



Fondazione Bruno Visentini

*La percezione sociale del gioco d'azzardo in Italia*

**RAPPORTO 2018**

Coordinatori della Ricerca e curatori del Rapporto:

*Fabio Marchetti e Luciano Monti*

Ricercatori:

*Roberto Cerroni  
Ciro Magliozzi  
Francesca Tolve*



Fondazione Bruno Visentini

LUGLIO 2018

# Indice

## Premesse metodologiche

### CAP. 1 La pratica del gioco fisico. Dati generali 2017

- 1.1. L'Atlante del gioco fisico in Italia: risultati e prospettive
- 1.2. La frequenza del gioco fisico in Italia: il comportamento dei consumatori nell'ultimo anno
- 1.3. Abitudini di gioco rispetto al luogo
- 1.4. Le tipologie dei giochi legali e fisici in Italia nel 2017. Le preferenze dei consumatori

### CAP. 2 L'offerta legale dei giochi fisici in Italia

- 2.1. Lo stato della normativa italiana sui giochi
- 2.2. Tipologie di giochi legali e fisici in Italia
  - 2.2.1. Gioco del Lotto
  - 2.2.2. Giochi numerici a totalizzatore
    - 2.2.2.1. Superenalotto, Superstar, SiVinceTutto Superenalotto
    - 2.2.2.2. Eurojackpot
    - 2.2.2.3. Win for life
    - 2.2.2.4. Raccolta a distanza
  - 2.2.3. Giochi a base sportiva
    - 2.2.3.1. Giochi a base sportiva legati al calcio: Totocalcio, II9, Totogol, Big Match
    - 2.2.3.2. Giochi a base sportiva diversi dal calcio: Scommesse a Quota Fissa, Big Race, Manifestazioni sportive autorizzate
    - 2.2.3.3. Scommesse virtuali
  - 2.2.4. Giochi a base ippica: Ippica Nazionale, Internazionale, Tris, Scommesse Ippiche in Agenzia, V7, Manifestazioni ippiche autorizzate
  - 2.2.5. Scommesse Sportive in agenzia o presso *corner*
  - 2.2.6. Apparecchi da intrattenimento
    - 2.2.6.1. Newslot
    - 2.2.6.2. Videolottery (VLT)
    - 2.2.6.3. Apparecchi da intrattenimento senza vincita in denaro
  - 2.2.7. Giochi di abilità, Carte, Sorte a Quota Fissa
  - 2.2.8. Lotterie
    - 2.2.8.1. Lotterie istantanee
    - 2.2.8.2. Lotterie istantanee telematiche
    - 2.2.8.3. Lotterie tradizionali
    - 2.2.8.4. Manifestazione di sorte locale
  - 2.2.9. Bingo
  - 2.2.10. Gioco a distanza

### CAP. 3 Il gioco online

- 3.1. I giochi online: stima del loro numero effettivo e del profilo sociologico
- 3.2. Caratteristiche sociologiche dei consumatori online per tipologia di gioco
  - 3.2.1. Scommesse sportive online
  - 3.2.2. Gratta&Vinci online
  - 3.2.3. I Giochi di Casinò
  - 3.2.4. Bingo online
  - 3.2.5. Poker, in poker rooms o a tornei a pagamento
  - 3.2.6. Poker online puntando ad ogni mano
  - 3.2.7. Scommesse virtuali su Internet che permettono di puntare su eventi simulati dal computer

- 3.2.8. Totocalcio online
- 3.2.9. Newslot o simili
- 3.2.10. Scommesse online sulle corse dei cavalli o su quelle dei cani
- 3.3. Metodi di pagamento
- 3.4. Confidenza con il gioco online
- 3.5. Il profilo sociologico dei consumatori di gioco .com

#### **CAP. 4 L'attitudine al gioco nella popolazione italiana**

- 4.1. L'incidenza del gioco problematico sulla popolazione 18-75 anni
- 4.2. Profilo sociologico dei giocatori problematici
- 4.3. Il confronto fra le due distinte attitudini
- 4.4. Il gioco problematico online
- 4.5. Profilo sociologico dei giocatori problematici online
- 4.6. Il gioco problematico .com
- 4.7. Caratteristiche sociologiche dei giocatori patologici in carico nei SerD del Lazio

#### **Bibliografia**

##### **Appendici**

- Appendice A. Profilo sociologico del consumatore di gioco fisico. Analisi dei giochi legali in Italia
- Appendice B. Caratteristiche sociologiche dei consumatori online
- Appendice C. Il profilo sociologico dei giocatori problematici CATI
- Appendice D. Questionario "Il gioco in Italia" – TELEFONICO (CATI)
- Appendice E. Questionario "Il gioco in Italia" – CAWI sui giocatori online

## PREMESSE METODOLOGICHE

Questo Rapporto annuale della Fondazione Bruno Visentini ha l'obiettivo di fornire un'analisi chiara e dettagliata del gioco d'azzardo in Italia dal punto di vista del consumatore. Attraverso la realizzazione di un'indagine campionaria, è stato possibile non solo definire l'identikit sociologico degli italiani che hanno dichiarato di aver giocato nel corso del 2017, ma anche di andare incontro alle esigenze di conoscenza e di comprensione da parte delle istituzioni, degli operatori del settore, dei media e degli studiosi del fenomeno. Ciò al fine di continuare e aggiornare la serie storica avviata con la rilevazione dello scorso anno<sup>1</sup>, che consenta nel tempo di esaminare la percezione sociale del gioco da parte dei consumatori e la sua evoluzione.

Nello specifico, questo Rapporto si basa sull'elaborazione di una serie di dati raccolti dalla rete di campo Ipsos, su un campione complessivo di 1.600 persone di età compresa tra i 18 e i 75 anni.

La raccolta dei dati da parte della rete di campo è stata impostata anche quest'anno con le seguenti modalità e quote campionarie:

- a) il metodo CATI (*Computer Assisted Telephone Interviewing*), che ha previsto la somministrazione in via telefonica di un questionario, in modalità assolutamente casuale, a un campione di 1.000 persone tra i 18 e i 75 anni. Le interviste telefoniche si sono svolte dal 23 gennaio all'1 febbraio 2018. Per quanto riguarda le quote campionarie determinate nella fase preliminare, si è deciso, d'intesa con la rete di campo Ipsos, di confermare la seguente composizione:
  - Genere: 50,70% uomini e 49,30% donne;
  - Classe di età: 9,4% 18-24 anni; 15,3% 25-34 anni; 20,1% 35-44 anni; 21,5% 45-54 anni; 33,7% 55-75 anni;
  - Status familiare: 11,2% di famiglie intervistate con un solo componente; 21,7% di famiglie con due componenti; 24,6% di famiglie con tre componenti; 31,7% di famiglie con quattro componenti; 10,8% con cinque o più componenti;
  - Distribuzione geografica: 26,4% di intervistati provenienti dalle regioni del Nord-Ovest; 19,1% dal Nord-Est; 19,9% dal Centro; 34,6% dal Sud e Isole;
  - Condizione professionale: 55% occupato; 45% non occupato;
  - Titolo di studio: 3% con nessun titolo o licenza elementare; 23,5% licenza media; 48,6% con diploma di maturità; 24,9% con un titolo di laurea o post-laurea.
- b) il metodo CAWI (*Computer Assisted Web Interviewing*)<sup>2</sup>, invece, coinvolge un campione di 600 persone, sempre di età compresa tra i 18 e i 75 anni, intervistate via Internet dal 6 al 15 febbraio 2018. Rispetto alla modalità CATI, i rispondenti sono tutti consumatori di gioco online, selezionati tramite informazioni condivise sul web e invitati a partecipare al sondaggio in autonomia tramite e-mail. Sono stati, quindi, esclusi sia i consumatori di gioco fisico sia i non consumatori. La composizione del campione per genere è stata predefinita in linea con i dati forniti dall'Osservatorio Gioco Online del Politecnico di Milano<sup>3</sup>. In base a questo studio, l'83% degli utenti che consumano servizi di gioco online sono uomini, soltanto il 17%, invece, sono donne. Anche quest'anno, tuttavia, si è convenuto, d'intesa con la rete di campo Ipsos, di ampliare leggermente la quota campionaria dei consumatori online di sesso femminile, portandola al 20%. In sintesi, la quota campionaria CAWI per l'indagine di quest'anno è la seguente:
  - Genere: 80% uomini e 20% donne;
  - Classe di età: 15,83% delle persone tra i 18-24 anni; 28% 25-34 anni; 27% 35-44 anni; 18% 45-54 anni; 11,17% 55-75 anni;
  - Distribuzione geografica: il 24% dei rispondenti proviene dalle regioni del Nord-Ovest; il 13% dal Nord-Est; il 18,5% dal Centro; il 44,5% dal Sud e Isole.

<sup>1</sup> Vedi il *Rapporto 2017 "La percezione sociale del gioco d'azzardo in Italia"* a cura della Fondazione Bruno Visentini, Roma 2017.

<sup>2</sup> Si è fatto ricorso al panel proprietario di Ipsos Interactive System (IIS), che in Italia conta più di 180.000 panelisti, con elevati criteri di qualità ed utilizzati sia in Italia sia in altri Paesi del mondo, con procedure assolutamente omogenee. Si tratta di un sistema che consente di somministrare questionari complessi, di far vedere stimoli e far leggere concetti.

<sup>3</sup> Osservatorio Gioco Online Politecnico di Milano, *Il gioco online in Italia: il mercato. Ricerca 2015-2016, Report, 16 maggio 2016* ([http://www.osservatori.net/it\\_it/osservatori/osservatori/gioco-online](http://www.osservatori.net/it_it/osservatori/osservatori/gioco-online)).

L'utilizzo di entrambe le modalità di indagine consente di ridurre al minimo gli eventuali margini di errore e di beneficiare maggiormente dei rispettivi punti di forza, così da rendere l'analisi il più possibile chiara e corrispondente al contesto reale di riferimento.

Se, da un lato, le interviste telefoniche CATI hanno il vantaggio della velocità, dall'altro, rischiano di fornire un campione più distorto e incompleto. Secondo stime del gestore di campo utilizzato, infatti, soltanto un intervistato su 8-11 (a seconda del tema) completa l'intervista, per non parlare di coloro che si rifiutano di rispondere via telefono. Pertanto, la rilevazione CATI spesso non consente interviste lunghe e complesse, e presenta maggiori difficoltà nel campionare i giovani e i single. Viceversa, la modalità CAWI permette la somministrazione di questionari più articolati ma, allo stesso tempo, rischia di produrre risultati distorti o incompleti verso i rispondenti di età superiore ai 55 anni.

Per completare il quadro metodologico preliminare dell'indagine campionaria è opportuno illustrare altri due elementi che hanno concorso alla costruzione del campione statisticamente rilevante:

- a) sono state inserite delle quote incrociate nella stratificazione per regioni (regioni principali e macro-regioni), genere, età (con quattro quote di età) e condizioni lavorative (lavora/non lavora) per:
  - genere e età;
  - genere e età (aggregate) e macroregione;
  - macroregione per condizione lavorativa.
- b) in secondo luogo, con l'intento di prevedere un certo livello di accettabilità del campione, sono state predefinite anche ulteriori quote di controllo, quali:
  - livello di istruzione;
  - presenza di immigrati residenti per macroregione (in generale, l'8% in Italia, con punte in alcune aree del nostro Paese, ad esempio il 17% a Milano);
  - composizione del nucleo familiare (single, coppia, tre componenti, 4 o più componenti);
  - presenza di figli minori all'interno del contesto familiare (sì/no).

La composizione della *Social Class*, o status sociale, si è basata su tre categorie: status sociale alto; status sociale medio; status sociale basso. Tale classificazione dipende dall'assegnazione di un punteggio complessivo per ciascuna delle risposte fornite alle 4 domande sotto menzionate, secondo il seguente schema: status sociale alto (punteggio +15); status sociale medio (punteggio compreso tra 10 e 14); status sociale basso (punteggio inferiore a 9).

Le domande sono:

- il titolo di studio<sup>4</sup> ("Potrebbe dirmi l'ultimo titolo di studio che ha conseguito?");
- la professione ("Potrebbe dirmi la sua professione?");
- la numerosità del nucleo familiare ("Da quante persone è composta la sua famiglia, compreso lei?");
- il possesso di prodotti ("Lei possiede personalmente, cioè per uso personale" – Risposte multiple: un telefono cellulare, uno *smartphone*, un *tablet*, nessuno di questi – "In famiglia possedete qualcuno dei seguenti prodotti?" – Risposte multiple: Computer fisso o portatile, un collegamento ad Internet, una *smart TV* collegata a Internet, una *console* di giochi, nessuno di questi).

Oltre all'analisi del campione per definire le caratteristiche sociologiche del consumatore-tipo di gioco in Italia, è importante anche esaminare la frequenza con la quale i rispondenti CATI e CAWI hanno dichiarato di aver giocato nell'ultimo anno. In questo caso, la metodologia utilizzata, funzionale alle opzioni di risposta prevista dai due questionari, è la seguente:

- *Mai*: somma degli intervistati che non hanno giocato nel corso del 2017, più coloro che hanno giocato soltanto alle Lotterie annuali;
- *Occasionale*: somma dei rispondenti che hanno dichiarato di giocare "alcune volte l'anno" o "solo in riunioni con amici e familiari";
- *Sporadico*: somma di coloro che hanno dichiarato di giocare "ogni due/tre settimane" o "una volta al mese";

---

<sup>4</sup> D'intesa con la rete di campo Ipsos, è necessario segnalare la presenza di una leggera distorsione statistica in materia di titolo di studio, considerando che, in alcuni casi, si evidenzia una certa propensione da parte di alcuni intervistati a sovrastimare il proprio livello di istruzione.

- *Settimanale*: comprende gli intervistati che hanno risposto al questionario indicando come frequenza di gioco “una volta alla settimana”;
- *Quotidiano*: somma dei rispondenti abitudinari che hanno giocato nel 2017 “tutti i giorni” o “più volte alla settimana”.

Relativamente al gioco problematico, si è analizzato il fenomeno facendo riferimento a due distinte metodologie: il *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM-IV)* e il *Problem Gambling Severity Index (PGSI)*. In questa sede si considerano *consumatori problematici* coloro che risultano tali seguendo entrambe le metodologie.

L'utilizzo di tale criterio temporale si fonda sul principio secondo cui porre domande relative all'ultimo anno dà agli intervistati la possibilità di recuperare ricordi ancora chiari in memoria, permettendogli di rispondere in maniera più attendibile.

Al fine di comprendere al meglio l'andamento della pratica di gioco in Italia e l'analisi del profilo sociologico dei consumatori nell'ultimo anno, è opportuno tuttavia fornire un quadro chiaro complessivo circa la terminologia cui si fa ricorso in questo Rapporto:

- *Gioco*: competizione con finalità ricreativa che si conclude con la vittoria di singoli o di gruppi secondo determinate regole.
- *Competizione*: gara che ha ad oggetto la posta, cioè la somma di denaro o di un altro bene che un partecipante deve all'altro in base all'esito di gioco.
- *Scommessa*: la promessa di una somma in denaro o di un altro bene a chi preveda esattamente un evento futuro o incerto.
- *Gioco d'azzardo*: include tutti quei giochi nei quali ricorre il fine di lucro, la vincita o la perdita sono interamente aleatorie, e può essere definito come “scommessa di oggetti o qualsiasi altro valore in un gioco o in un evento di esito incerto in cui la fortuna, in misura variabile, ne determina il risultato”.
- *Fine di lucro*: consiste nella volontà di coloro che prendono parte al gioco di realizzare un guadagno, identificato in relazione al consumatore e non all'organizzatore o al gestore di gioco. Inoltre, “deve essere valutato considerando anche l'entità della posta, la durata delle partite, la possibile ripetizione di queste e i tipi di premi erogabili, in denaro o in natura”.
- *Consumatori/Non consumatori*: in questa sede, si è preferito utilizzare l'accezione di “consumatori” e “non consumatori”, invece della più tradizionale, ma meno precisa, distinzione tra “giocatori” e “non giocatori”. La categoria dei “consumatori”, infatti, comprende non solo i rispondenti che hanno dichiarato di “consumare servizi legati al gioco” in maniera abitudinaria (una volta alla settimana; tutti i giorni; più volte alla settimana), ma anche gli occasionali, cioè persone tra i 18 e i 75 anni, che nel corso dell'ultimo anno hanno giocato anche soltanto una volta a una delle tipologie legali riconosciute dal settore.
- *Raccolta di gioco*: insieme delle puntate effettuate in un anno dalla collettività dei consumatori di gioco.
- *Vincite*: le somme vinte dalla collettività dei consumatori di gioco nel 2017.
- *Spesa di gioco*: l'ammontare della raccolta al netto delle vincite di gioco. Pertanto, si fa riferimento, in questo caso, alla perdita dei consumatori di gioco.
- *Fatturato di gioco*: il guadagno diretto del settore, risultato della differenza tra la spesa complessiva di gioco e l'Erario (imposizione fiscale sui giochi), che a sua volta comprende tassazione sulle vincite, prelievo dei conti dormienti e somme versate dai concessionari.
- *Gioco illegale*: in Italia, come in molti altri Paesi, in base alla Legge n. 401 del 1989, il gioco “per il quale si corrisponda una ricompensa di qualsiasi natura e per la cui partecipazione sia richiesto un pagamento di una posta in denaro” è riserva dello Stato, ovvero dei concessionari ai quali il legislatore affida le funzioni pubbliche. Tale normativa, all'articolo 4, comma 1, sanziona penalmente chi offre giochi anche online, senza disporre della prevista concessione. Lo stesso articolo al comma 3 punisce chiunque partecipa agli stessi giochi. Nella maggior parte dei casi, quindi, domini dei siti illegali sono quelli con estensione “.com” e chi gioca, pertanto, su queste piattaforme non autorizzate dall'AAMS può essere considerato evasore fiscale. Giocare nei siti illegali è, dunque, un reato per i cittadini italiani, ma spesso questi ultimi non sono consapevoli

dell'utilizzo da parte loro di siti web non certificati. Nel nostro Paese l'AAMS è l'unico organo competente a valutare come legale un gioco in rete ed è, quindi, necessario consultare la lista dei concessionari autorizzati al gioco a distanza prima di accedere a un sito di scommesse.

Bisogna poi distinguere tre categorie di gioco: *ricreativo e informale*, *problematico* e *patologico*.

Il gioco *ricreativo e informale* corrisponde a un comportamento fisiologico dell'essere umano in cui è presente una saltuarietà, una motivazione alla socializzazione e alla sana competizione e una spesa contenuta. Esso può avere una possibile evoluzione negativa e diventare *problematico* quando mette a rischio la salute psicofisica e sociale dell'individuo, ed eventualmente sfociare progressivamente nella forma di una reale malattia (gioco *patologico*).

Il gioco *problematico* è periodico e implica un incremento del tempo ad esso dedicato e di dispendio delle risorse finanziarie nello stesso<sup>5</sup>.

I prodromi del passaggio dalla condizione di gioco *ricreativo e informale* a quello *problematico* si riconoscono in sei caratteristiche:

1. intensificazione degli accessi al gioco;
2. aumento delle spese;
3. comparsa di pensieri ricorrenti di gioco;
4. comparsa di distorsioni cognitive e fantasie di super vincite;
5. ricerca di ambienti di gioco sempre più specializzati;
6. il comportamento di gioco diventa centro esclusivo di interesse<sup>6</sup>.

A ogni modo, il percorso che va dal gioco *ricreativo e informale* a quello *problematico* comporta un incremento di tempo e di denaro ad esso dedicati e può manifestarsi soprattutto in individui particolarmente vulnerabili, in base alle caratteristiche individuali e a fattori di contesto.

In particolare, il DSM-IV (*Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*) considera giocatori *problematici* coloro che presentano almeno tre delle caratteristiche di seguito elencate: attenzione completamente assorbita dal gioco; necessità di giocare somme di denaro sempre crescenti per raggiungere l'eccitazione desiderata; tentativi inutili di controllare, arrestare o ridurre l'attività di gioco; irritabilità e aggressività quando si cerca di smettere di giocare o di giocare di meno; volontà di giocare dopo aver perso denaro per rifarsi delle perdite; menzogne per nascondere il proprio livello di coinvolgimento nel gioco; commissione di atti illegali per poter continuare a giocare; perdita di relazioni significative, lavoro, opportunità di studio o carriera a causa del gioco; indebitamento per poter continuare a giocare o per saldare i debiti di gioco.

Il DSM-IV, in questa sede, viene rilevato attraverso un questionario che riprende i criteri sopracitati, i quali si riferiscono alla perdita di controllo prima del gioco. Esso consiste, come noto, in dieci domande e utilizza una scala *Likert* con quattro punteggi di frequenza relativamente a quanto spesso l'intervistato riscontra problemi legati al gioco.

Tale questionario ha dato luogo a una serie di misurazioni per posizionare gli intervistati nel suddetto continuum, considerando la "*continuous scoring*" che assegna ad ogni risposta il seguente punteggio:

- 0 per le risposte "mai"
- 1 per "raramente"
- 2 per "qualche volta"
- 3 per "spesso".

Ad ogni intervistato viene attribuito un punteggio tra 0 e 30, la cui classificazione delinea quattro categorie:

- 0 "senza problemi"
- 1-2 "basso rischio"
- 3-7 "rischio moderato"
- 8 e più "giocatore problematico".

---

<sup>5</sup> FUSCO V. (a cura di), *Il gioco d'azzardo patologico*, 2015, 1-7, reperibile in ([http://www.info.asl2abruzzo.it/files/mmg\\_giocopatologico\\_materialeessenziale.pdf](http://www.info.asl2abruzzo.it/files/mmg_giocopatologico_materialeessenziale.pdf)).

<sup>6</sup> FUSCO V. (a cura di), *Il gioco d'azzardo patologico*, 2015, cit., 9.

Il PGSI, invece, è uno strumento inquadrato in una metodologia a perimetro più ampio, il *Canadian Problem Gambling Index (CPGI)*. Si tratta di un test di *screening* che rileva la prevalenza della problematica legata al gioco in popolazioni non cliniche.

Si compone di nove *item* che corrispondono alle seguenti domande: sono tornato a giocare per provare a vincere il denaro che avevo perso; ho giocato o puntato più denaro di quello che mi potevo permettere di perdere; qualcuno che conosco ha criticato il gioco o mi ha detto che ho un problema con il gioco; penso che il gioco possa aver provocato dei problemi a me o alla mia famiglia; mi sento colpevole per il gioco; ho avuto bisogno di giocare più denaro per avere emozioni forti; ho pensato di poter avere un problema con il gioco; ho preso denaro in prestito o ho venduto qualcosa per avere il denaro per giocare; ho pensato che il gioco mi ha provocato problemi di salute, stress e ansia.

A ogni risposta viene assegnata la seguente scala di valori:

- 0 per le risposte “mai”
- 1 per “raramente”
- 2 per “qualche volta”
- 3 per “spesso”.

Il test fornisce a ogni intervistato un punteggio da 0 a 27, classificandolo in una delle seguenti categorie:

- 0 “nessun problema di dipendenza da gioco”
- 1-2 “basso livello di problemi con poche o non identificate conseguenze negative”
- 3-7 “livello moderato che potrebbe condurre ad alcune conseguenze negative”
- 8 e più “giocatore problematico con conseguenze negative e una possibile perdita di controllo”.

Pur riscontrando differenze tra il PGSI e il DSM-IV, tutti e due utilizzano meccanismi simili e rispondono allo stesso scopo: determinare i livelli di coinvolgimento nel gioco problematico online e offline.

L'uso dei due sistemi metodologici determina esiti lievemente dissimili che nel Rapporto saranno talvolta esposti separatamente, in quanto essi sono autonomi e non subiscono influenza reciproca.

Per testarne la rispettiva indipendenza si è fatto ricorso al test del Chi-quadro.

Relativamente, infine, al gioco *patologico*, il consumatore che lo pratica per definizione è affetto da un “comportamento persistente, ricorrente e mal adattivo di gioco che compromette le attività personali, familiari o lavorative”<sup>7</sup>. Si tratta di una vera e propria dipendenza e si riferisce ad una malattia neurologica, psicologica e sociale che comporta gravi danni per la vita dell'individuo, tanto da richiedere un intervento di aiuto<sup>8</sup>. A tal proposito, è bene sottolineare che il Rapporto non va oltre lo studio della problematicità del gioco, poiché qualora si considerasse un target “dipendente”, sarebbe necessario un approfondimento di ulteriori variabili legate a personalità, familiarità, e a possibili comorbilità della patologia, che non possono essere esaminate in questo ambito prettamente socio-economico.

Tuttavia, sebbene l'indagine si fermi ad analizzare in generale gli aspetti problematici del gioco, si è deciso di dedicare un focus specifico alla quantità e alle caratteristiche degli utenti afferenti ai Servizi per le Dipendenze (SerD) nella Regione Lazio, che presentano un comportamento di gioco d'azzardo patologico (GAP). Lo scopo di questo approfondimento è fornire una visione più ampia della risposta dei servizi pubblici alle domande espresse o inesprese di supporto e cura da parte del consumatore patologico.

Per quanto riguarda la diagnosi, la cura e la riabilitazione, le strutture competenti per questo problema sono i SerD<sup>9</sup>, presenti all'interno dei Dipartimenti per le dipendenze delle Aziende Sanitarie Locali (ASL). Pertanto, nella parte dedicata ai consumatori di gioco patologici, si commentano sostanzialmente alcuni dati quantitativi estrapolati dalla “*Relazione 2016 sul fenomeno delle dipendenze nel Lazio*”, curata dal Dipartimento di Epidemiologia del Servizio Sanitario della Regione (DEP).

---

<sup>7</sup> *American Psychiatric Association (APA), DSM IV. Manuale diagnostico e statistico dei disturbi mentali*, APA, 1994; trad. it. 1996, p. 674.

<sup>8</sup> Il decreto-legge n. 158 del 2012, convertito, con modificazioni, dalla legge n. 189 del 2012 (*decreto Balduzzi*), inserisce la dipendenza da gioco nei LEA (Livelli Essenziali di Assistenza) e afferma il diritto delle persone affette da ludopatia di accedere al Servizio Sanitario Nazionale (SSN) per ricevere le prestazioni di cui necessitano, in egual modo agli altri soggetti con altre forme di dipendenza patologica.

<sup>9</sup> In tale sede si ritiene opportuno parlare di *SerD* (Servizi per le dipendenze) e non di *SerT* (Servizio per le tossicodipendenze), per dare l'idea di un servizio rivolto non solo alla dipendenza da sostanze (alcol e droga), ma anche ad una dipendenza senza sostanze (gioco d'azzardo).

Il Dipartimento, attraverso il Sistema di Sorveglianza regionale sulle Dipendenze, analizza l'andamento dei fenomeni di dipendenza legati all'uso di sostanze (alcol e droghe) e senza sostanze (gioco d'azzardo), in termini di frequenza e di impatto sulla salute della popolazione.

Le informazioni in questione riguardano le caratteristiche socio-demografiche e clinico-gestionali relative al singolo utente e si riferiscono all'anno 2016. Esse vengono archiviate nel SIRD (Sistema Informativo sulle Dipendenze patologiche della Regione Lazio), il quale rimanda ad una piattaforma digitale protetta, i cui dati sono accessibili solo al personale qualificato che lavora nei Servizi per le Dipendenze.

La rilevazione di questi dati ci permette di delineare le caratteristiche sociologiche generali dei consumatori di; gioco patologico in carico ai SerD del Lazio, in base ai seguenti criteri:

- Genere;
- Et ;
- Titolo di studio;
- Modalit  di accesso ai servizi.

Infine, relativamente alle rilevazioni territoriali, le regioni italiane sono state suddivise, secondo il livello NUT1<sup>10</sup>, in quattro macro-aree: Nord-Ovest (Liguria, Lombardia, Piemonte e Valle d'Aosta); Nord-Est (Emilia-Romagna, Friuli Venezia-Giulia, Trentino Alto-Adige; Veneto); Centro (Marche, Lazio, Toscana, Umbria); Sud e Isole (Abruzzo, Basilicata, Campania, Calabria, Molise, Puglia, Sicilia, Sardegna).

---

<sup>10</sup> A livello statistico NUT1 (*Nomenclature of Territorial Units for Statistics*) le macroregioni italiane sono 5: Nord-Ovest; Nord-Est; Centro, Sud; Isole. Ai fini della presente esposizione, le macro-aree Sud (ITF) e Isole (ITG) sono state accorpate.