



# Progetti di ricerca tematica all'Istat

Risultati della prima call

**La rilevazione delle dipendenze da gioco d'azzardo e del gaming: progettazione di un modulo di rilevazione da utilizzare nelle indagini sociali dell'Istat**

**Emanuela Bologna, Laura Iannucci e Barbara Maria Rosa Lorè**

**28**  
APRILE  
2022

*#IstatWebinar*

# Progetto di ricerca “L’informazione statistica per il monitoraggio degli stili di vita e dei fattori di rischio per la salute”

---

Il progetto approvato a giugno 2018, ha voluto valorizzare il patrimonio informativo dell’Istat sugli stili di vita e i fattori di rischio per la salute, contribuendo a far emergere aspetti ancora non completamente analizzati.

I temi della prevenzione primaria (sana alimentazione, pratica regolare di attività fisica, evitando il fumo e un consumo dannoso di alcol e tenendo sotto controllo l’eccesso di peso) sono consolidati sia a livello nazionale, con i vari progetti e Piani di prevenzione nazionale, che a livello internazionale.

Allo studio di questi aspetti si vuole aggiungere l’analisi di comportamenti emergenti tra le dipendenze, quali il gaming e il disturbo da gioco d’azzardo.

# Obiettivi dei singoli sotto temi del Progetto

- 1) **Sedentarietà**: studio comparato delle informazioni rilevate nelle indagini Istat per l'analisi su target specifici di popolazione.
- 2) **Eccesso di peso nei minori**: completare l'offerta di informazioni disponibili rilasciando per la prima volta stime per i bambini di 3-5 anni, rilevati ma non ancora diffusi per consolidarne la validazione.
- 3) **Studio di fattibilità per la correzione del BMI nella popolazione adulta**: diversi studi indicano l'esistenza di un bias tra dati dichiarati e misurati. L'obiettivo è di individuare un correttivo da applicare al valore dichiarato (rilevato dall'Istat), avvalendosi dell'indagine OEC/HES dell'ISS (2008-2012), in cui le informazioni sono rilevate su un campione di adulti (35/79 anni), con misurazione diretta e autoriferita;
- 4) **Diffusione di nuove dipendenze nella popolazione**: oltre a fumo e alcol, è necessario studiare il disturbo da gioco d'azzardo, e il gaming, nonché i loro determinanti, al fine di individuare i gruppi più vulnerabili. Ciò implica da una parte affinare gli strumenti di rilevazione, dall'altro fornire informazioni per attivare strategie di contrasto.

# Gruppo di lavoro che ha lavorato al progetto:

---

## Istituto Nazionale di statistica:

- Emanuela Bologna
- Laura Iannucci
- Barbara Maria Rosa Lorè

## Istituto Superiore di Sanità:

- Claudia Gandin
- Silvia Ghirini
- Luisa Mastrobattista
- Alice Matone
- Adele Minutello
- Claudia Mortali
- Roberta Pacifici
- Emanuele Scafato

# L'Istat e lo studio delle Dipendenze

---

L'ISTAT da più di 20 anni si occupa di rilevare annualmente l'abitudine al consumo di alcol. Dal 2003 le informazioni rilevate ci permettono di costruire un indicatore di binge drinking e un indicatore di consumo abituale di alcol che eccede le raccomandazioni.

Sull'abitudine al fumo l'ISTAT dal 1980 ha a disposizione una lunga serie storica di informazioni e dal 2014 le informazioni rilevate riguardano anche l'uso della sigaretta elettronica.

Dal 2021 abbiamo iniziato a rilevare anche i dispositivi a tabacco riscaldato non bruciato (HnB) (Indagine AVQ 2021).

# Studio delle dipendenze da gioco d'azzardo e del gaming

---

Per quello che concerne **il gaming e il disturbo da gioco d'azzardo** l'Istat non ha **esperienze di rilevazione**, se non per alcune informazioni sull'abitudine all'uso di videogame e il gioco rilevate nelle **Indagini ISTAT su "I cittadini e il tempo libero"** - CTL (ANNI 1995, 2000, 2006, 2015), che hanno avuto **l'obiettivo di monitorare i comportamenti ludici e non il gaming e l'azzardo** vero e proprio.

Si tratta per l'**ISTAT** di un **campo** quasi del tutto **nuovo** da esplorare per sviluppare proposte di ricerca che possano essere accolte nelle rilevazioni periodiche dell'ISTAT.

Vista la **delicatezza della tematica** e il fatto che le informazioni andrebbero rilevate all'interno delle indagine periodiche ISTAT già esistenti (ad esempio l'Indagine Aspetti della vita quotidiana), l'obiettivo è quello di **inserire i quesiti in un contesto ludico, cercando di approfondire** con alcuni quesiti più focalizzati sul **gaming e l'azzardo** anche con riferimento al **gioco su Internet**.

# Step per lo studio del disturbo da gioco d'azzardo (gambling) e del gaming

---

- 1) Studio ed analisi della letteratura esistente sul gambling e gaming disorder e sulle definizioni più recenti (DSM-V; ICD-11);
- 2) Analisi degli strumenti di ricerca utilizzati a livello internazionale in studi di popolazione (**ad es Lie/Bet questionnaire, SOGS, CPGI, IGDS9-SF, ecc.**);
- 3) Analisi delle esperienze di ricerca su questo argomento in ambito internazionale (WHO collaborative project) e nazionale (studi del CNR - IPSAD e ESPAD Italia) e in particolare le indagini condotte dall'ISS dal 2017);
- 4) **Progettazione** di un **modulo quantitativo per lo studio del fenomeno** sulla base delle esperienze Istat pregresse anche su argomenti collegati (rilevazione dell'uso dei video game e dei giochi) e sulla base degli strumenti più utilizzati a livello internazionale.

# Gaming o gambling? Il gaming è gambling?

**Il gaming:**  
generalmente richiede  
abilità e conoscenza per  
avere successo.  
Non richiede  
necessariamente denaro,  
ma alcuni giochi  
potrebbero richiedere  
acquisti in-app per  
sbloccare funzionalità  
aggiuntive.

**Il gambling:**  
è una tipologia di gioco nel quale  
ricorre il fine di lucro e la vincita o  
perdita è completamente (o quasi)  
aleatoria, si basa prevalentemente  
sulla fortuna e sulla probabilità più  
che su abilità. Consiste nello  
scommettere beni,  
perlopiù denaro, sull'esito di un  
evento futuro.



# Gambling: da gioco d'azzardo patologico a disturbo da gioco d'azzardo

In passato il gioco d'azzardo problematico grave veniva definito come **gioco d'azzardo patologico** e ed **incluso** nel 1980 nel "Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorder" (DSM-III) nella **categoria dei disturbi del controllo degli impulsi**.

Più di recente (2013) il **gioco d'azzardo patologico** è stato **rinominato disturbo da gioco d'azzardo** nel **DSM-V** e **spostato** nella nuova categoria delle 'Dipendenze e disturbi correlati'.

**E' l'unica dipendenza non dovuta a uso di sostanze**. La sua inclusione è stata basata su un'ampia ricerca che ha dimostrato i punti in comune tra i gravi problemi con il gioco d'azzardo e i disturbi da uso di sostanze. (Hodgins, Stea & Grant, 2011; Petry et al., 2014; Wakefield, 2013; Welch, Klassen, Borisova, & Clothier, 2013).

**Ogni anno si stimano 350 milioni di persone con problemi di gioco** che corrispondono ad una prevalenza di **0,1%-5,8%**. **In Italia nel 2017** sono stati **stimati circa 1.500.000 giocatori problematici (3%)** (fonte Iss).

## **Politiche di intervento a livello italiano:**

il Ministro della Salute istituisce nel 2015 "l'Osservatorio per il contrasto della diffusione del gioco d'azzardo e il fenomeno della dipendenza grave". (La legge n. 190 del 2014).

Tra i compiti dell'osservatorio: il monitoraggio della dipendenza dal gioco d'azzardo e dell'efficacia delle azioni di cura e prevenzione intraprese.

# Gaming disorder (ICD-11)

Il disturbo da gioco (gaming disorder) è definito nell'undicesima "International Classification of Diseases (ICD-11, Anno 2018) come modello di comportamento di gioco ("digital-gaming" o "video-gaming") caratterizzato da:

- un alterato controllo sul gioco;
- una crescente priorità data al gioco rispetto ad altre attività al punto che il gioco ha la precedenza su altri interessi e attività quotidiane;
- una continuazione o escalation del gioco nonostante il verificarsi di conseguenze negative.

Affinché il disturbo da gioco sia diagnosticato, il modello di comportamento deve essere di gravità sufficiente da risultare in una significativa compromissione per almeno 12 mesi del funzionamento delle seguenti aree della vita personale:

- Personale; Familiare; Sociale; Educativa; Occupazionale.

Il disturbo da gioco colpisce una piccola parte delle persone che si impegnano in attività di gioco digitale o video. Tuttavia, le persone che partecipano al gioco dovrebbero essere attente alla quantità di tempo che trascorrono in attività di gioco, in particolare quando è ad esclusione di altre attività quotidiane, così come a qualsiasi cambiamento nella loro salute fisica o psicologica e nel funzionamento sociale che potrebbe essere attribuito al loro modello di comportamento di gioco.

# Strumenti utilizzati per l'identificazione del disturbo da gioco

Lie/Bet Questionnaire» (Johnson et al. 1997), **che prevede solo due domande:**

1. Giocando, ha mai provato il bisogno di puntare una quantità di denaro sempre maggiore?
2. Le è mai capitato di mentire sulla portata del suo gioco di fronte a persone che per Lei sono o erano importanti?

**Se una delle due domande ottiene una risposta positiva, occorre un chiarimento approfondito.**

**South Oaks Gambling Screen" (SOGS)** (Lesieur & Blume 1987):

Basato sul questionario del programma Gamblers Anonymous prevede 20 domande; 5 punti sono segno di gioco probabilmente patologico, 3-4 punti di comportamento problematico.

Il SOGS è probabilmente il questionario **più conosciuto e utilizzato nella clinica del disturbo da gioco d'azzardo** (DGA). Ispirato ai criteri della terza edizione del Manuale Diagnostico Statistico (DSM-III e III-R), era stato sviluppato per supportare i clinici nella diagnosi di Gioco d'Azzardo Patologico.

Successivamente il SOGS è stato impiegato anche in ricerche epidemiologiche nella popolazione generale, sia adulta che adolescente. Tende a sovrastimare significativamente i dati di prevalenza, e inoltre si mostrava per varie ragioni inadatto allo studio della popolazione adolescente.

# Strumenti utilizzati per l'identificazione del disturbo da gioco

## Canadian Problem Gambling Index-CPGI (2001):

- Nasce per **studi sulla popolazione generale**;
- **Non è un test diagnostico** e quindi non è indicato per la diagnosi ma per individuare i giocatori problematici nella popolazione generale (senza problemi, basso rischio, rischio moderato, giocatore problematico).
- E' costituito in tutto da **31 items**. Ad alcuni items viene assegnato un punteggio. Le ricerche scientifiche in cui è impiegato il CPGI riportano solitamente i risultati ottenuti con l'uso della sola parte **quantitativa (9 item)**, che a rigore dovrebbe essere denominata Problem Gambling Severity Index-PGSI.

## Internet Gaming Disorder Scale–Short-Form (IGDS9-SF) (Pontes & Griffiths, 2015):

selezionato e validato dal WHO project come strumento per la rilevazione del gaming.

# Contesto internazionale: il “WHO collaborative project”

---

- L'idea del progetto collaborativo dell'Organizzazione Mondiale della Sanità sul gambling / gaming, nasce nel 2017 con una serie di attività ed iniziative che sono proseguite fino al 2019 quando sono iniziati formalmente i lavori per lo **sviluppo degli strumenti diagnostici** per il gambling e il gaming.
- Nella sperimentazione si è deciso di iniziare con il gaming considerata l'urgenza di disporre di una chiara diagnosi clinica, di stime di prevalenza nel mondo e di avviare protocolli terapeutici standardizzati. Lo stesso processo sarà quindi ripetuto per il gambling in un momento successivo.
- L'Istituto Superiore di Sanità, attraverso l'Osservatorio Nazionale Alcol, contribuisce alle attività guidate dall'WHO, tramite un gruppo di lavoro costituito da 18 membri e composto da esperti clinici e di ricerca internazionali nella classificazione nosologica, in psichiatria, psicologia clinica, medicina interna, medicina generale, epidemiologia, neurobiologia e salute pubblica.
- Il protocollo sviluppato prevede 10 passaggi (o fasi) ed il suo completamento entro la fine del 2023. I diversi passaggi sono sequenziali e sono costruiti grazie alle conoscenze ed ai risultati ottenuti dalle attività delle fasi precedenti.

# Le indagini di popolazione condotte in Italia dall'ISS:

## **Gioco d'azzardo nella popolazione adulta (18+): studio epidemiologico trasversale di tipo osservazionale (Anno 2017)\*:**

Indagine effettuata nel 2017 con l'obiettivo di scattare una fotografia sul fenomeno del gioco d'azzardo, individuando le caratteristiche sociodemografiche e i profili di rischio dei giocatori d'azzardo grazie all'ausilio di strumenti di screening, in accordo con la ricerca nazionale e internazionale.

Lo strumento utilizzato per profilare i giocatori rispetto al livello di rischio (senza problemi, basso rischio, rischio moderato, giocatore problematico) è il Canadian Problem Gambling Index (**CPGI/PSGI**).

## **Gioco d'azzardo nella popolazione scolastica minorenni (14-17 anni): studio epidemiologico trasversale di tipo osservazionale (Anno 2017)\*:**

Indagine effettuata nel 2017 per stimare la prevalenza della dimensione e delle caratteristiche del fenomeno del gioco d'azzardo sul territorio nazionale nella popolazione scolastica di 14-17 anni. Lo studio ha permesso di analizzare le caratteristiche dei giovani giocatori per verificare la presenza di condizioni che\ possano essere associate alla problematicità del comportamento di gioco d'azzardo. Per rilevare i diversi gradi di severità della problematicità dei comportamenti connessi al gioco d'azzardo è stata utilizzata la versione italiana del South Oaks Gambling Screen Revised for Adolescents (SOGS-RA). L'utilizzo del SOGS-RA ha consentito di individuare tre profili di giovani studenti giocatori: giocatori non problematici; giocatori a rischio; giocatori problematici.

\* Pacifici R., Mastrobattista L., Minutillo A., Mortali C. - Centro Nazionale Dipendenze e Doping (a cura di), "Gioco d'azzardo in Italia: ricerca, formazione e informazione": risultati di un progetto integrato. Rapporti ISTISAN 19/28).

# Sperimentazione di nuovi quesiti su gaming e gioco d'azzardo da inserire nelle indagini Istat su individui e famiglie

Dopo aver fatto uno studio e una ricognizione delle definizioni, dei metodi, degli strumenti e di alcune significative esperienze di indagine effettuate in Italia per la rilevazione del gioco d'azzardo (anche on line) e del gaming siamo passati alla progettazione di un modulo quantitativo autocompilato per lo studio di questi fenomeni.

- Siamo inizialmente partiti dalla esperienza dell'Istat che nell'indagine "I cittadini e il tempo libero" (CTL) ha proposto fin dal 1995 una batteria di quesiti per rilevare l'abitudine al gioco, ma con l'obiettivo esclusivo di misurarne l'aspetto ludico.
- Nel tempo, le tipologie di gioco rilevate nel questionario di CTL sono state adeguate alternativamente sia alle nuove tipologie di gioco emergenti sia a quelle che nel frattempo sono scomparse.
- C'era però l'esigenza di adattare il modulo già presente in CTL alle nuove domande di ricerca emerse e che avevano l'intenzione di rilevare non solo l'aspetto ludico del gioco, ma anche quello legato alla dipendenza da gioco azzardo e al gaming.

# Problematiche da affrontare nella sperimentazione di nuovi quesiti

---

Nella progettazione dei nuovi quesiti e nella revisione di quelli già esistenti ci siamo posti i seguenti obiettivi:

- Progettare quesiti per rilevare non solo l'aspetto ludico, ma anche il disturbo da gioco d'azzardo;
- **Progettare quesiti armonizzati a livello internazionale;**
- Progettare quesiti da collocare all'interno del questionario di una indagine Istat già esistente (ad esempio Aspetti della vita quotidiana o I cittadini e il tempo libero):
  - \* Effetto contesto questionario;
  - Aspetto legato alla delicatezza della tematica (evitare rifiuti e interruzioni interviste);
- **Selezionare la popolazione di riferimento (ad esempio solo adulti, sia adulti che adolescenti, altre fasce di età specifiche).**



# Proposta di un modulo per la rilevazione del gaming e del gioco d'azzardo

---

Abbiamo organizzato diverse riunioni insieme alle persone afferenti a questa parte del progetto, in cui abbiamo potuto discutere i pro e i contro dell'utilizzo di uno o di un altro strumento di rilevazione, non trascurando il contesto di indagine nel quale abbiamo immaginato potessero essere introdotti i quesiti (indagini di popolazione su individui e famiglie AVQ e CTL).

**Sulla base delle nostre riflessioni abbiamo elaborato un modulo suddiviso in 3 sezioni:**

- 1: I videogiochi (in cui rilevare anche l'uso online e il gaming);**
- 2: Le tipologie di giochi effettuati (sia terrestri che on line) e l'azzardo;**
- 3: Prossimità di servizi in cui è possibile giocare.**

# Sezione 1: I videogiochi (per le persone di 3 anni e più)

In questa sezione, presente in parte nel questionario dell'indagine Istat CTL 2015, si propone di inserire dei nuovi quesiti per misurare l'utilizzo dei videogiochi on line (dalla domanda 1.4 in poi). All'interno di questa sezione, alcune domande **mirano a rilevare se in alcune occasioni si è giocato su Internet con videogiochi in cui si potevano spendere soldi per passare a un livello di difficoltà più elevato, acquisire strumenti di gioco, ecc..**

**1. VIDEOGIOCHI** (PER LE PERSONE DI 3 ANNI E PIÙ)

1.1 Consideri gli ultimi 12 mesi. Con che frequenza ha giocato con i videogiochi? Sono compresi tutti i videogiochi, inclusi quelli per personal computer, tablet e smartphone, Wii, Play-station, Nintendo e altre console digitali.

Tutti i giorni ..... 1   
Qualche volta a settimana ..... 2   
Qualche volta al mese ..... 3   
Qualche volta all'anno ..... 4   
Mai ..... 5

*(Se negli ultimi 12 mesi ha giocato con i videogiochi)*

1.2. Dove gioca con i videogiochi? (Possibili più risposte)

A casa propria ..... 1   
A casa di amici, parenti ..... 2   
Nelle sale giochi ..... 3   
Altro (specificare) ..... 4

1.3 Di solito, in media per quanto tempo al giorno gioca con i videogiochi?  
Consideri tutti i videogiochi, inclusi quelli per personal computer, Wii, Play-station e altre console digitali.

Ore |\_\_| |\_\_| .....Minuti |\_\_| |\_\_| Non so  9999

1.4. Negli ultimi 12 mesi, ha giocato con i videogiochi su Internet (ad esempio Fortnite, minecraft, ecc.)?

Sì, tutti i giorni ..... 1   
Sì, qualche volta a settimana ..... 2   
Sì, qualche volta al mese ..... 3   
Sì, qualche volta all'anno ..... 4   
No ..... 5

*(Se negli ultimi 12 mesi ha giocato con i videogiochi su Internet)*

1.5. Con quali dispositivi ha giocato su Internet? (Possibili più risposte)

Console per giochi elettronici ..... 1   
Smartphone ..... 2   
Computer fisso o portatile ..... 3   
Tablet ..... 4   
Smart TV ..... 5   
Altro dispositivo ..... 6

1.6. Negli ultimi 12 mesi, ha giocato su Internet con videogiochi in cui si potevano spendere soldi per passare a un livello di difficoltà più elevato, acquisire strumenti di gioco, ecc.?

No ..... 1   
Sì ..... 2

*(Se sì)*

1.7. Le è capitato di spendere soldi per usufruire di questa possibilità?

No, mai ..... 1   
Sì, qualche volta ..... 2   
Sì, spesso, ..... 3   
Sì, sempre, ogni volta che gioco ..... 4

# Sezione 2: Le tipologie di giochi effettuati (terrestri e on line) e l'azzardo (parte 1) (per le persone di 14 anni e più)

In questa sezione, anch'essa in parte già presente nel questionario CTL 2015, si propone di inserire degli **aggiornamenti nelle tipologie di gioco richieste e di rilevare in maniera più ampia la frequenza di uso**. Inoltre si propongono dei nuovi quesiti per misurare sia il **gioco terrestre** che il **gioco on line** ed anche il **tempo dedicato al gioco**. In questa sezione si introducono, infine, alcune domande per la misurazione dell'azzardo (attraverso anche la somministrazione del CPGI/PSGI). Oltre a queste domande che mirano ad individuare la popolazione secondo alcuni livelli di rischio, si individua nell'Internet Gaming Disorder Scale–Short-Form (IGDS9-SF) (Pontes & Griffiths, 2015) un altro possibile strumento in sostituzione o in aggiunta al CPGI/PSGI.

## 2. GIOCHI

(Per tutte le persone di 14 anni e più)

2.1 Consideri le seguenti attività di gioco, che possono essere svolte sia in un luogo fisico (sale scommesse, sale bingo, casinò, sale giochi, bar/tabacchi, ecc.) sia su internet. Indichi con che frequenza le ha effettuate negli ultimi 12 mesi.

|  | Tutti i giorni | Qualche volta a settimana | Qualche volta al mese | Qualche volta all'anno | Mai |
|--|----------------|---------------------------|-----------------------|------------------------|-----|
| Giochi di società (escluse le carte)   | 1 □            | 2 □                       | 3 □                   | 4 □                    | 5 □ |
| Giochi a carte   | 1 □            | 2 □                       | 3 □                   | 4 □                    | 5 □ |
| Cruciverba o simili  | 1 □            | 2 □                       | 3 □                   | 4 □                    | 5 □ |
| LOTTO e LOTTERIE a ESITO DIFFERITO (ad esempio Lotto, 10 e lotto (ad esempio estrazione connessa al Lotto), Lotterie tradizionali (tipo Lotteria Italia) | 1 □            | 2 □                       | 3 □                   | 4 □                    | 5 □ |
| Superenalotto  | 1 □            | 2 □                       | 3 □                   | 4 □                    | 5 □ |
| Altri giochi numerici a totalizzazione, escluso il Superenalotto, (ad esempio: Superstar, SiVinceTutto, Win For Life, Eurojackpot)                       | 1 □            | 2 □                       | 3 □                   | 4 □                    | 5 □ |
| Bingo  | 1 □            | 2 □                       | 3 □                   | 4 □                    | 5 □ |
| Giochi a base sportiva (ad esempio Totocalcio, il9, Totogol, Big Match)  | 1 □            | 2 □                       | 3 □                   | 4 □                    | 5 □ |
| LOTTERIE ISTANTANEE o IN TEMPO REALE (ad esempio 10 e lotto ad estrazione immediata o ad intervallo di tempo, Gratta e vinci, Bingo)                     | 1 □            | 2 □                       | 3 □                   | 4 □                    | 5 □ |
| Giochi a scommessa (ad esempio corse di cavalli, eventi sportivi, eventi culturali)  | 1 □            | 2 □                       | 3 □                   | 4 □                    | 5 □ |
| Slot machine, newslot, video lottery (VLT)   | 1 □            | 2 □                       | 3 □                   | 4 □                    | 5 □ |
| Altri giochi da casinò (ad esempio Roulette, trente et quarante, Chemin de fer, Boule, Baccarat, ecc.)   | 1 □            | 2 □                       | 3 □                   | 4 □                    | 5 □ |

# Sezione 2: Le tipologie di giochi effettuati (terrestri e on line) e l'azzardo (parte 2)

## Per rilevare:

- 1: Gioco in luogo fisico e on line;
- 2: Tempo dedicato al gioco;
- 3: Se ha giocato a giochi in cui si vincono/perdono soldi (azzardo);
- 4: Profilazione dei giocatori rispetto al rischio (CPGI/PSG).

(per le persone di 14 anni e più)

(Se si ad una delle precedenti)

2.2 Ha giocato in un luogo fisico (sale scommesse, sale bingo, casinò, sale giochi, bar/tabacchi, ecc.) o su internet?

- 1 - Solo in luogo fisico;
- 2 - Solo su Internet;
- 3 - Sia in luogo fisico che su Internet

2.3 Di solito, in media, per quanto tempo al giorno gioca?

Consideri tutti i giochi, sia quelli effettuati in luogo fisico che su Internet

Ore |\_\_| |\_\_| .....Minuti |\_\_| |\_\_| Non so □ 9999

2.4. Negli ultimi 12 mesi, ha giocato a giochi in cui si vincono o perdono soldi?

- No 1 □  
Sì 2 □

(Versione validata in italiano del CPGI/PSG):

(per le persone di 18 anni e più)

2.3. Pensando agli ultimi 12 mesi, direbbe che: (una risposta per ogni riga)

|  | 0=Mai | 1= Qualche volta | 2= Tante volte | 3= Quasi sempre |
|--|-------|------------------|----------------|-----------------|
| 1. Ha mai giocato più di quanto la sua disponibilità economica lo permettesse?   | 0 □   | 1 □              | 2 □            | 3 □             |
| 2. Ha sentito la necessità di giocare importi maggiori per mantenere alto l'interesse?   | 0 □   | 1 □              | 2 □            | 3 □             |
| 3. Le capita spesso di tornare a giocare per tentare di vincere quanto aveva perso?  | 0 □   | 1 □              | 2 □            | 3 □             |
| 4. Si è fatto prestare dei soldi o ha venduto qualcosa per ricavare dei soldi da giocare?  | 0 □   | 1 □              | 2 □            | 3 □             |
| 5. Ha mai pensato di avere un problema con il gioco d'azzardo?   | 0 □   | 1 □              | 2 □            | 3 □             |
| 6. E' stato criticato per il gioco o le hanno detto che ha un problema legato al gioco, indipendentemente che fosse vero o meno? | 0 □   | 1 □              | 2 □            | 3 □             |
| 7. Si è sentito colpevole a causa del gioco o per quello che è successo quando giocava?  | 0 □   | 1 □              | 2 □            | 3 □             |
| 8. Il gioco d'azzardo le ha causato problemi di salute, tra cui stress o ansia?  | 0 □   | 1 □              | 2 □            | 3 □             |
| 9. Il gioco d'azzardo ha causato problemi finanziari a lei o alla sua famiglia?  | 0 □   | 1 □              | 2 □            | 3 □             |

(Se si a domanda 2.4) Per tutte le persone di 18 anni e più

2.3. Pensando agli ultimi 12 mesi, direbbe che: (una risposta per ogni riga)

|  | 0=Mai                      | 1= Qualche volta           | 2= Tante volte             | 3= Quasi sempre            |
|--|----------------------------|----------------------------|----------------------------|----------------------------|
| 1. Ha mai giocato più di quanto la sua disponibilità economica lo permettesse?   | 0 <input type="checkbox"/> | 1 <input type="checkbox"/> | 2 <input type="checkbox"/> | 3 <input type="checkbox"/> |
| 2. Ha sentito la necessità di giocare importi maggiori per mantenere alto l'interesse?   | 0 <input type="checkbox"/> | 1 <input type="checkbox"/> | 2 <input type="checkbox"/> | 3 <input type="checkbox"/> |
| 3. Le capita spesso di tornare a giocare per tentare di vincere quanto aveva perso?  | 0 <input type="checkbox"/> | 1 <input type="checkbox"/> | 2 <input type="checkbox"/> | 3 <input type="checkbox"/> |
| 4. Si è fatto prestare dei soldi o ha venduto qualcosa per ricavare dei soldi da giocare?  | 0 <input type="checkbox"/> | 1 <input type="checkbox"/> | 2 <input type="checkbox"/> | 3 <input type="checkbox"/> |
| 5. Ha mai pensato di avere un problema con il gioco d'azzardo?   | 0 <input type="checkbox"/> | 1 <input type="checkbox"/> | 2 <input type="checkbox"/> | 3 <input type="checkbox"/> |
| 6. E' stato criticato per il gioco o le hanno detto che ha un problema legato al gioco, indipendentemente che fosse vero o meno? | 0 <input type="checkbox"/> | 1 <input type="checkbox"/> | 2 <input type="checkbox"/> | 3 <input type="checkbox"/> |
| 7. Si è sentito colpevole a causa del gioco o per quello che è successo quando giocava?  | 0 <input type="checkbox"/> | 1 <input type="checkbox"/> | 2 <input type="checkbox"/> | 3 <input type="checkbox"/> |
| 8. Il gioco d'azzardo le ha causato problemi di salute, tra cui stress o ansia?  | 0 <input type="checkbox"/> | 1 <input type="checkbox"/> | 2 <input type="checkbox"/> | 3 <input type="checkbox"/> |
| 9. Il gioco d'azzardo ha causato problemi finanziari a lei o alla sua famiglia?  | 0 <input type="checkbox"/> | 1 <input type="checkbox"/> | 2 <input type="checkbox"/> | 3 <input type="checkbox"/> |

(Versione validata in italiano del CPGI/PSG):

(per le persone di 18 anni e più)

Esiste una versione breve a 3 items, mai testata in Italia (item 1, 6, 7) (PGSI Short Form) (Volberg & Williams, 2012)

# Sezione 2: Le tipologie di giochi effettuati (terrestri e on line) e l'azzardo (parte 3) (per le persone di 18 anni e più)

## Proposta alternativa alla domanda 2.3:

Sostituire il modulo presente nella domanda 2.3 (CPGI/PSGI) con una selezione di domande per indagare i problemi relazionali e di tipo psico-sociale o di salute legati al gioco d'azzardo. Alcuni di questi quesiti potrebbero essere estrapolati dal CPGI/PSGI (ad es item 4, 6, 8, 9).

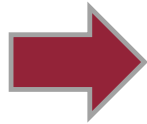
Affiancare a questa selezione di quesiti il IGD9-SF: Internet Gaming Disorder Scale Short Form.



Instructions: These questions will ask you about your gaming activity during the past year (i.e., last 12 months). By gaming activity, we understand any gaming related activity that has been played either from a computer/laptop or from a gaming console or any other kind of device (e.g., mobile phone, tablet, etc.) both online and/or offline.

|  | Never                      | Rarely                     | Sometimes                  | Often                      | Very Often                 |
|--|----------------------------|----------------------------|----------------------------|----------------------------|----------------------------|
| 1. Do you feel preoccupied with your gaming behavior? (Some examples: Do you think about previous gaming activity or anticipate the next gaming session? Do you think gaming has become the dominant activity in your daily life?) | 1 <input type="checkbox"/> | 2 <input type="checkbox"/> | 3 <input type="checkbox"/> | 4 <input type="checkbox"/> | 5 <input type="checkbox"/> |
| 2. Do you feel more irritability, anxiety or even sadness when you try to either reduce or stop your gaming activity?  | 1 <input type="checkbox"/> | 2 <input type="checkbox"/> | 3 <input type="checkbox"/> | 4 <input type="checkbox"/> | 5 <input type="checkbox"/> |
| 3. Do you feel the need to spend increasing amount of time engaged gaming in order to achieve satisfaction or pleasure?  | 1 <input type="checkbox"/> | 2 <input type="checkbox"/> | 3 <input type="checkbox"/> | 4 <input type="checkbox"/> | 5 <input type="checkbox"/> |
| 4. Do you systematically fail when trying to control or cease your gaming activity?  | 1 <input type="checkbox"/> | 2 <input type="checkbox"/> | 3 <input type="checkbox"/> | 4 <input type="checkbox"/> | 5 <input type="checkbox"/> |
| 5. Have you lost interests in previous hobbies and other entertainment activities as a result of your engagement with the game?  | 1 <input type="checkbox"/> | 2 <input type="checkbox"/> | 3 <input type="checkbox"/> | 4 <input type="checkbox"/> | 5 <input type="checkbox"/> |
| 6. Have you continued your gaming activity despite knowing it was causing problems between you and other people?   | 1 <input type="checkbox"/> | 2 <input type="checkbox"/> | 3 <input type="checkbox"/> | 4 <input type="checkbox"/> | 5 <input type="checkbox"/> |
| 7. Have you deceived any of your family members, therapists or others because the amount of your gaming activity?  | 1 <input type="checkbox"/> | 2 <input type="checkbox"/> | 3 <input type="checkbox"/> | 4 <input type="checkbox"/> | 5 <input type="checkbox"/> |
| 8. Do you play in order to temporarily escape or relieve a negative mood (e.g., helplessness, guilt, anxiety)?   | 1 <input type="checkbox"/> | 2 <input type="checkbox"/> | 3 <input type="checkbox"/> | 4 <input type="checkbox"/> | 5 <input type="checkbox"/> |
| 9. Have you jeopardized or lost an important relationship, job or an educational or career opportunity because of your gaming activity?  | 1 <input type="checkbox"/> | 2 <input type="checkbox"/> | 3 <input type="checkbox"/> | 4 <input type="checkbox"/> | 5 <input type="checkbox"/> |

## IGD9-SF: Internet Gaming Disorder Scale Short Form.



Instructions: These questions will ask you about your gaming activity during the past year (i.e., last 12 months). By gaming activity, we understand any gaming related activity that has been played either from a computer/laptop or from a gaming console or any other kind of device (e.g., mobile phone, tablet, etc.) both online and/or offline.

|  | Never                      | Rarely                     | Sometimes                  | Often                      | Very Often                 |
|--|----------------------------|----------------------------|----------------------------|----------------------------|----------------------------|
| 1. Do you feel preoccupied with your gaming behavior? (Some examples: Do you think about previous gaming activity or anticipate the next gaming session? Do you think gaming has become the dominant activity in your daily life?) | 1 <input type="checkbox"/> | 2 <input type="checkbox"/> | 3 <input type="checkbox"/> | 4 <input type="checkbox"/> | 5 <input type="checkbox"/> |
| 2. Do you feel more irritability, anxiety or even sadness when you try to either reduce or stop your gaming activity?  | 1 <input type="checkbox"/> | 2 <input type="checkbox"/> | 3 <input type="checkbox"/> | 4 <input type="checkbox"/> | 5 <input type="checkbox"/> |
| 3. Do you feel the need to spend increasing amount of time engaged gaming in order to achieve satisfaction or pleasure?  | 1 <input type="checkbox"/> | 2 <input type="checkbox"/> | 3 <input type="checkbox"/> | 4 <input type="checkbox"/> | 5 <input type="checkbox"/> |
| 4. Do you systematically fail when trying to control or cease your gaming activity?  | 1 <input type="checkbox"/> | 2 <input type="checkbox"/> | 3 <input type="checkbox"/> | 4 <input type="checkbox"/> | 5 <input type="checkbox"/> |
| 5. Have you lost interests in previous hobbies and other entertainment activities as a result of your engagement with the game?  | 1 <input type="checkbox"/> | 2 <input type="checkbox"/> | 3 <input type="checkbox"/> | 4 <input type="checkbox"/> | 5 <input type="checkbox"/> |
| 6. Have you continued your gaming activity despite knowing it was causing problems between you and other people?   | 1 <input type="checkbox"/> | 2 <input type="checkbox"/> | 3 <input type="checkbox"/> | 4 <input type="checkbox"/> | 5 <input type="checkbox"/> |
| 7. Have you deceived any of your family members, therapists or others because the amount of your gaming activity?  | 1 <input type="checkbox"/> | 2 <input type="checkbox"/> | 3 <input type="checkbox"/> | 4 <input type="checkbox"/> | 5 <input type="checkbox"/> |
| 8. Do you play in order to temporarily escape or relieve a negative mood (e.g., helplessness, guilt, anxiety)?   | 1 <input type="checkbox"/> | 2 <input type="checkbox"/> | 3 <input type="checkbox"/> | 4 <input type="checkbox"/> | 5 <input type="checkbox"/> |
| 9. Have you jeopardized or lost an important relationship, job or an educational or career opportunity because of your gaming activity?  | 1 <input type="checkbox"/> | 2 <input type="checkbox"/> | 3 <input type="checkbox"/> | 4 <input type="checkbox"/> | 5 <input type="checkbox"/> |

# Sezione 3: Prossimità di servizi in cui è possibile giocare

Alcuni studi hanno messo in evidenza come la probabilità di giocare aumenti se ci sono luoghi per il gioco d'azzardo vicino casa o vicino i luoghi in cui si trascorre abitualmente le proprie giornate (ad esempio dove si lavora o studia).

Si propone, quindi, di inserire, all'interno della batteria per misurare l'accessibilità ai servizi già presente in CTL 2015, **una lista di alcuni servizi e luoghi in cui è possibile giocare.**

Oltre a questo si propone anche di modificare il testo della domanda in modo da fare riferimento non soltanto ai luoghi nella zona in cui vive, ma anche a **quelli presenti nella zona dove si trascorrono abitualmente le proprie giornate per motivi di studio e/o lavoro.**



## 3. ACCESSIBILITÀ AI SERVIZI

3.1 Nella zona in cui vive o dove trascorre abitualmente le sue giornate, sono presenti i seguenti servizi?

(Una risposta per ogni riga)

|   | Sì, ed è facile da raggiungere | Sì, ma è difficile da raggiungere | NO, ma vorrei che ci fosse | NO, e non mi interessa | Non so |
|---|--------------------------------|-----------------------------------|----------------------------|------------------------|--------|
| Cinema  | 1 0                            | 2 0                               | 3 0                        | 4 0                    | 5 0    |
| Teatro, luoghi per spettacoli dal vivo              | 1 0                            | 2 0                               | 3 0                        | 4 0                    | 5 0    |
| Laboratorio teatrale                                | 1 0                            | 2 0                               | 3 0                        | 4 0                    | 5 0    |
| Libreria  | 1 0                            | 2 0                               | 3 0                        | 4 0                    | 5 0    |
| Bar   | 1 0                            | 2 0                               | 3 0                        | 4 0                    | 5 0    |
| Edicola   | 1 0                            | 2 0                               | 3 0                        | 4 0                    | 5 0    |
| Tabacchi  | 1 0                            | 2 0                               | 3 0                        | 4 0                    | 5 0    |
| Biblioteca  | 1 0                            | 2 0                               | 3 0                        | 4 0                    | 5 0    |
| Internet point                                      | 1 0                            | 2 0                               | 3 0                        | 4 0                    | 5 0    |
| Sala per concerti, locale per fare musica           | 1 0                            | 2 0                               | 3 0                        | 4 0                    | 5 0    |
| Negozi di strumenti musicali                        | 1 0                            | 2 0                               | 3 0                        | 4 0                    | 5 0    |
| Rivendita/noleggio di Cd e Dvd                      | 1 0                            | 2 0                               | 3 0                        | 4 0                    | 5 0    |
| Scuola di musica                                    | 1 0                            | 2 0                               | 3 0                        | 4 0                    | 5 0    |
| Banda musicale/coro                                 | 1 0                            | 2 0                               | 3 0                        | 4 0                    | 5 0    |
| Negozi di videogiochi                               | 1 0                            | 2 0                               | 3 0                        | 4 0                    | 5 0    |
| Centro culturale                                    | 1 0                            | 2 0                               | 3 0                        | 4 0                    | 5 0    |
| Sale giochi   | 1 0                            | 2 0                               | 3 0                        | 4 0                    | 5 0    |
| Circolo ricreativo                                  | 1 0                            | 2 0                               | 3 0                        | 4 0                    | 5 0    |
| Scuola di ballo                                     | 1 0                            | 2 0                               | 3 0                        | 4 0                    | 5 0    |
| Museo, galleria                                     | 1 0                            | 2 0                               | 3 0                        | 4 0                    | 5 0    |
| Laboratorio di artigianato ceramica, restauro ecc.) | 1 0                            | 2 0                               | 3 0                        | 4 0                    | 5 0    |
| Sale scommesse, sale bingo, casinò                  | 1 0                            | 2 0                               | 3 0                        | 4 0                    | 5 0    |



# Per riassumere rispetto al modulo di rilevazione...

---

**Obiettivo del modulo:** misurare la prevalenza e approfondire le relazioni con altri fattori di rischio

**Collocazione del modulo:** proposta di inserimento in alcune indagini Istat su individui e famiglie (ad esempio: AVQ, CTL );

**Strutturazione del modulo:** suddivisione in tre sezioni:

1. **Videogiochi:** frequenza di gioco, luogo , tempo dedicato, gaming;
2. **Tipologie di gioco:** (terrestre e on-line), azzardo, tempo dedicato al gioco, dispendio economico, implicazioni psico-sociali e di salute;
3. **Prossimità dei servizi in cui è possibile giocare:** (vicino casa/ luogo di lavoro e/o studio)

# Punti critici e prospettive future

---

Il progetto prevedeva inizialmente la realizzazione di un modulo per la misurazione del gambling e del gaming, da testare tramite una fase di pretest (con cognitive test) da realizzare in house e poi, successivamente, l'introduzione dei quesiti testati all'interno di una delle indagini Istat sulle famiglie.

A causa di alcune problematiche legate a tempistiche ed organizzazione la fase di test del modulo non è stata realizzata.

Ci auguriamo di poter realizzare la parte applicativa del progetto nel prossimo futuro (indagine CTL 2024) in modo da non vanificare gli sforzi compiuti.

# grazie

EMANUELA BOLOGNA | [emanuela.bologna@istat.it](mailto:emanuela.bologna@istat.it)

LAURA IANNUCCI | [laura.iannucci@istat.it](mailto:laura.iannucci@istat.it)

BARBARA MARIA ROSA LORÈ | [barbara.lore@istat.it](mailto:barbara.lore@istat.it)