore	gl	Sign. Asintotica (bilaterale)
Chi quadrato di Pearson	32.798	6	.000
Rapporto di verosimiglianza	22.722	6	.000
Associazione lineare per lineare	15.371	1	.000
N . casi validi	3857		

Tab. 15 Chi Quadrato tavola di contingenza Abitudini Distretto di Residenza X Livello rischio gioco

4. SINTESI DEI RISULTATI DEL CAMPIONE ADULTI

A partire dalle analisi sopra riportate tendono a essere più a rischio i soggetti adulti con le seguenti caratteristiche:

- Soggetti con un'età compresa dai 18 ai 30 anni rispetto a quelli con una età più avanzata.
- Soggetti di genere maschile rispetto a quelli di genere femminile.
- Soggetti con un titolo di studio più elevato rispetto a quelli con la sola licenza della scuola primaria.
- Soggetti con stato civile libero o separati e divorziati rispetto a quelli coniugati.
- Soggetti che hanno avuto una storia familiare in cui almeno uno dei due genitori ha avuto problemi di gioco d'azzardo.
- Soggetti residenti nel distretto di Bellano.

La distribuzione di giocatori patologici pari a 2.6% risulta più contenuta rispetto a quella rilevata da Bastiani e colleghi (2013) pari al 4%. Tuttavia, la distribuzione dei

giocatori problematici riportata pari al 2,4% risulta superiore con i dati di Bastiani e colleghi del 2013, in cui invece la percentuale di giocatori problematici si attesta intorno all'1,6%. Anche la grande prevalenza di Lotto e Gratta&Vinci come tipologia di gioco più usata si mostra in linea con i dati nazionali (Relazione Annuale al Parlamento, 2015).

5. PRESENTAZIONE DEL CAMPIONEDI STUDENTI NELLA PROVINCIA DI LECCO

Sono stati contattati 2040 studenti dai 12 ai 21anni (età media 15.31) all'interno della provincia di Lecco al fine di indagare la diffusione del gioco problematico nel territorio. Sebbene il SOGS-RA sia adatto ai soggetti adolescenti è stato comunque scelto di tenere i dati dei soggetti fino ai 21 anni di età (studenti probabilmente ripetenti), in quanto contengono comunque informazioni molto rilevanti relative alle tendenze a giocare nelle scuole della provincia di Lecco. È stata somministrata una prima parte di domande al fine di reperire dati anagrafici relativi all'età, genere, titolo di studio, stato civile, residenza e titolo di studio. È stato in seguito somministrato il questionario self-report South Oaks Gambling Screen: Revised for Adolescent (SOGS-RA) (Colasante et al., 2014).

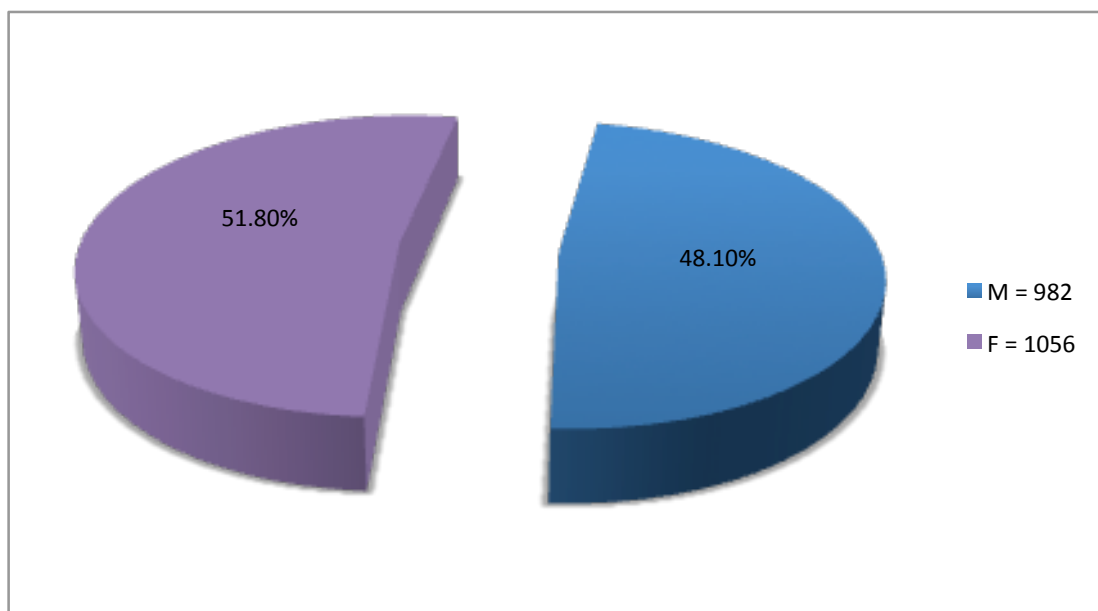


Fig. 8. Statistiche descrittive di Genere

Dei 2040 soggetti contattati il campione risulta composto da 982 soggetti di sesso maschile e da 1056 soggetti di sesso femminile (Fig. 8).

Di seguito sono riportate le caratteristiche del campione relative ai diversi distretti di residenza (Fig. 9).

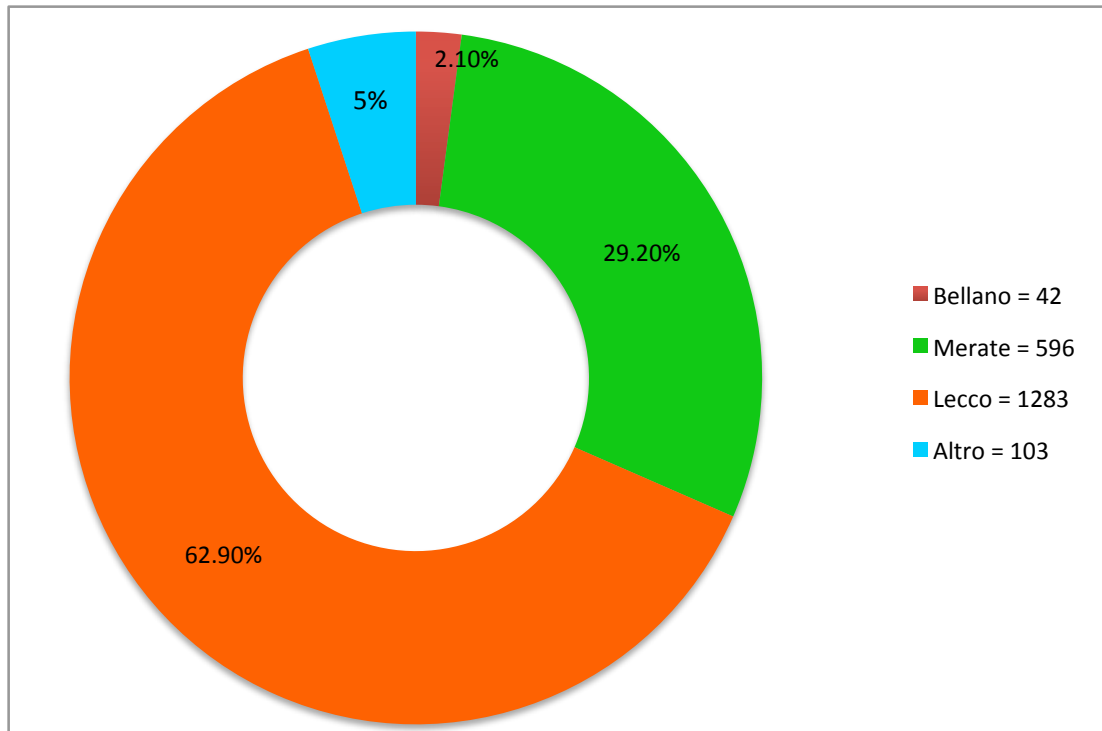


Fig. 9. Statistiche descrittive per distretto di residenza

6. ANALISI DATI GIOCO D'AZZARDO STUDENTI

In Figura 10 sono riportate le frequenze rispetto alle diverse tipologie di gioco fra i gli studenti giocatori che fanno parte del campione.

Si nota come la variabile “Gratta&Vinci” risulti di gran lunga la tipologia occasionale di gioco più frequente. Si collocano di seguito le variabili “Bingo” e “Lotterie”. Rispetto al gioco abituale (“più di una volta a settimana”) invece, la tipologia di gioco più frequente è quella legata agli eventi sportivi (“Sport a soldi” = 4.7%) mentre la variabile “Gratta e Vinci” è al secondo posto (2.9%).

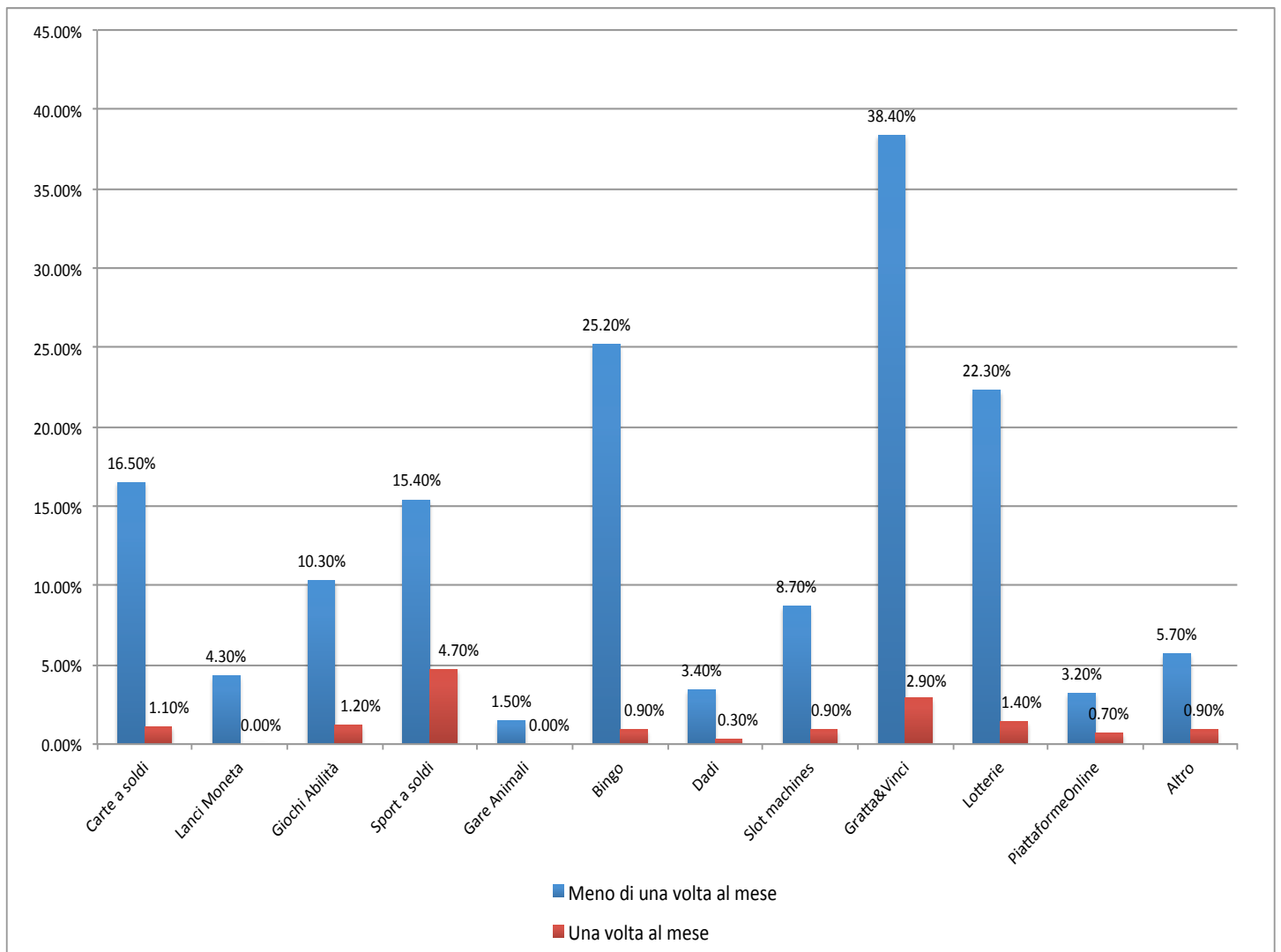


Fig. 10 Frequenze per tipologia di gioco

L'analisi della variabile "Tipologia di gioco" ha inoltre consentito di verificare quanti studenti hanno giocato d'azzardo almeno una volta nella vita.

Dalla Figura 11 si evince che ben il 67.4% del campione ha giocato d'azzardo almeno una volta. Si tratta di un dato superiore ai dati IPSAD 2015 che attestano il gioco d'azzardo in Lombardia tra il 32.9% e il 44.7% degli studenti. Si deve inoltre aggiungere che si tratta di studenti con un'età di partenza minore (12 anni) rispetto a quella del campione IPSAD.

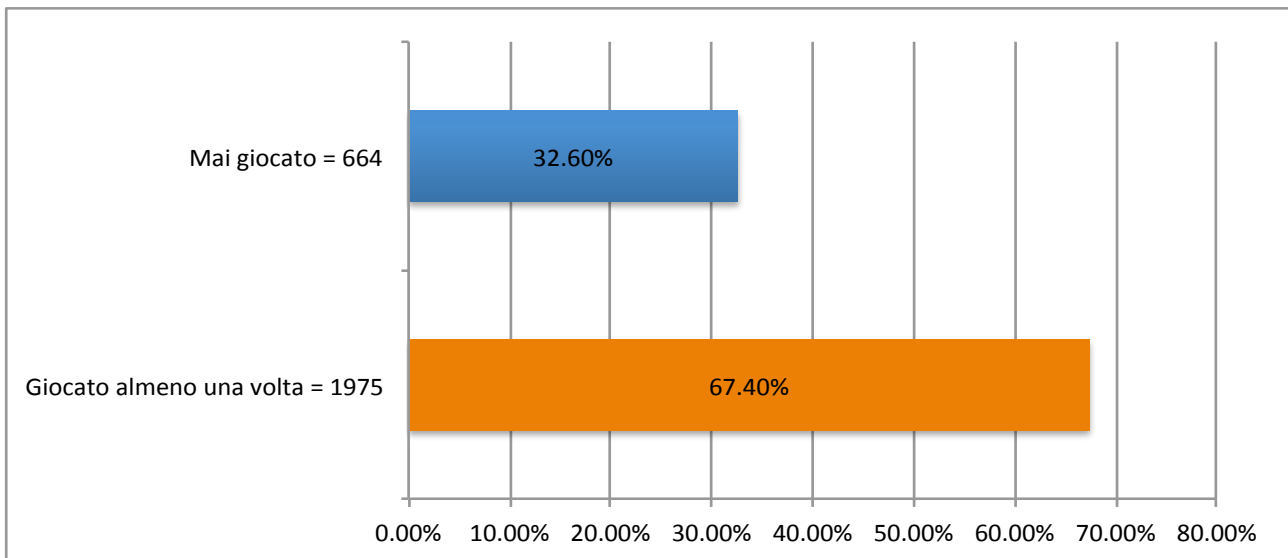


Fig. 11 Frequenze per tipologia di gioco

La somministrazione del SOGS-RA ha inoltre consentito di individuare 3 fasce di giocatori: giocatori non problematico, giocatore a rischio, giocatore d'azzardo patologico. La distribuzione dei giocatori a rischio e problematici pari al 2.4% riportata in Figura 12 risulta più contenuta rispetto ai dati IPSAD 2015 dove i giocatori problematici erano circa il 5.3%.

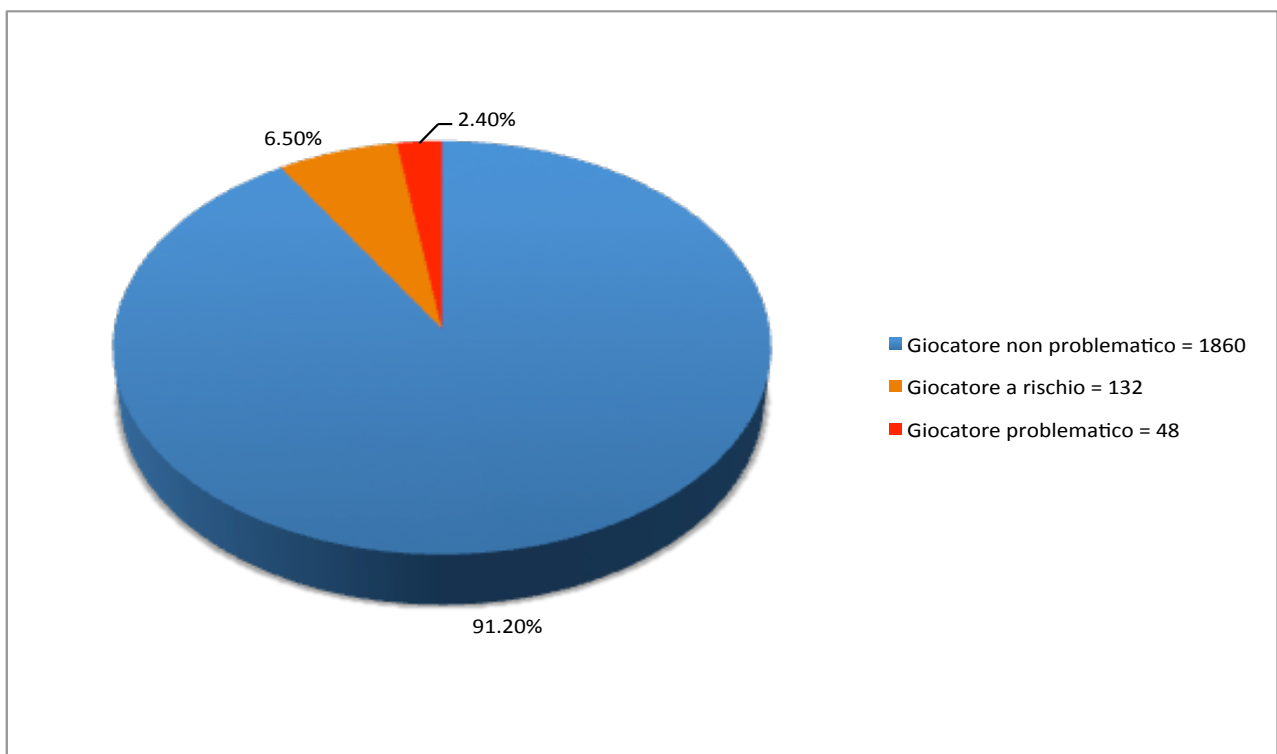


Fig. 12 Frequenze per tipologia di giocatore

6.1 DIFFERENZE RISPETTO AL GENERE

Al fine di esplorare diverse abitudini al gioco tra maschi e femmine è stata effettuata un'analisi della varianza multivariata rispetto alla variabile “Frequenza di gioco”, “N° Tipologia Gioco” e “Somma indie GAP” (Tabella 16).

	M		F	
	<i>m</i>	<i>sd</i>	<i>m</i>	<i>sd</i>
Frequenza di gioco	2.43*	2.73	1.28*	1.43
N° Tipologia gioco	2.17*	2.09	1.23*	1.33
Somma Indice GAP	.61*	1.31	.17*	.58

Tab. 16 Media e deviazione standard della variabile Frequenza di gioco, N° Tipologia gioco, Somma Indice GAP (* $p < .01$) per la variabile genere

Confrontando i gruppi M e F rispetto alla variabile frequenza di gioco, l'ANOVA evidenzia la presenza di una differenza statisticamente significativa ($F_{1,2035} = 144.545$, $p < .01$). In particolare, i maschi tendono a giocare più spesso delle femmine. Confrontando i gruppi M e F rispetto alla variabile N° Tipologia gioco, l'ANOVA evidenzia la presenza di una differenza statisticamente significativa ($F_{1,2035} = 146.810$, $p < .01$). In particolare, i maschi tendono a variare maggiormente la tipologia di gioco rispetto alle femmine. Confrontando i gruppi M e F rispetto alla variabile Somma indice GAP, l'ANOVA evidenzia la presenza di una differenza statisticamente significativa ($F_{1,2036} = 98.519$, $p < .01$). In particolare, i maschi presentano un livello medio di gioco patologico significativamente superiore rispetto a quello delle femmine.

		Genere	
		M	F
Giocatore non problematico	N	843	1015
	% Entro Genere	85.8%	96.1%
Giocatore problematico a rischio	N	97	35
	% Entro Genere	9.9%	3.3%
Giocatore d'azzardo patologico	N	42	6
	% Entro Genere	4.3%	0.6%
Totale	N	982	1056

Tab. 17 Tavola di Contingenza Genere X Livello rischio gioco.

L'analisi della tabella 17 incrocia la variabile "genere" con quella di "livello rischio gioco" emersa dal SOGS-RA. Come mostrato, si evidenzia una percentuale di giocatori d'azzardo patologici maggiormente presente tra i maschi (4.3%) rispetto che alle femmine (0.6%). Lo stesso vale per la presenza di giocatori a rischio (M= 9.9%, F= 3.3%). Considerando globalmente maschi e femmine rispetto alla presenza di giocatori a rischio o giocatori patologici è possibile osservare le seguenti percentuali: 14.2% dei maschi e 3.9% delle femmine.

	Valore	gl	Sign. Asintotica (bilaterale)
Chi quadrato di Pearson	69.448	2	.000
Rapporto di verosimiglianza	73.929	2	.000
Associazione lineare per lineare	67.874	1	.000
N . casi validi	2038		

Tab. 18 Chi Quadrato tavola di contingenza Genere X Livello rischio gioco.

Il valore del test di Chi Quadrato riportato in tabella 18 evidenzia che queste differenze sono statisticamente significative.

6.2 DIFFERENZE RISPETTO AL DISTRETTO DI RESIDENZA

È stato effettuato il calcolo del Chi Quadrato incrociando la variabile stili di gioco e distretto di residenza, ma non sono emerse differenze significative.

Nonostante questo, la Figura 13 riporta comunque la distribuzione dei giocatori problematici e dei giocatori a rischio in relazione ai diversi distretti di residenza.

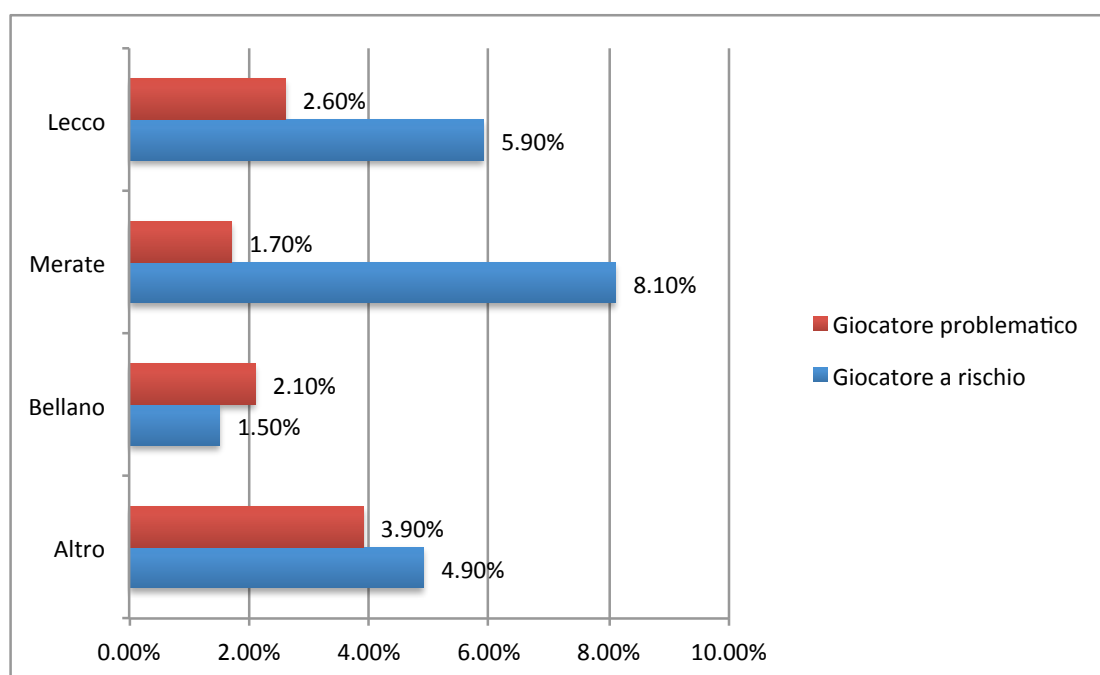


Fig. 13 Frequenze “Tipologia di Giocatore” rispetto al distretto di residenza

Si nota la presenza di giocatori a rischio particolarmente nel distretto di Merate (8.1%). Al di là degli studenti non residenti in provincia di Lecco (inseriti nella categoria Altro), si evidenzia come 2.6% degli studenti appartenenti al distretto di Lecco siano giocatori di azzardo patologici.

7. SINTESI DEI RISULTATI DEL CAMPIONE STUDENTI

A partire dalle analisi sopra riportate tendono a essere più a rischio gli studenti di genere maschile.

La distribuzione dei giocatori a rischio e problematici pari al 2.4% riportata in Figura 12 risulta più contenuta rispetto ai dati IPSAD 2015 dove i giocatori problematici vanno dal 6.2% al 7%.

Anche la percentuale di giocatori patologici del 6.2% risulta leggermente inferiore a quella del 9% riportata dallo studio IPSAD. È però da considerare che i dati di riferimento sono relativi a un campione di studenti con un'età minima di 15 anni di età mentre in questo caso l'età minima del campione è pari a 12 anni. È pertanto comprensibile che avendo raccolto dati coinvolgendo studenti di età più contenuta le percentuali di giocatori a rischio o patologici siano minori.

Sono state effettuate analisi per indagare differenze rispetto a queste tre tipologie di giocatori relative a età, ma non sono state evidenziate differenze significative, dato il range ristretto del campione (12-18 anni).

8. CONFRONTO CAMPIONE ADULTI/CAMPIONE STUDENTI

Confrontando i campioni coinvolti sono state individuate differenze significative relativamente agli stili di gioco.

Confrontando il campione studenti con quello degli adulti rispetto alla variabile frequenza di gioco, l'ANOVA evidenzia la presenza di una differenza statisticamente significativa ($F_{1,5556} = 78.362, p < .01$). Anche l'analisi rispetto alla variabile N° tipologia di gioco evidenzia una differenza significativa tra studenti e adulti ($F_{1,5555} = 137.493, p < .01$).

Dalla figura 14 si evidenzia pertanto una maggiore tendenza degli studenti a giocare in modo più versatile e con una maggiore varietà rispetto agli adulti. Inoltre, la variabile frequenza di gioco indica che gli studenti tendono a giocare considerevolmente più spesso rispetto al campione adulto.

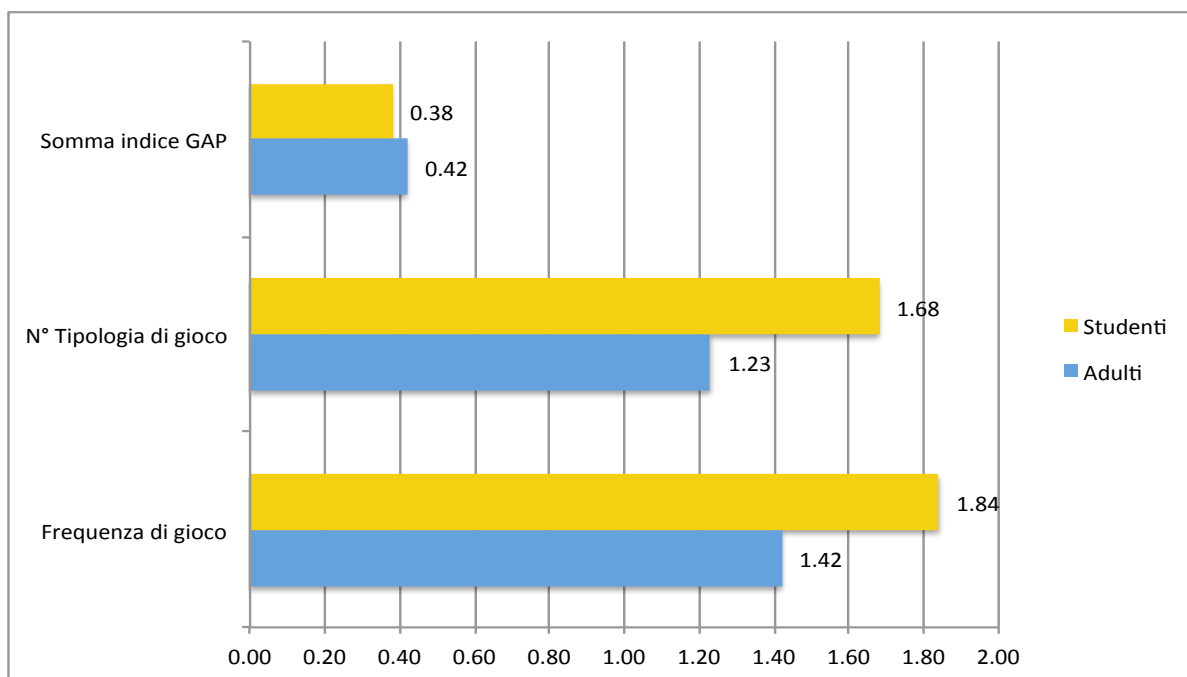


Fig. 14 Frequenze medie rispetto alle variabili relative al gioco nel campione di studenti e adulti

L'analisi della tabella 17 incrocia la variabile studente/adulto con quella di livello rischio gioco emersa dal SOGS-RA.

		Adulti	Studenti
Giocatore non problematico	N	3762	1860
	% Entro Campione	95%	90.17%
Giocatore problematico a rischio	N	102	132
	% Entro Campione	2.57%	7.26%
Giocatore d'azzardo patologico	N	96	48
	% Entro Campione	2.43%	2.56%
Totale	N	3960	2040

Tab. 17 Tavola di Contingenza Campione X Livello rischio gioco.

Il valore del test di Chi Quadrato riportato in tabella 16 evidenzia che queste differenze sono statisticamente significative.

	Valore	gl	Sign. Asintotica (bilaterale)
Chi quadrato di Pearson	54.500	2	.000
Rapporto di verosimiglianza	51.173	2	.000
Associazione lineare per lineare	14.873	1	.000
N . casi validi	6000		

Tab. 18 Chi Quadrato tavola di contingenza Genere X Livello rischio gioco.

I dati riportati in Figura 15 evidenziano dunque che anche le differenze tra gli stili risultano significative.

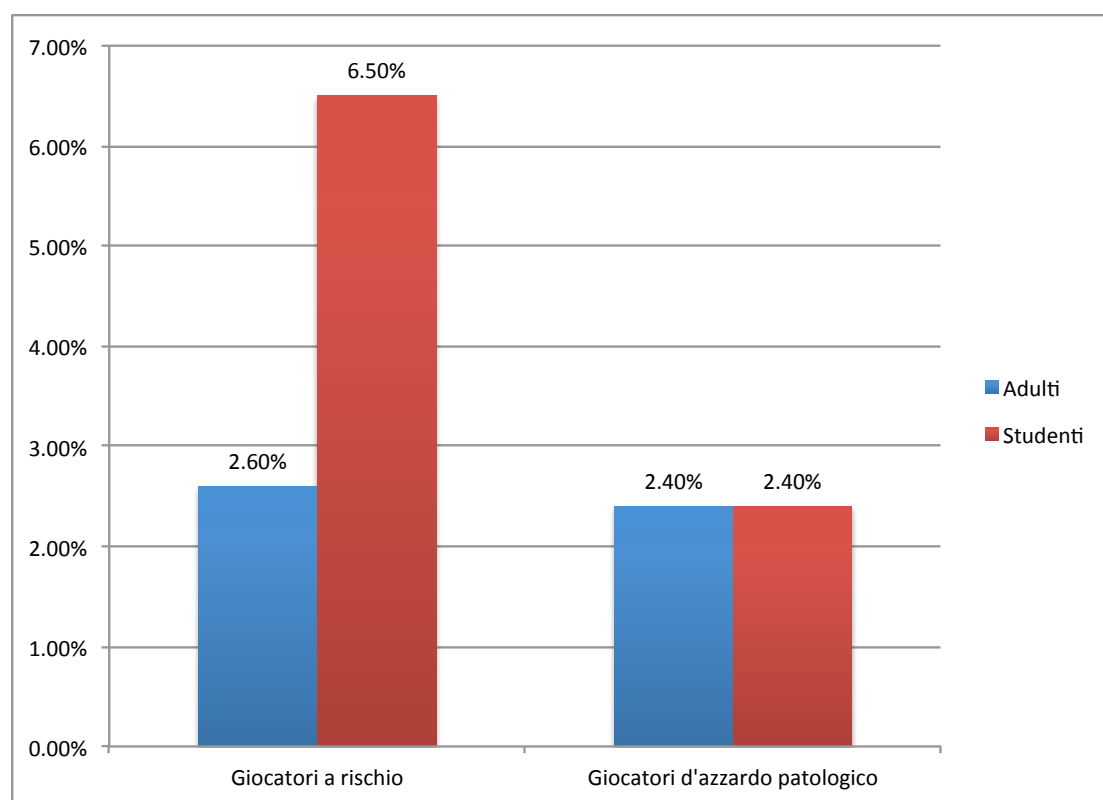


Fig. 15 Frequenze rispetto alla tipologia di giocatori tra studenti e adulti

In particolare la figura mostra una percentuale considerevolmente superiore di studenti a rischio di gioco problematico rispetto al campione di adulti.

Va inoltre ricordato che l'analisi dei dati del campione adulti sopra riportata indica una maggiore propensione al gioco nella fascia 18-30 anni (cfr. par. 3.1). Presi complessivamente, i dati indicano pertanto una maggiore propensione al gioco nella fascia 12-30 anni.

BIBLIOGRAFIA

- Bastiani, L., Gori, M., Colasante, E., Siciliano, V., Capitanucci, D., Jarre, P., & Molinaro, S. (2013). Complex factors and behaviors in the gambling population of Italy. *Journal of Gambling Studies*, 29(1):1-13. doi: 10.1007/s10899-011-9283-8
- Colasante, E., Gori, M., Bastiani, L., Siciliano, V., Giordani, P., Grassi, M., & Molinaro, S. (2013). An Assessment of the Psychometric Properties of Italian Version of CPGI. *Journal of Gambling Studies*, 29(4):765-74. doi: 10.1007/s10899-012-9331-z.
- Colasante, E., Gori, M., Bastiani, L., Scalese, M., Siciliano, V., & Molinaro, S. (2014). Italian adolescent gambling behaviour: Psychometric evaluation of the South Oaks Gambling Screen: Revised for Adolescents (SOGS-RA) among a sample of Italian students. *Journal of Gambling Studies*, 30(4), 789-801. doi: 10.1007/s10899-013-9385-6
- Lesieur H.R., Blume S.B., 1987, The South Oaks Gambling Screen (SOGS): a new Instrument for the Identification of Pathological Gamblers, *American Journal of Psychiatry*, 144:1184-1188. doi: 10.1176/ajp.144.9.1184
- Relazione Annuale al Parlamento sullo stato delle tossicodipendenze in Italia 2004, Presidenza del Consiglio dei Ministri – Dipartimento Nazionale per le politiche antidroga.