



**ALEA**

Associazione per lo studio  
del gioco d'azzardo e dei  
comportamenti a rischio

Verbania, 03/04/2023

Graziano Bellio

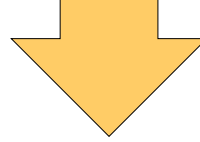
# Gioco d'Azzardo online: aspetti clinici differenziali



Azzardoinfo.org



*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



# Avvertenze preliminari

- Il gambling online è un fenomeno in evoluzione:
  - introduzione relativamente recente
  - consumo in progressivo incremento
  - rapida evoluzione tecnologica (hardware e software)
    - Introduzione recente di dispositivi multimediali mobili (iPhone, 2007)
    - Progressiva diffusione di connessioni veloci
    - Convergenza con altri utilizzi della rete

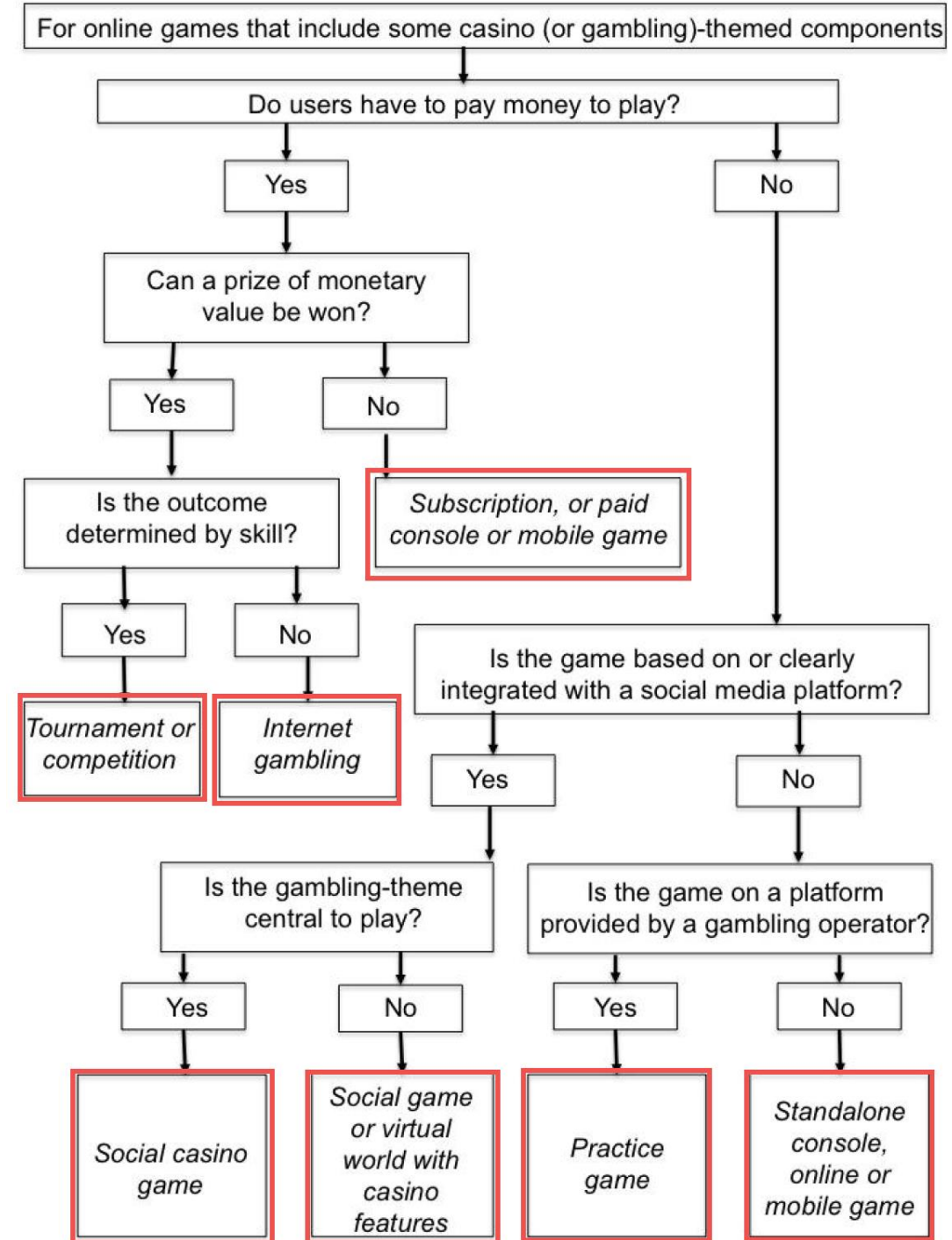


# Avvertenze preliminari

- La letteratura sul gambling online mostra ampia variabilità:
  - per rapido invecchiamento dei dati
  - di definizione di «giocatore online»
  - di contesti normativi
  - di aspetti culturali
  - di metodi, campionamenti e strumenti di misura
- Ne consegue che **è problematica la generalizzazione dei risultati** e l'estensione alle nostre realtà locali

- Le diverse articolazioni delle attività di gioco digitale richiedono una standardizzazione del linguaggio che tuttora manca.

(Gainsbury et al., 2014)





- Dati, dati e dati...

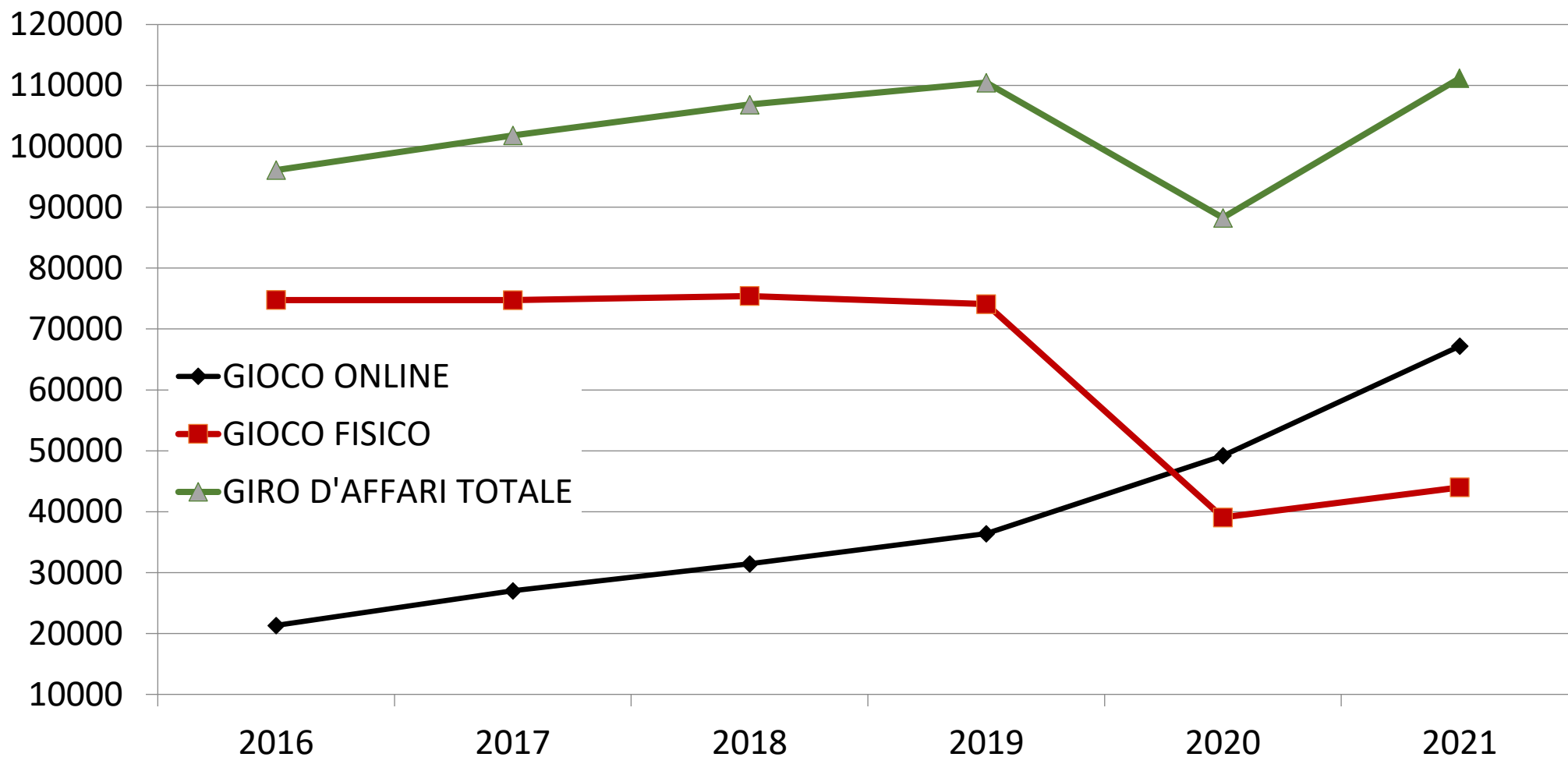




# Giro d'affari dell'azzardo online

(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

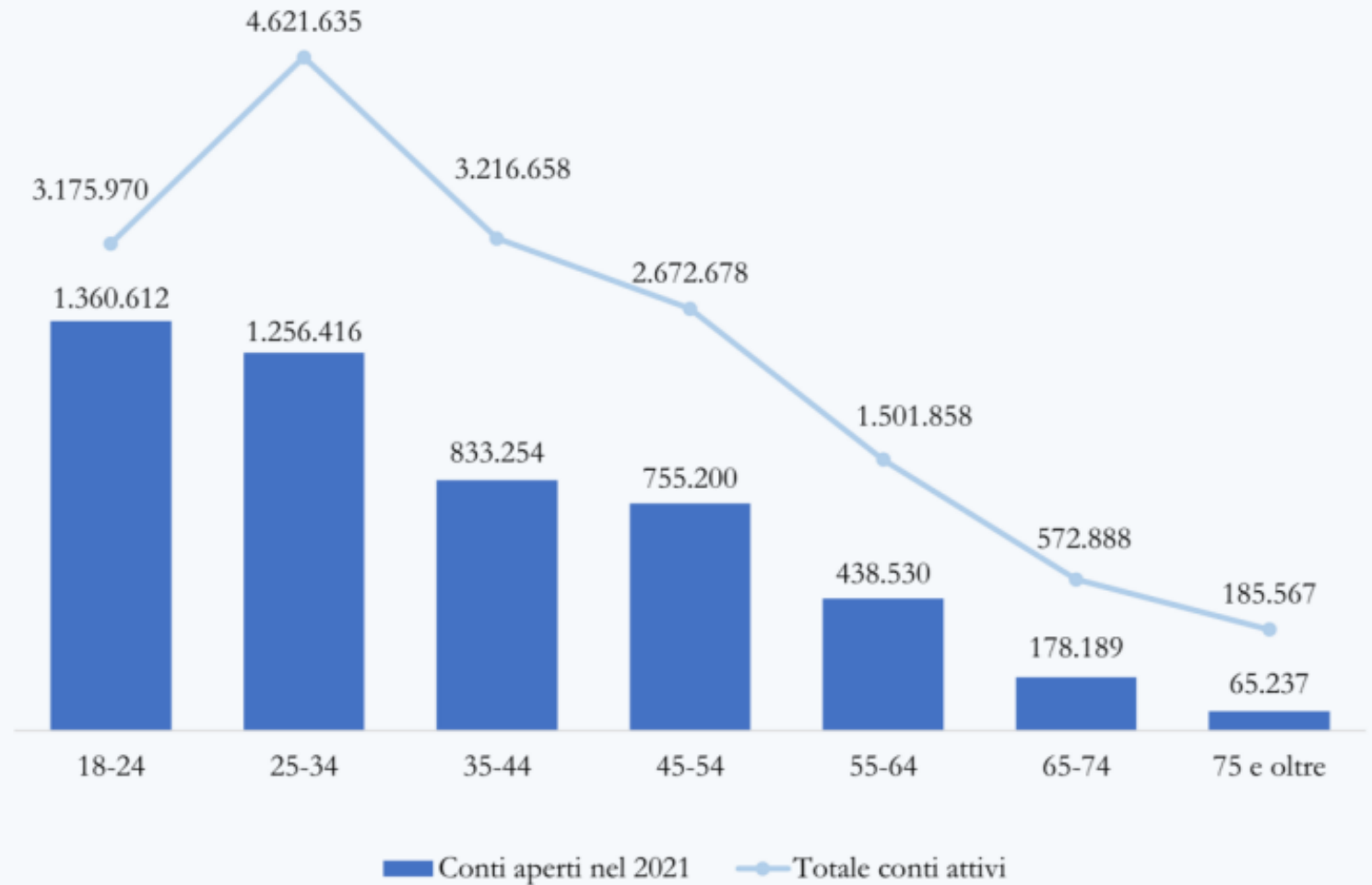
Valori riferiti all'anno 2021





## 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

# I dati sono concordi nel quantificare i minori che giocano online



**ESPAD**

**DATI 2019**

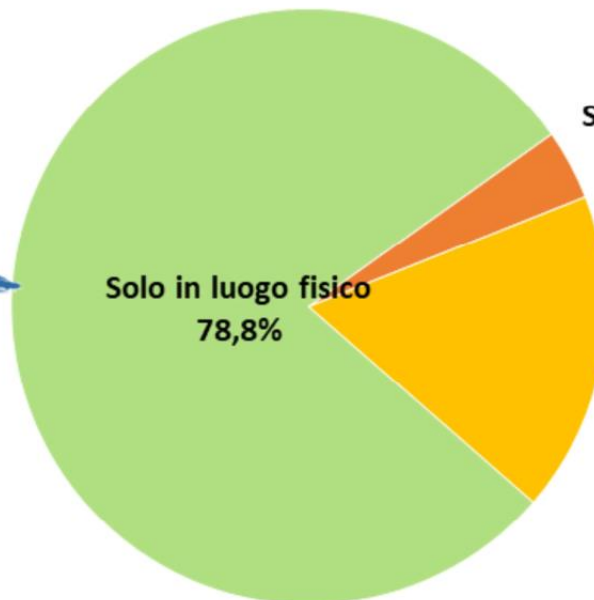
7,62% del totale

GIOCO ONLINE (%)	No gambling	No online	A volte	Spesso/sempr
	66,71	25,67	5,78	1,84



**DATI 2018**

Giocatori minorenni in Italia  
**29,2%**



21,2%

6,19% del totale



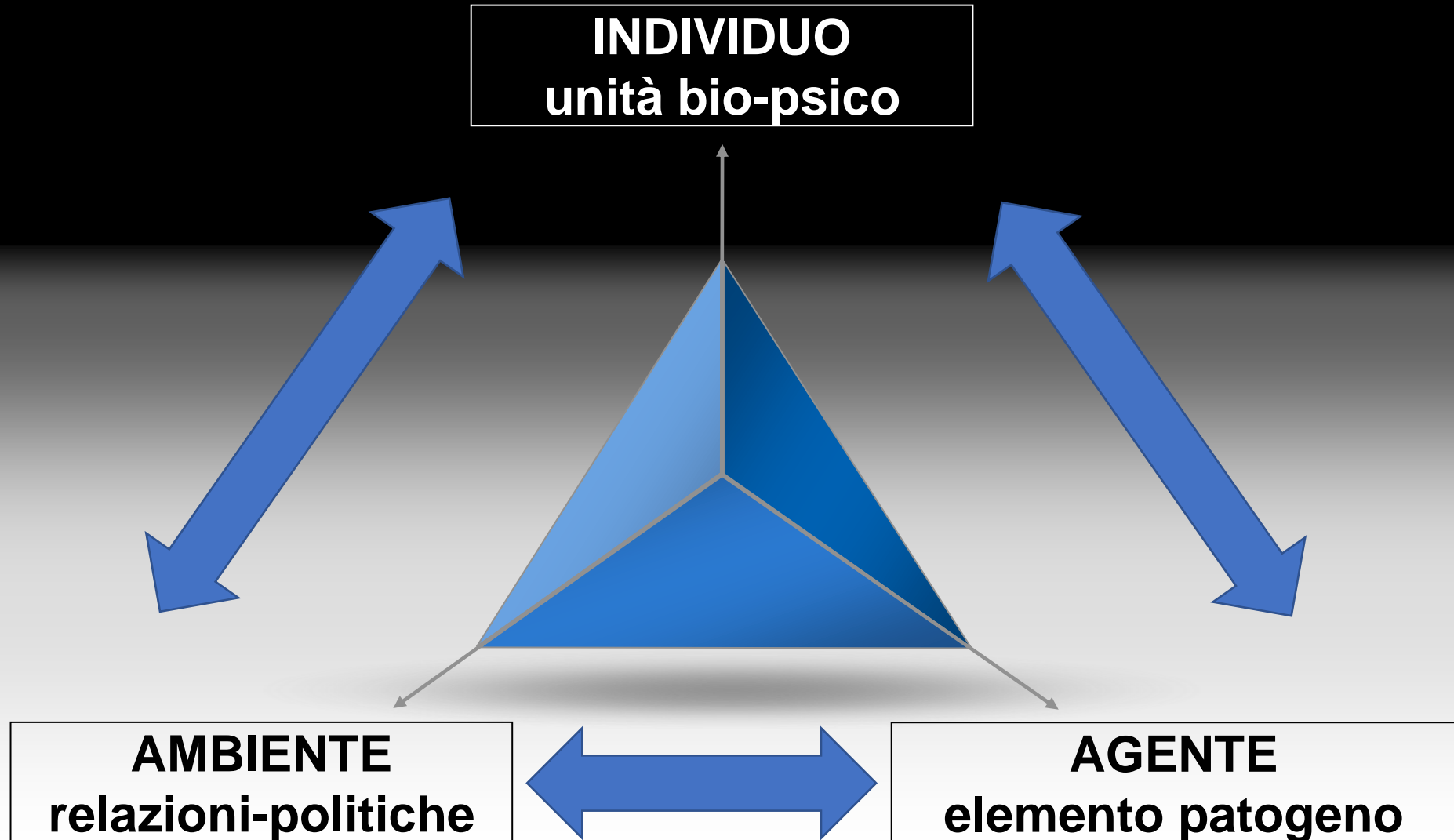


- Fattori di rischio





# La Triade Patogenetica





# Elementi di potenziale preoccupazione nel gambling online

- Il gioco su Internet:
  - è molto più accessibile
  - è anonimo e meno visibile
  - è solitario
  - presenza di incentivi, bonus, e prove gratuite
- Il medium non è neutro
- Utilizzo di moneta elettronica
- Possibilità di accedere a più piattaforme simultaneamente

# 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





# Sottopopolazioni a rischio

- Adolescenti e giovani adulti
- Giocatori problematici
- Soggetti con dipendenza da alcol o altre droghe, attuale o pregressa
- Soggetti con scarse abilità e/o problemi di apprendimento
- ADHD e impulsività
- Comorbilità psichiatrica





- Aspetti clinici





## Un possibile bias

- Le **conoscenze accumulate** su clinica, strumenti di valutazione e trattamenti sono basate quasi esclusivamente sul gioco territoriale

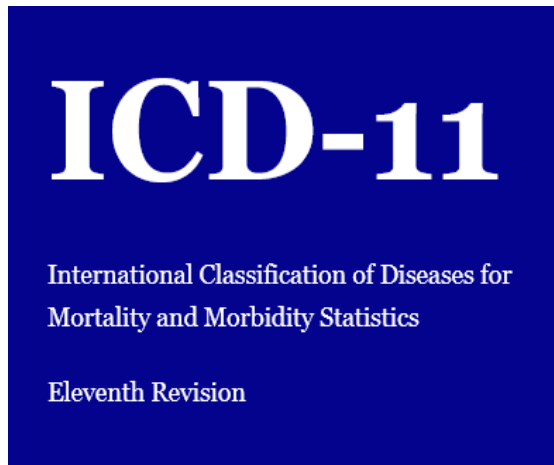


# Diagnosi ICD-11

## Tipologie

Gambling offline

Gambling online



In vigore dal  
1/1/2022

- Perdita del controllo sul gambling
- Priorità del gambling sugli interessi usuali e sulle attività quotidiane
- Persistenza o incremento del gambling nonostante le conseguenze negative
- Presenza di compromissione significativa in varie aree di funzionamento per 12 mesi





## 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>

- 20 studi con diversità del metodo di campionamento, delle definizioni di «giocatore online», degli strumenti di assessment.
- Prevalenza di **gioco problematico negli online gambler**:
  - In indagini di popolazione = 2,7-11,11%
  - In contesto scolastico = 5,7-57,52% (ultimo dato «a rischio» + «patologici»)
  - In indagini online = 8,2-20,3%



## 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 problem gambler 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%



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



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**

- Età media inferiore nel gruppo Mixed
- Più donne nel gruppo Land-Based
- Meno giocatori problematici nel gruppo Online
- Maggior consumo di alcol e sostanze nel gruppo Mixed
- Maggiori conseguenze negative nel gruppo Mixed
- Maggiore sofferenza psichica nel gruppo Land-Based
- Maggiore richiesta di aiuto nel gruppo Land-Based



PSYCHOPATHOLOGIE

## **Psychopathologie des joueurs pathologiques en ligne : une étude préliminaire**

*Psychopathology in online pathological gamblers: A preliminary study*

S. Barrault\*, I. Varescon

- 15 probl. online gamblers vs 15 probl. offline gamblers
  - Disturbi di personalità complessivamente più frequenti negli offline
  - Disturbi di personalità cluster C più rappresentati negli online
  - Depressione egualmente presente
  - Dipendenza da Internet più elevata negli online





- Che fare?





# Esiste un deficit di conoscenze sul gioco online

- I criteri diagnostici e gli attuali 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 e dispositivi di **sorveglianza** dei comportamenti, **predizione** e **protezione** del giocatore
- 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**






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 giocatore 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

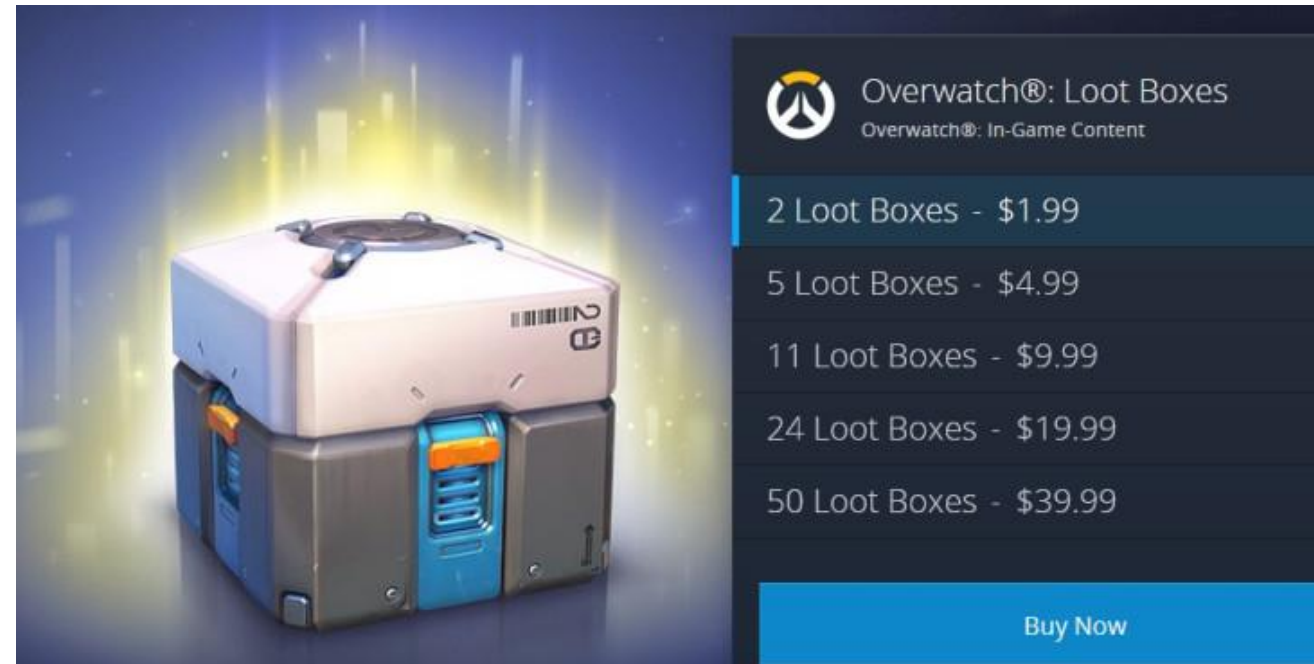
Paul Delfabbro<sup>a</sup> and Daniel L. King<sup>b</sup>

### 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





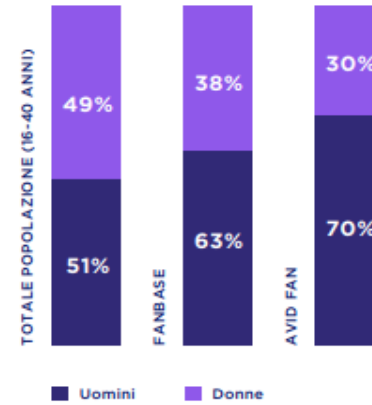
# eSport

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

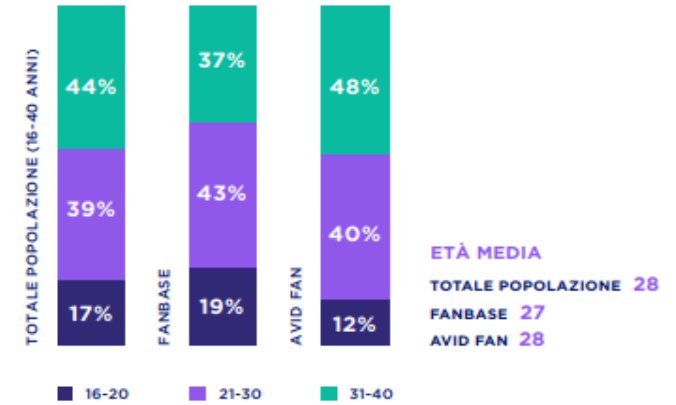


Fonte: IIDEA, 2022

## GENERE



## ETÀ



## ISTRUZIONE

TOTALE POPOLAZIONE (16-40 ANNI)



FANBASE



AVID FAN

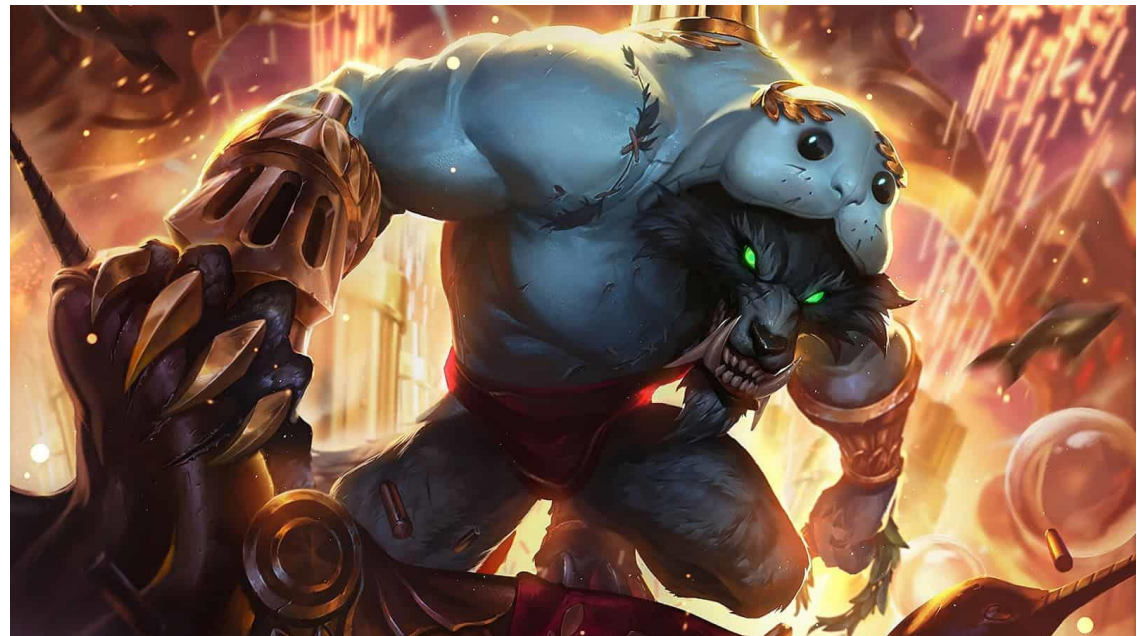


■ Licenza Elementari + Medie ■ Diploma ■ Laurea ■ Master / Dottorato ■ Nessuna Risposta



# 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 più frequentemente assistono e partecipano a eSport, e 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](https://www.sciencedirect.com)

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 a quelli offline puri:
  - tendono ad essere più giovani (e possono accedere anche se minori)
  - sono frequentemente coinvolti nel consumo di più giochi
  - 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 scomparire
  - la correlazione con il gioco problematico è sostenuta 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

- Il rapido sviluppo di nuove tecnologie di videogioco e di azzardo su Internet e la creazione di business sempre nuovi conduce 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)