

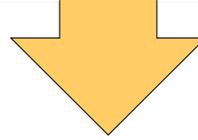
Webinar AND, 18/04/2023

Graziano Bellio

Gioco d'azzardo online: aspetti  
clinici generali



*Il mio sito web*  
***www.azzardoinfo.org***



FRONT PAGE

PRESENTAZIONI

ARTICOLI ▾

ALTRI MATERIALI

CONTATTI

LINK

Cerca...



# Benvenuto In Azzardoinfo.Org

informazioni e contenuti sul Disturbo da Gioco d'Azzardo

SCOPRI DI PIÙ

QUALCOSA SU DI ME...



Azzardoinfo.org



# Gambling online: un fenomeno in evoluzione

- Introduzione relativamente recente
- Consumo in costante aumento
- Rapida evoluzione tecnologica (hardware e software)
  - Introduzione recente di dispositivi multimediali mobili (iPhone, 2007)
  - Progressiva diffusione di connessioni veloci
- Il medium NON è neutro
- Convergenza con altri utilizzi della rete

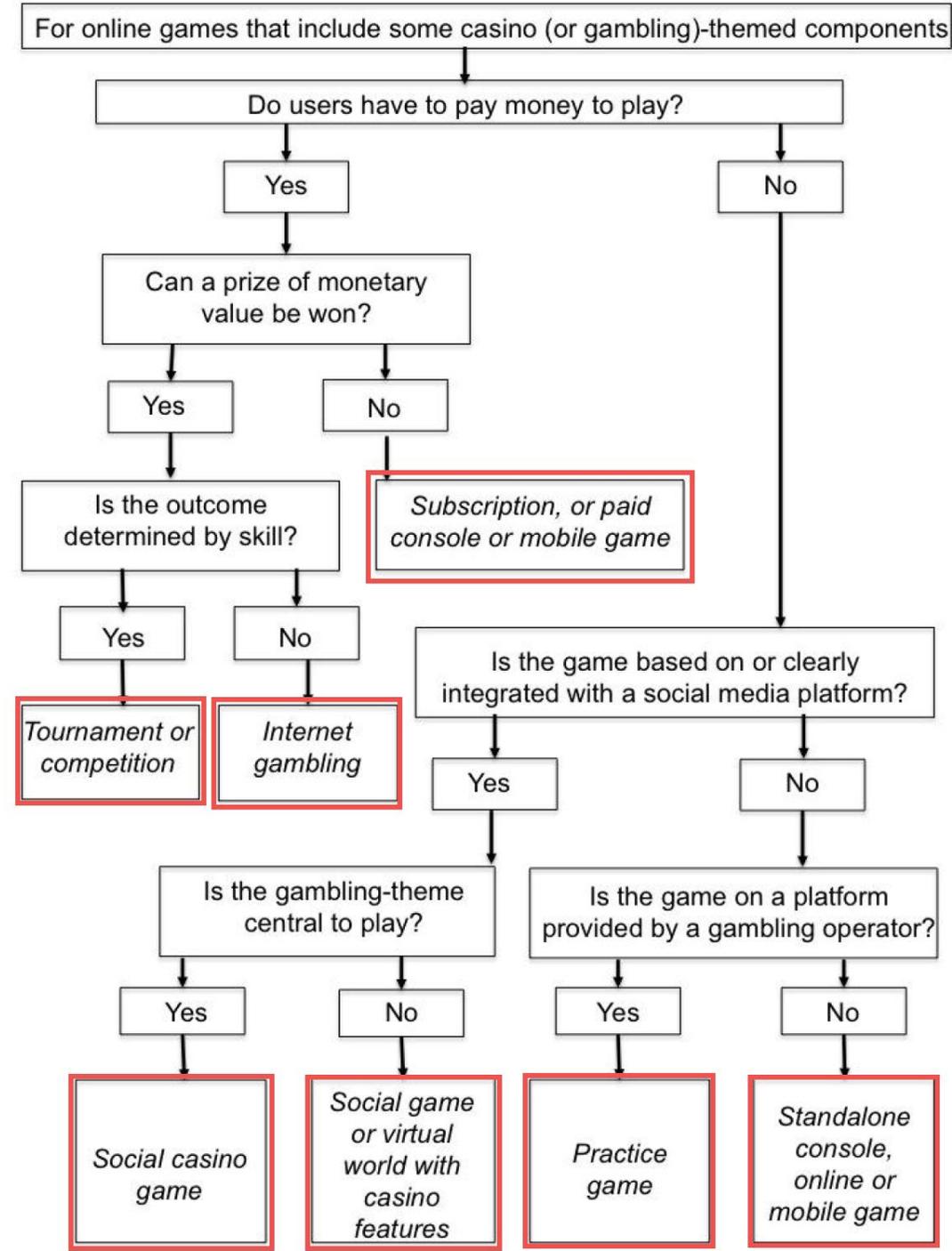


# Gambling online: un fenomeno in evoluzione

- Attenzione alla interpretazione dei dati in letteratura
  - rapido invecchiamento dei dati
  - differenti contesti normativi e diverse tipologie di giochi online
  - differenti definizioni di «giocatore online»
- Ne consegue una **problematica generalizzazione dei risultati**

- Differenti articolazioni delle attività di gioco digitale
- Mancanza di una standardizzazione del linguaggio

(Gainsbury et al., 2014)





- Dati, dati e dati...

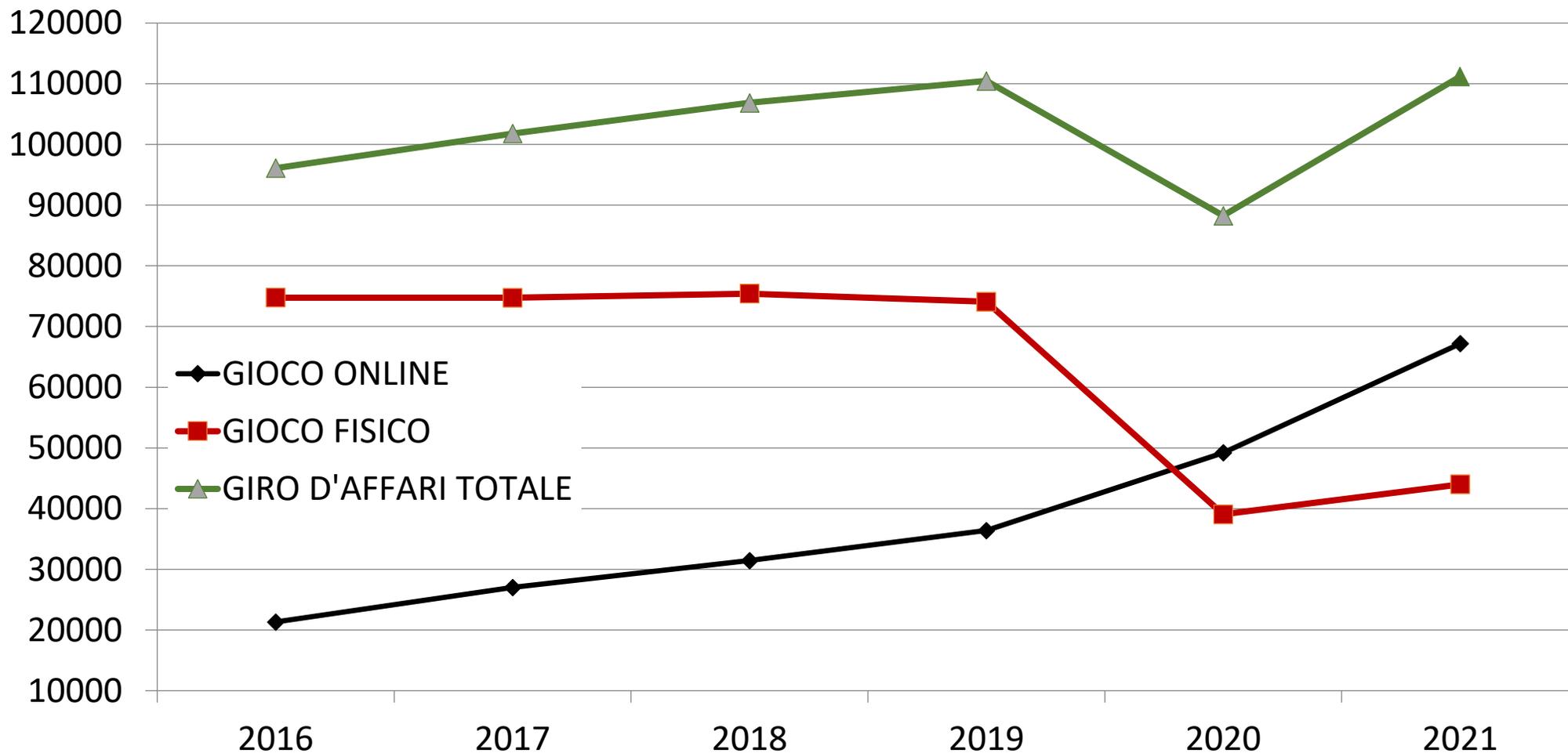




# Giro d'affari dell'azzardo online

(Fonte: ADM)

milioni di euro





## Tipologie di giochi online (Fonte: ADM)

Tabella III.26 - Tipologie di gioco a distanza più utilizzate

Tipologia di gioco	N. Utenti	Percentuale sul totale
Gioco a base sportiva	2.643.884	29,84%
Giochi di carte organizzati in forma diversa dal torneo e Giochi di sorte a quota fissa	1.261.214	14,24%
<i>Poker Cash</i>	1.104.817	12,47%
Torneo	798.895	9,02%
Scommesse virtuali	775.710	8,76%
Bingo	628.880	7,10%
Lotto	495.990	5,60%
Lotterie	482.832	5,45%
Giochi numerici a totalizzatore	482.358	5,44%
<i>Betting Exchange</i>	100.826	1,14%
Gioco a base ippica	83.812	0,94%
<b>Totale</b>	<b>8.859.218</b>	<b>100,00%</b>

Fonte: elaborazione dati ADM

Note:

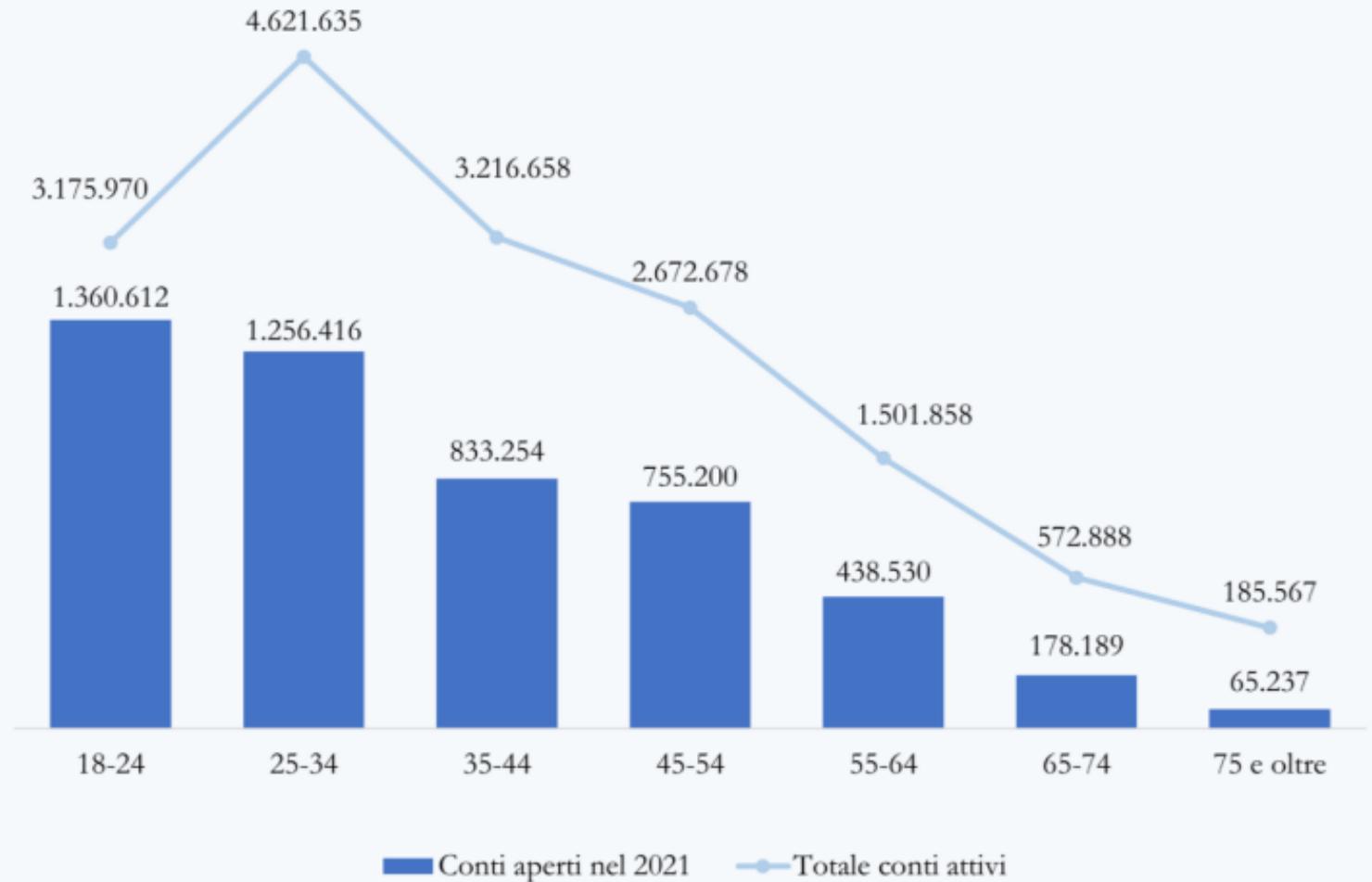
- i dati sono estratti sulla base del numero di utenti che hanno effettuato un accesso al gioco nel 2021
- nel calcolo del numero totale degli utenti, il giocatore viene contato una sola volta per ogni tipologia di gioco a cui ha partecipato

Valori riferiti all'anno 2021



## Conti online per fascia di età (Fonte: ADM)

Figura III.46 - Ripartizione del numero dei conti *on-line* attivi e aperti nel 2021 per fascia d'età



Fonte: elaborazione dati ADM

Per ulteriori dettagli cfr. Appendice: Tabella a IX.76

Note:

- Per N. Conti attivi si intende tutti i conti censiti e attivi nel 2021 in anagrafica, anche stipulati in anni precedenti al 2021;
- Per N. Conti aperti si intendono i conti i cui contratti sono stati stipulati nel 2021.



Importo  
medio per  
giocata  
(Fonte: ADM)

Tabella III.28 - Importo medio delle giocate per tipologia di gioco a distanza

Tipologia di gioco	Importo medio giocata
<i>Poker Cash</i>	158,11
Giochi di carte organizzati in forma diversa dal torneo e giochi di sorte a quota fissa	78,13
<i>Betting Exchange</i>	70,12
Gioco a base sportiva	38,73
Gioco a base ippica	20,98
Torneo	8,24
Scommesse virtuali	7,40
Giochi numerici a totalizzatore	6,79
Lotterie	4,64
Lotto	2,28
Bingo	1,14

Fonte: elaborazione dati ADM

Note: L'importo medio delle giocate è ottenuto come il totale dell'importo giocato diviso il numero di giocate per tipologia di gioco

Per ulteriori dettagli cfr. Appendice: Tabella a IX.78

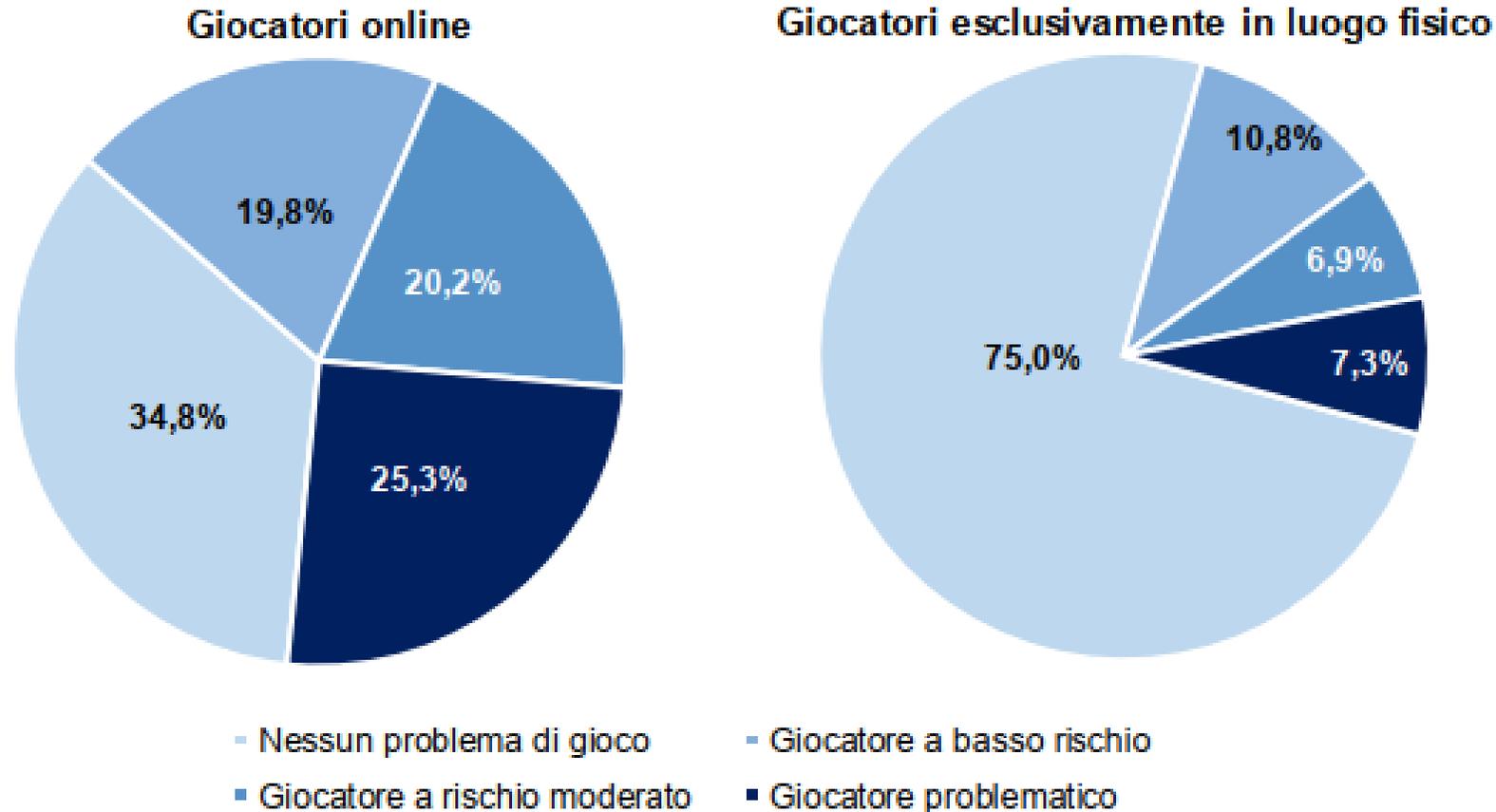
Valori espressi in euro  
Valori riferiti all'anno 2021

# Il gioco online nei maggiorenni italiani





# Il gioco online nei maggiorenni italiani



**Figura 45. GIOCATORI D'AZZARDO (18 anni e più):  
distribuzione percentuale dei profili di rischio dei giocatori d'azzardo online  
vs giocatori che hanno praticato gioco d'azzardo esclusivamente in luogo fisico**



- Fattori di rischio



# Maintaining and losing control during internet gambling: A qualitative study of gamblers' experiences

**Nerilee Hing, Lorraine Cherney and Sally M Gainsbury**  
Southern Cross University, Australia

**Dan I Lubman**  
Turning Point, Eastern Health and Monash University

**Robert T Wood**  
University of Lethbridge, Canada

**Alex Blaszczynski**  
University of Sydney, Australia

new media & society  
2015, Vol. 17(7) 1075–1095  
© The Author(s) 2014



Reprints and permissions:  
[sagepub.co.uk/journalsPermissions.nav](http://sagepub.co.uk/journalsPermissions.nav)  
DOI: 10.1177/1461444814521140  
[nms.sagepub.com](http://nms.sagepub.com)



- Moneta virtuale
- Segretezza... non sentirsi sotto osservazione altrui
- Facile accessibilità
- Facile accesso al credito
- Promozioni, pubblicità
- Scarse verifiche di identità
- Scarsa percezione del valore delle vincite
- Influenza dell'alcol sul gioco





## A meta-analysis of problem gambling risk factors in the general adult population

Youssef Allami<sup>1,2</sup> , David C. Hodgins<sup>3</sup> , Matthew Young<sup>4,5</sup> , Natacha Brunelle<sup>6</sup>,  
Shawn Currie<sup>3</sup> , Magali Dufour<sup>7</sup>, Marie-Claire Flores-Pajot<sup>4</sup> & Louise Nadeau<sup>8</sup>

**Table 1** Meta-analysis estimates: odds ratios sorted from high to low, confidence intervals, number of studies, relative risk and effect size.

<i>Correlate</i>	<i>Category</i>	<i>OR</i>	<i>95% CI</i>	<i>P</i>	<i>k</i>	<i>MCGR</i>	<i>RR</i>	<i>I<sup>2</sup></i>	<i>Effect size</i>
Internet gambling	GA	7.59	(5.24, 10.99)	0.000	19	0.03	6.34	85%	Strong
EGM and slot machines (excluding casino)	GA	7.20	(5.82, 8.90)	0.000	52	0.02	6.40	92%	Strong
EGM and slot machines (including casino)	GA	6.78	(5.57, 8.26)	0.000	54	0.02	6.08	92%	Strong
Poker	GA	5.39	(4.27, 6.82)	0.000	12	0.03	4.77	73%	Strong



- Aspetti clinici





## The Prevalence and Clinical and Sociodemographic Factors of Problem Online Gambling: A Systematic Review

Javier Mora-Salgueiro<sup>1</sup> · Aitana García-Estela<sup>2</sup> · Bridget Hogg<sup>2,7</sup> ·  
Natalia Angarita-Osorio<sup>2</sup> · Benedikt L. Amann<sup>2,3,4,5,7</sup> · Per Carlbring<sup>8</sup> ·  
Susana Jiménez-Murcia<sup>9,10,11</sup> · Víctor Pérez-Sola<sup>2,3,4,5</sup> · Francesc Colom<sup>2,4,5,6</sup>

- Caratteristiche socioanagrafiche e cliniche dei **giocatori problematici online**:
  - Sesso maschile, single, scolarità media-superiore, età media 31-42
  - Comorbilità psicopatologica inferiore agli offline
  - Comorbilità con abuso di sostanze = 7,8-27,9%
  - Abuso di alcol = 5,8-28,17%

Contents lists available at [ScienceDirect](https://www.sciencedirect.com)

## Computers in Human Behavior

journal homepage: [www.elsevier.com/locate/comphumbeh](http://www.elsevier.com/locate/comphumbeh)

Full length article

## Impact of Internet gambling on problem gambling among adolescents in Italy: Findings from a large-scale nationally representative survey

Natale Canale <sup>a</sup>, Mark D. Griffiths <sup>b</sup>, Alessio Vieno <sup>a</sup>, Valeria Siciliano <sup>c</sup>,  
Sabrina Molinaro <sup>c,\*</sup>

- Campione ESPAD 2013 (età 15-19)
- Giocatori online = 18,4% dei giocatori ultimo anno (vs 23% nel 2019)

GIOCATORI (%) (51.08% del campione)	No problemi (0-1 SOGS-RA)	A rischio (2-3 SOGS-RA)	Giocatori Problematici (≥4 SOGS-RA)
	82,9	10,6	6,5

PREVALENZA (%)	NO PROBLEMI	A RISCHIO	PROBLEMATICI
OFFLINE	86	10	4
ONLINE	58,1	20	21,9



ELSEVIER

Contents lists available at ScienceDirect

## Computers in Human Behavior

journal homepage: [www.elsevier.com/locate/comphumbeh](http://www.elsevier.com/locate/comphumbeh)

Full length article

## Impact of Internet gambling on problem gambling among adolescents in Italy: Findings from a large-scale nationally representative survey

Natale Canale <sup>a</sup>, Mark D. Griffiths <sup>b</sup>, Alessio Vieno <sup>a</sup>, Valeria Siciliano <sup>c</sup>,  
Sabrina Molinaro <sup>c,\*</sup>

- I giocatori online mostrano un > coinvolgimento in più tipi di azzardo rispetto agli offline
  - La differenza è ancora più marcata nei giocatori problematici
- Fattori di rischio per gioco problematico:
  - Sesso maschile
  - Vivere con persone diverse dai genitori
  - Coinvolgimento in un elevato numero di giochi
  - **Giocare d'azzardo online**





**Defining the online gambler and patterns of behaviour integration:  
evidence from the British Gambling Prevalence Survey 2010**

Heather Wardle<sup>a,e\*</sup>, Alison Moody<sup>a</sup>, Mark Griffiths<sup>b</sup>, Jim Orford<sup>c</sup> and Rachel Volberg<sup>d</sup>

- Gambler offline esclusivi (i più frequenti)
- Gambler online esclusivi (i meno frequenti)
- Gambler Mixed mode
  - Differenti medium per differenti giochi
  - Stesso gioco online e offline
- **Prevalenza gioco problematico:**
  - (1) mixed mode (giochi differenti), (2) mixed mode (stesso gioco), (3) offline esclusivi, (4) online esclusivi



## Mental Health and Online, Land-Based and Mixed Gamblers

A. Blaszczynski · A. Russell · S. Gainsbury · N. Hing

- Maggiore il coinvolgimento nelle attività di gioco, maggiori i problemi e la sofferenza mentale
  - Meno giocatori problematici nel gruppo Online
  - Maggior consumo di alcol e sostanze nel gruppo Mixed
  - Maggiori conseguenze negative nel gruppo Mixed
  - Più donne nel gruppo Land-Based
  - Maggiore sofferenza psichica nel gruppo Land-Based
  - Maggiore richiesta di aiuto nel gruppo Land-Based



## Assessing the differential impacts of online, mixed, and offline gambling

E. Papineau<sup>a,g</sup>, G. Lacroix<sup>b</sup>, S. Sévigny<sup>c</sup>, J.-F. Biron<sup>d</sup>, N. Corneau-Tremblay<sup>e</sup> and F. Lemétayer<sup>f</sup>

**Table 2.** Gambling expenditures, frequency, experience, and preferences.

	Pure online gamblers ( <i>n</i> = 132)	Mixed online gamblers ( <i>n</i> = 112)		Offline gamblers ( <i>n</i> = 504)
		<i>Online</i>	<i>Offline</i>	
Number of gambling sessions per month	9 times [5] <sup>(1)</sup>	10 times [4]	4 times [2]	4 times [4]
Monthly expenditures	\$57 [30]	\$82 [40]	\$165 [40]	\$53 [20]
Years of experience	6 years [3]	6 years [4]	15 years [15]	20 years [20]
Most reported favourite game (by % of respondents <sup>(2)</sup> )	Lottery draws (58%) Poker (16%) Slot machines-VLT's (14%)	Lottery draws (37%) Poker (29%) Sports betting (13%)	Lottery draws (33%) Instant lotteries (20%) Slot machines-VLT's (14%)	Lottery draws (76%) Instant lotteries (16%) Slot machines-VLT's (3%)

<sup>(1)</sup>[Median].

<sup>(2)</sup>Frequencies are excluding respondents who answered: « Others », « No others », « Prefer not to answer ».



## Assessing the differential impacts of online, mixed, and offline gambling

E. Papineau<sup>a,g</sup>, G. Lacroix<sup>b</sup>, S. Sévigny<sup>c</sup>, J.-F. Biron<sup>d</sup>, N. Corneau-Tremblay<sup>e</sup> and F. Lemétayer<sup>f</sup>



**Figure 3.** Summary of findings on the additional adverse effects for online gamblers (control group: offline gamblers).



## Gambling prevalence and gambling problems amongst land-based-only, online-only and mixed-mode gamblers in Australia: A national study

Nerilee Hing<sup>a,\*</sup>, Alex M.T. Russell<sup>a</sup>, Andrew Black<sup>a</sup>, Matthew Rockloff<sup>a</sup>, Matthew Browne<sup>a</sup>, Vijay Rawat<sup>a</sup>, Nancy Greer<sup>a</sup>, Matthew Stevens<sup>b</sup>, Nicki A. Dowling<sup>c,8</sup>, Stephanie Merkouris<sup>c</sup>, Daniel L. King<sup>d</sup>, Anne H. Salonen<sup>e</sup>, Helen Breen<sup>f</sup>, Linda Woo<sup>g,1</sup>

### Table 5

Weighted PGSI categories by LBOGs, MMGs and OOGs (%).

PGSI category	LBOGs	MMGs	OOGs
Non-problem	85.6 <sup>a</sup>	64.2 <sup>b</sup>	85.8 <sup>a</sup>
Low-risk	9.2 <sup>a</sup>	19.7 <sup>u</sup>	8.7 <sup>a</sup>
Moderate-risk	3.8 <sup>a</sup>	11.0 <sup>b</sup>	4.7 <sup>a</sup>
Problem	1.4 <sup>a</sup>	5.1 <sup>b</sup>	0.7 <sup>a</sup>

$X^2(6, N = 5224) = 286.03, p < 0.001, \Phi = .234$

LBOGs = land-based only gamblers, MMGs = mixed-mode gamblers, OOG = online-only gamblers. Groups with the same superscripts do not differ significantly. A group with two superscripts (<sup>a, b</sup>) does not differ significantly from the other groups.

### Table 7

Weighted most harmful gambling form by LBOGs, MMGs and OOGs.

Gambling form	Mode of gambling							
	LBOGs (n = 329)		MMGs (n = 324)		OOGs (n = 39)		Total (n = 692)	
	n	%	n	%	n	%	n	%
Lotteries	46 <sup>a</sup>	14.0	42 <sup>a</sup>	13.0	12 <sup>b</sup>	30.8	100	14.5
Sports betting	5 <sup>a</sup>	1.5	46 <sup>b</sup>	14.2	13 <sup>c</sup>	33.3	64	9.2
Race betting	37 <sup>a</sup>	11.2	59 <sup>b</sup>	18.2	7 <sup>a, b</sup>	17.9	103	14.9
EGMs	171 <sup>a</sup>	52.0	105 <sup>b</sup>	32.4	1 <sup>c</sup>	2.6	277	40.0
Other	70 <sup>a</sup>	21.3	72 <sup>a</sup>	22.2	6 <sup>a</sup>	15.4	148	21.4

$X^2(8, N = 692) = 98.48, p < 0.001, \Phi_c = .267$

LBOGs = land-based only gamblers, MMGs = mixed-mode gamblers, OOG = online-only gamblers. Groups with the same superscripts do not differ significantly. A group with two superscripts (<sup>a, b</sup>) does not differ significantly from the other groups.



Gambling prevalence and gambling problems amongst land-based-only, online-only and mixed-mode gamblers in Australia: A national study

Nerilee Hing<sup>a,\*</sup>, Alex M.T. Russell<sup>a</sup>, Andrew Black<sup>a</sup>, Matthew Rockloff<sup>a</sup>, Matthew Browne<sup>a</sup>, Vijay Rawat<sup>a</sup>, Nancy Greer<sup>a</sup>, Matthew Stevens<sup>b</sup>, Nicki A. Dowling<sup>c,8</sup>, Stephanie Merkouris<sup>c</sup>, Daniel L. King<sup>d</sup>, Anne H. Salonen<sup>e</sup>, Helen Breen<sup>f</sup>, Linda Woo<sup>g,1</sup>

- L'azzardo online sembra **aggiungersi** più che sostituire il gioco offline
- I giocatori online esclusivi hanno una maggiore scolarità
- Il maggiore danno nei giocatori misti deriva da giochi offline, in particolare dalle slot machine
- I giocatori online (misti + esclusivi) mostrano livelli maggiori di gravità



- Passiamo la linea alla regia per qualche secondo



- Che fare?





# Adattare le prassi cliniche alla fenomenologia del gioco online

- La **formulazione** dei criteri diagnostici e gli strumenti di assessment sono stati sviluppati e validati su giocatori offline
  - Distorsioni cognitive
  - Rincorsa delle perdite
  - (...)
- Problema del controllo dell'uso di Internet
- Trattamenti specifici?



# Interventi preventivi e di riduzione del danno

- Nei giochi online è tecnicamente possibile attivare sistemi di **sorveglianza** dei comportamenti, con finalità di **predizione** e **protezione** del giocatore
- (Nel contesto italiano) è possibile attivare **l'autoesclusione** universale
- È pertanto più agevole **l'intervento del regolatore**



ORIGINAL PAPER



## Using artificial intelligence algorithms to predict self-reported problem gambling with account-based player data in an online casino setting

Michael Auer<sup>1</sup> · Mark D. Griffiths<sup>2</sup>

---

Journal of Gambling Studies (2022) 38:1337–1369  
<https://doi.org/10.1007/s10899-021-10097-0>

ORIGINAL PAPER



## Using “Markers of Harm” to Track Risky Gambling in Two Cohorts of Online Sports Bettors

William H. B. McAuliffe<sup>1</sup> · Eric R. Louderback<sup>1</sup> · Timothy C. Edson<sup>1,2</sup> ·  
Debi A. LaPlante<sup>1,2</sup> · Sarah E. Nelson<sup>1,2</sup>

---

Journal of Gambling Studies (2022) 38:1289–1306  
<https://doi.org/10.1007/s10899-021-10080-9>

ORIGINAL PAPER



## Applying the DSM-5 Criteria for Gambling Disorder to Online Gambling Account-Based Tracking Data: An Empirical Study Utilizing Cluster Analysis

Maris Catania<sup>1,2</sup> · Mark D. Griffiths<sup>2</sup>



## Preventive Interventions and Harm Reduction in Online and Electronic Gambling: A Systematic Review

Anne Fiskaali<sup>1</sup> · Anna Westh Stenbro<sup>1</sup> · Thomas Marcussen<sup>1</sup> ·  
Mette Trøllund Rask<sup>2</sup>

Accepted: 6 April 2022

- Interventi sui limiti di spesa e di tempo di gioco con avvisi pop-up
- Interventi di feedback sul comportamento di gioco e sui rischi con telefonata, lettera o email
- Interventi basati psicoterapia/rinforzo motivazionale mediante manuali self-help, telefonata, colloquio
- Interventi informativi mediante videoclip
- Interventi di istruzione pre-gioco per contrastare le distorsioni
- **Nessuna evidenza conclusiva sulla efficacia**



Philip W. S. Newall<sup>1</sup>

## **Reduce the speed and ease of online gambling in order to prevent harm**

- Ridurre la velocità dei giochi e la facilità con cui è possibile giocare e movimentare il denaro è un modo per ridurre i rischi, coerentemente con l'approccio di salute pubblica





Journal of Gambling Studies  
<https://doi.org/10.1007/s10899-021-10064-9>

ORIGINAL PAPER



## Do Online Gambling Products Require Traditional Therapy for Gambling Disorder to Change? Evidence from Focus Group Interviews with Mental Health Professionals Treating Online Gamblers

Hibai Lopez-Gonzalez<sup>1</sup>  · Susana Jimenez-Murcia<sup>2,3,4</sup>  · Alicia Rius-Buitrago<sup>5</sup> · Mark D. Griffiths<sup>6</sup> 

Accepted: 18 July 2021  
© The Author(s) 2021



# Profilo del giocatore d'azzardo online che chiede aiuto

- Maschi adolescenti e giovani adulti
- Maggiore scolarità rispetto ai giocatori offline
- Occupazione lavorativa e salari maggiori
- Scarsa conflittualità familiare e sul lavoro/scuola
- Più rari comportamenti antisociali, aggressivi e violenti
- Mancanza di denaro considerato come unico problema
- Comorbilità con utilizzo problematico di tecnologie, ma anche alcol, cannabis e altre sostanze
- Giochi dell'area strategica (scommesse sportive, carte...)



# Profilo del giocatore d'azzardo online che chiede aiuto

- La giovane età del giocatore online comporta problemi specifici:
  - Scarsa consapevolezza per i minori problemi azzardo correlati
  - Eccessiva fiducia sulle proprie capacità di autocontrollo
  - Scarsa motivazione
  - Bassa compliance ed elevato rischio di drop-out
  - Ricorso ai genitori per ripianare i debiti
  - Necessità per l'operatore di **negoziare** modalità, regole e obiettivi del trattamento



- Nuove frontiere...





ARTICLE

# Meta-analysis of the relationship between problem gambling, excessive gaming and loot box spending

Shaun Stephen Garea , Aaron Drummond , James D. Sauer , Lauren C. Hall  & Matthew Neil Williams 

Pages 460-479 | Received 29 Sep 2020, Accepted 05 Apr 2021, Published online: 26 Apr 2021



- Le loot box integrate nei videogiochi hanno analogie con forme di gambling (es. slot)
- Giro d'affari (2018) = 30 miliardi \$
- Esiste una moderata correlazione tra acquisti di loot box e
  - gambling problematico
  - gaming eccessivo
- L'impatto clinico non è trascurabile
- La correlazione di per sé non indica una direzione causale



## Gaming-gambling convergence: evaluating evidence for the 'gateway' hypothesis

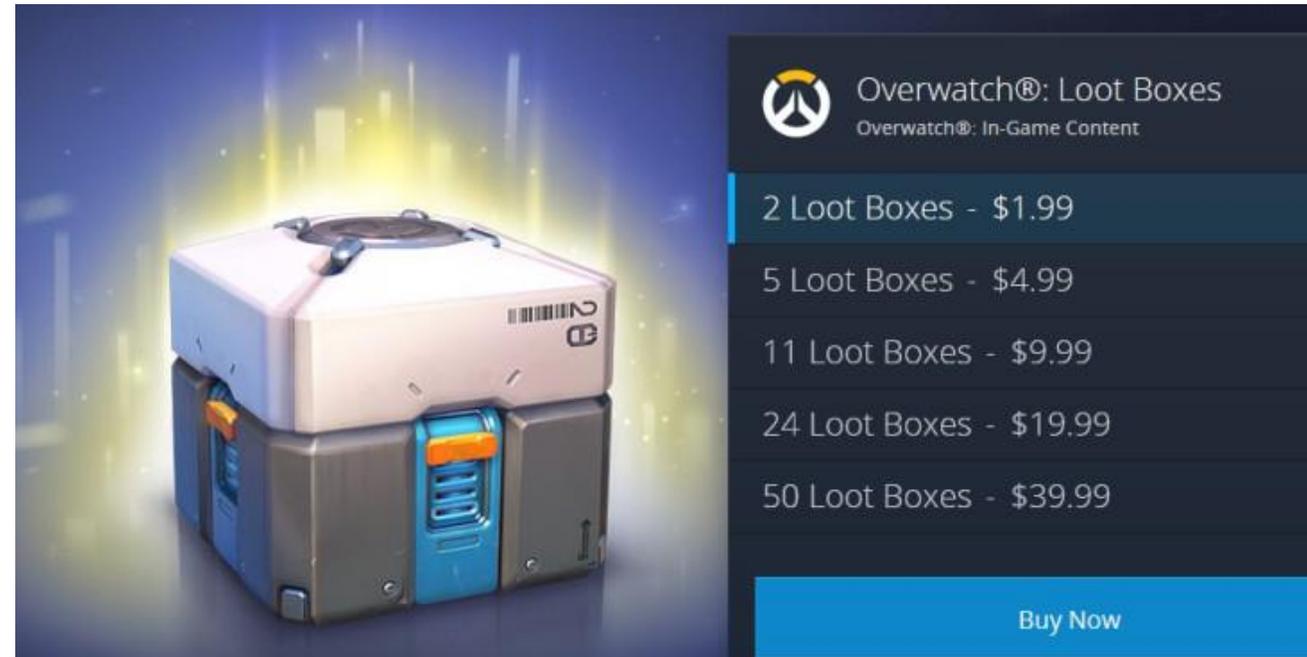
Paul Delfabbro<sup>a</sup> and Daniel L. King<sup>b</sup>

### ARTICLE HISTORY

Received 21 April 2020

Accepted 6 May 2020

- Non chiaro se le Loot Box facilitino l'evoluzione verso l'azzardo
- Gambler problematici spendono di più in Loot Box
- Possibilità che le Loot Box possano intercettare soggetti vulnerabili, rappresentando una ulteriore fonte di problemi economici





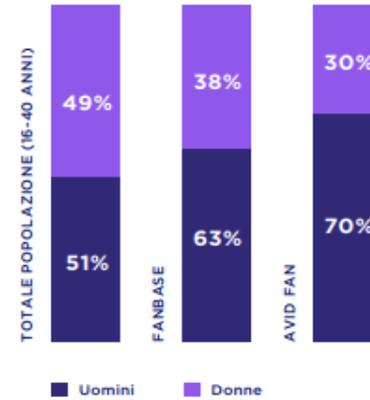
# eSport

- eSport = forme organizzate di competizioni sportive su videogiochi, individuali o a squadre

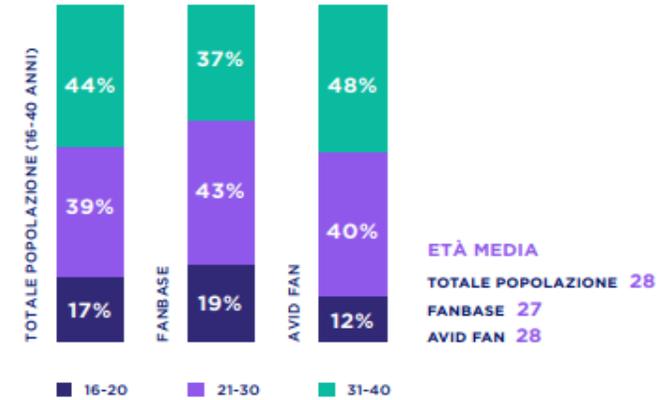


Fonte: IIDEA, 2022

## GENERE



## ETÀ



## ISTRUZIONE

TOTALE POPOLAZIONE (16-40 ANNI)



FANBASE



AVID FAN



■ Licenza Elementari + Medie ■ Diploma ■ Laurea ■ Master / Dottorato ■ Nessuna Risposta



# eSport skin betting

- Skin = oggetti virtuali utilizzabili in videogame: armi, qualità ed equipaggiamenti dell'avatar.
- **Molte skin hanno un valore economico:** possono essere acquistate, rivendute e utilizzate come moneta in siti specifici di scommesse e di gambling online accessibili a minori





## Adolescent betting on esports using cash and skins: Links with gaming, monetary gambling, and problematic gambling

Nerilee Hing<sup>1</sup>\*, Lisa Lole<sup>1</sup>, Alex M. T. Russell<sup>1</sup>, Matthew Rockloff<sup>1</sup>, Daniel L. King<sup>2</sup>, Matthew Browne<sup>1</sup>, Philip Newall<sup>1</sup>, Nancy Greer<sup>1</sup>

- Aspetti individuali (benessere, impulsività) sembrano NON essere elementi di rischio per PG
- Assistere e partecipare ad eventi eSport è predittivo di skin betting
- Gli scommettitori con skin sono a maggior rischio di sviluppare sintomi di Gaming Disorder
- Scommettere su eSport, sia cash che skin, è predittivo di altre forme di gambling
- Skin betting è predittivo di PG

Contents lists available at [ScienceDirect](#)

Public Health

journal homepage: [www.elsevier.com/locate/puhe](http://www.elsevier.com/locate/puhe)

Original Research

Gambling and online trading: emerging risks of real-time stock and cryptocurrency trading platforms

A. Oksanen <sup>a,\*</sup>, E. Mantere <sup>a,b</sup>, I. Vuorinen <sup>a</sup>, I. Savolainen <sup>a</sup>

- L'uso di piattaforme online per il trading si associa ad altri comportamenti eccessivi: Gaming, Gambling, uso di Internet
- L'investimento azionario non è un fattore di rischio
- I criptotrader sono a maggior rischio
- I criptotrader presentano maggiori livelli di stress e problemi emotivi



## Cryptocurrency trading and its associations with gambling and mental health: A scoping review

Benjamin Johnson<sup>a,b,\*</sup>, Steven Co<sup>a</sup>, Tianze Sun<sup>a,b</sup>, Carmen C.W. Lim<sup>a,b</sup>, Daniel Stjepanović<sup>a</sup>, Janni Leung<sup>a,b,c</sup>, John B. Saunders<sup>a</sup>, Gary C.K. Chan<sup>a</sup>

- La volatilità delle criptovalute rende il trading una attività ad alto rischio
- I Bitcoin trader mostrano > perdite e rincorsa delle perdite rispetto agli investitori azionari
- Il 49% dei criptotrader risultano investitori problematici alla Pathological Trading Scale
- I criptotrader mostrano:
  - maggiori sintomi d'ansia e depressivi rispetto agli investitori
  - profilo analogo ai gamblers (maschi, impulsivi, sensation & novelty seekers)



- Conclusioni (più o meno)





# Take home messages

- I giocatori online mostrano differenze fenomenologiche rispetto agli offline puri:
  - tendono ad essere più giovani (e possono accedere anche se minori)
  - sono spesso coinvolti nel consumo di più giochi, con maggiore frequenza e per tempi più lunghi
  - la maggioranza gioca sia online che offline
  - possono giocare sotto effetto di alcol e sostanze



# Take home messages

- Ad una osservazione generale, il gioco online si correla con un maggior rischio di gioco problematico
  - Tuttavia nei **giocatori online puri** la correlazione sembrerebbe ridursi o scomparire
  - La correlazione con il gioco problematico è sostenuta soprattutto dal **mix online/offline** e dal **maggiore coinvolgimento**
- È pertanto opportuno studiare il giocatore sia nella sua componente online che nella integrazione con il gioco territoriale



# Take home messages

- L'azzardo online è solo un altro esempio della  **fusione**  tra esistenza fisica ed esistenza digitale
- Il rapido sviluppo di nuove tecnologie e la creazione di business sempre nuovi conducono non solo alla  **convergenza**  tra mondi differenti, ma anche alla sempre maggiore  **incertezza sui loro confini**
- L'incertezza dei confini implica per il legislatore la difficoltà a sviluppare forme di regolazione coerenti ed efficaci



[www.azzardoinfo.org](http://www.azzardoinfo.org)  
[contatti@azzardoinfo.org](mailto:contatti@azzardoinfo.org)