

Il Gioco d'Azzardo Patologico ai tempi del COVID nei Dipartimenti Dipendenze Patologiche - ASUR Marche

a cura di

Silvia Agnani, Annunziata Alfano, Manuela Falcinelli, Sabrina Petrelli, Giampiero Ricino, Stefano Stoccuto.

INDICE

IL PIANO DELLA RICERCA	2
RISULTATI	4
1 - IL CAMPIONE ARRUOLATO	4
1.1 <i>I giocatori d'azzardo in carico ai Servizi nel periodo osservato ed arruolati nello studio</i>	
1.2 <i>Caratteristiche socio-anagrafiche</i>	
1.3 <i>Il primo accesso e l'ultima presa in carico</i>	
2 - ASPETTI CLINICO DIAGNOSTICI	7
2.1 <i>Le diagnosi</i>	
2.2 <i>Gli usi secondari</i>	
2.3 <i>La tipologia, la frequenza ed i luoghi del gioco</i>	
2.4 <i>Il gioco illegale e i debiti</i>	
2.5 <i>Il denaro giocato</i>	
3 - I RAPPORTI CON IL SERVIZIO DURANTE IL LOCKDOWN	11
3.1 <i>I canali di comunicazione</i>	
3.2 <i>Le opinioni degli operatori sui rapporti terapeutici a distanza</i>	
4 - L'INTERVISTA	12
4.1 <i>Alcune caratteristiche dei partecipanti</i>	
4.2 <i>Il comportamento dei giocatori intervistati nel periodo precedente al Covid-19</i>	
4.3 <i>Il comportamento dei giocatori intervistati nel periodo del lockdown</i>	
CONCLUSIONI	24
Pandemia, lockdown, gioco	
La sperimentazione dei nuovi dispositivi terapeutici telematici	
BIBLIOGRAFIA	28
APPENDICE	29
Tabelle	29
Il Questionario	49

S. Agnani: Dirigente Sociologa DDP AV3

A. Alfano: Sociologa DDP AV5

M. Falcinelli: Dirigente Sociologa DDP AV2

S. Petrelli: Dirigente Sociologa DDP AV4

G. Ricino: Dirigente Sociologo DDP AV1

S. Stoccuto: Sociologo DDP AV3.

IL PIANO DELLA RICERCA

Premessa

L'insorgere della pandemia da Covid 19 ha determinato importanti ed improvvisi cambiamenti negli stili di vita di ogni cittadino. Nel giro di pochissimi giorni un'importante emergenza sanitaria ed economica ha investito indistintamente tutta la popolazione che, in tempi brevissimi, si è trovata costretta ad un isolamento sociale pressoché totale: il 9 marzo 2020 è stato emanato il Decreto del Presidente del Consiglio dei Ministri - *DPCM "Io resto a casa"* che ha posto forti restrizioni negli spostamenti limitandoli allo stretto necessario. Quarantena forzata ed assenza di conoscenze scientifiche certe hanno prodotto uno stato emotivo di disorientamento e timore generale e diffuso.

Obiettivi

Il presente studio ha analizzato il comportamento delle persone con una dipendenza da Gioco d'Azzardo nel periodo di quarantena forzata (dal 11 marzo al 4 maggio 2020) determinata dalla pandemia del virus Covid 19. Senza pretese di esaustività, l'indagine ha avuto come finalità principale quella di tentare di rispondere ad alcuni interrogativi:

- che effetti hanno prodotto nei giocatori l'isolamento sociale e la chiusura della quasi totalità dei luoghi di gioco?
- vi è stata una riduzione o una intensificazione di tale comportamento?
- vi sono stati dei cambiamenti? Quali?
- in alternativa o in concomitanza al gioco sono sopraggiunti altri comportamenti?
- vi sono variabili che intervengono in maniera significativa a spiegare tali cambiamenti?
- i nuovi dispositivi terapeutici telematici, se attivati, stanno producendo risultati? Quali?

Target

Lo studio ha coinvolto tutte le persone che ad inizio anno 2020 avevano una cartella clinica "aperta" per Gioco d'Azzardo nei Servizi pubblici e/o privati per le dipendenze patologiche nella Regione Marche e con una valutazione positiva da parte dei rispettivi operatori di riferimento (case-manager) circa l'effettivo arruolamento nello studio.

Ai sensi della DGRM 747/04 e s.m.i. tutti i Servizi, sia pubblici che privati, che compongono i DDP della regione Marche e che si occupano di persone con una problematica di gioco, sono stati coinvolti nell'indagine.

Nel caso di persone seguite sia nei Servizi pubblici che nei Servizi del Privato Sociale, questi ultimi hanno compilato solo i questionari di quei casi non noti agli STDP.

Metodologia

La ricerca è stata realizzata attraverso un questionario strutturato (in allegato) che ha consentito un case reporting di ciascuna persona arruolata nello studio e da una successiva intervista telefonica ai casi selezionati ed individuati.

L'intervista, previo consenso rilasciato dall'intervistato telefonicamente e nel rispetto delle normative sulla privacy e dell'anonimato, è stata somministrata da un Sociologo dei Dipartimenti per le Dipendenze Patologiche dell'ASUR della Regione Marche.

Il questionario si compone di tre principali sezioni:

- 1) una prima sezione contenente alcune principali informazioni di tipo socio anagrafico del giocatore (età, sesso, titolo di studio, condizione professionale, stato civile e condizione abitativa). Sono inoltre stati previsti due items circa il rapporto dell'intervistato con il Servizio

(l'anno di primo accesso al servizio in assoluto e la data di avvio dell'ultima presa in carico). Le informazioni anagrafiche sono relative alla situazione più recente disponibile e nota ai Servizi (ultima "presa in carico"). Tale sezione del questionario è stata compilata attraverso la cartella clinica e, quando necessario, attraverso il case-manager della persona;

- 2) una seconda sezione, la cui compilazione è avvenuta a cura del case-manager dell'intervistato, finalizzata all' inquadramento del caso rispetto alla situazione più recente. Comprende: tipologia di giocatore, eventuali sostanze/comportamenti d'abuso secondari; tipologia di gioco prevalente, frequenza, luoghi e circuiti di gioco, eventuali debiti e somma complessiva spesa mensilmente.
- 3) infine, una terza sezione rivolta al giocatore, raggiunto attraverso una intervista telefonica e volta ad analizzare la situazione nei mesi di gennaio-febbraio 2020 (periodo di tempo immediatamente precedente all'emergenza Covid 19) rispetto al mese di marzo 2020 (periodo di emergenza pandemica).

Tale sezione ha preso in esame:

- la problematica del gioco nel periodo pre-covid e post D.P.C.M.;
- l'eventuale sospensione o continuazione del gioco;
- le modificazioni intervenute rispetto alla propria condizione lavorativa ed abitativa;
- gli eventuali cambiamenti avvenuti rispetto al gioco: tipologia, modalità di giocare (contesto reale-virtuale), intensità di gioco (tempo dedicato e somme di denaro), eventuali altri comportamenti di uso/abuso (in alternativa o in concomitanza al gioco) messi in atto dalla persona o intensificatisi nel periodo di quarantena sanitaria obbligatoria: uso di alcol, sostanze illegali, psicofarmaci, comportamenti aggressivi e/o violenti, acquisti compulsivi, dedizione con tempi prolungati e senza impiego di denaro a videogiochi, chat, social network;
- le eventuali variazioni sopraggiunte di tipo negativo a livello psicologico (ansia, irritabilità, caduta dell'umore) e somatico (cefalea, disturbi gastrici...) o altri di tipo sia positivo che negativo;
- l'eventuale possibilità di giocare determinata dalla diponibilità di gioco da parte di esercenti del territorio, nonostante il divieto imposto dal Decreto Ministeriale.

Le sezioni 2 e 3 hanno previsto inoltre alcuni items volti a raccogliere alcune informazioni circa i nuovi dispositivi "a distanza" di tipo telematico (online e/o telefonici) nel periodo d'isolamento sociale: attivazione o meno da parte dei Servizi; percezione/giudizio da parte sia dei professionisti (case- manager) che dell'intervistato.

I dati raccolti attraverso il questionario/intervista, previa validazione con pre-test, sono stati implementati su una piattaforma di "Google moduli" appositamente costruita.

I dati sono stati successivamente elaborati con un specifico applicativo statistico (IBM SPSS Statistics 22) ed i risultati sono riportati nel presente Report.

RISULTATI

1. IL CAMPIONE ARRUOLATO

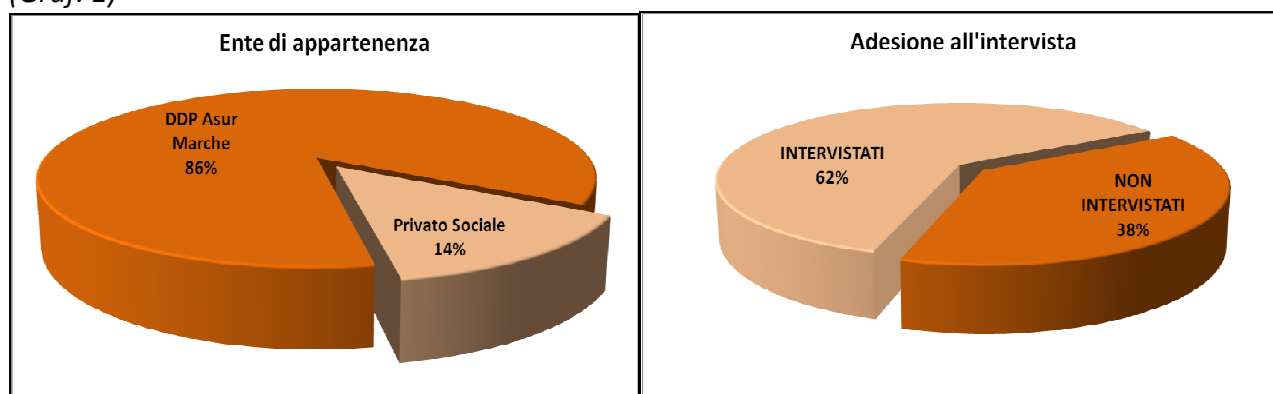
1.1 I giocatori d'azzardo in carico ai Servizi nel periodo osservato ed arruolati nello studio

Il presente studio ha coinvolto un totale di 296 persone, ovvero coloro i quali a Gennaio del 2020 risultavano avere una cartella clinica “aperta” per Gioco d’Azzardo nei Servizi pubblici e/o privati per le dipendenze patologiche nella Regione Marche e con una valutazione positiva da parte dei rispettivi operatori di riferimento (case-manager) circa l’effettivo arruolamento nello studio.

Specificato che le persone seguite in più Servizi sono state reclutate e studiate in modo univoco, dei 296 casi, l’86%, pari a 255 unità, sono persone in carico ai Dipartimenti delle Dipendenze Patologiche (DDP) dell’ASUR Marche ed il 14% (41 persone) al privato sociale del settore (Tab. 1 in appendice).

Il 62% (185 casi) del totale ha aderito in modo completo all’indagine partecipando all’intervista telefonica, mentre il 38% (111 persone), per motivi diversi che approfondiremo più avanti, non ha fornito le proprie risposte all’ultima parte dello studio relativo appunto all’approfondimento telefonico e si verificherà la rappresentatività dello stesso nella sezione n.4 del presente lavoro.

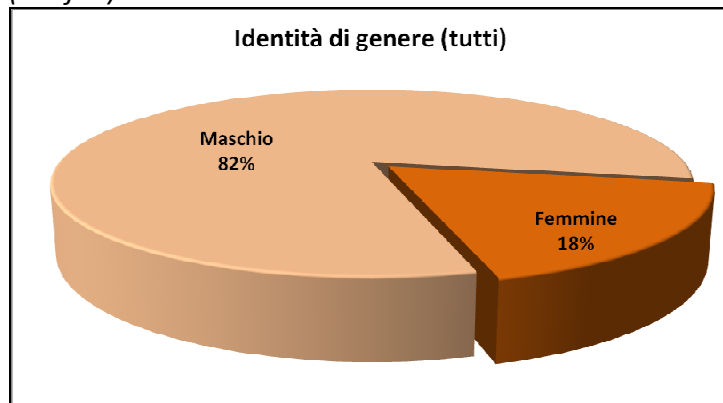
(Graf. 1)



1.2 Caratteristiche socio-anagrafiche

In linea con i dati di carattere epidemiologico e clinico riportati in letteratura, la prevalenza delle persone che afferiscono ai Servizi, sia pubblici che privati, della regione Marche per un problema legato al gioco è di genere maschile. Lo studio ha infatti preso in analisi 243 maschi e 53 femmine, rispettivamente l’82% ed il 18% del campione, con un rapporto maschi/femmine pari a 4,5.

(Graf. 2)



L'età - La variabilità dei valori riscontrati riguardo all'età nell'intero campione risulta rilevante, il range oscilla infatti da un massimo di 77 anni ad un minimo di 21 anni. L'età media del campione analizzata è di 48,89 anni (dev.st.=13.59) con una significativa differenza relativamente al sesso: i maschi hanno mediamente 46,97 anni (dev.st. =13.19) mentre le femmine 57,71 anni (dev.st. =11.94).

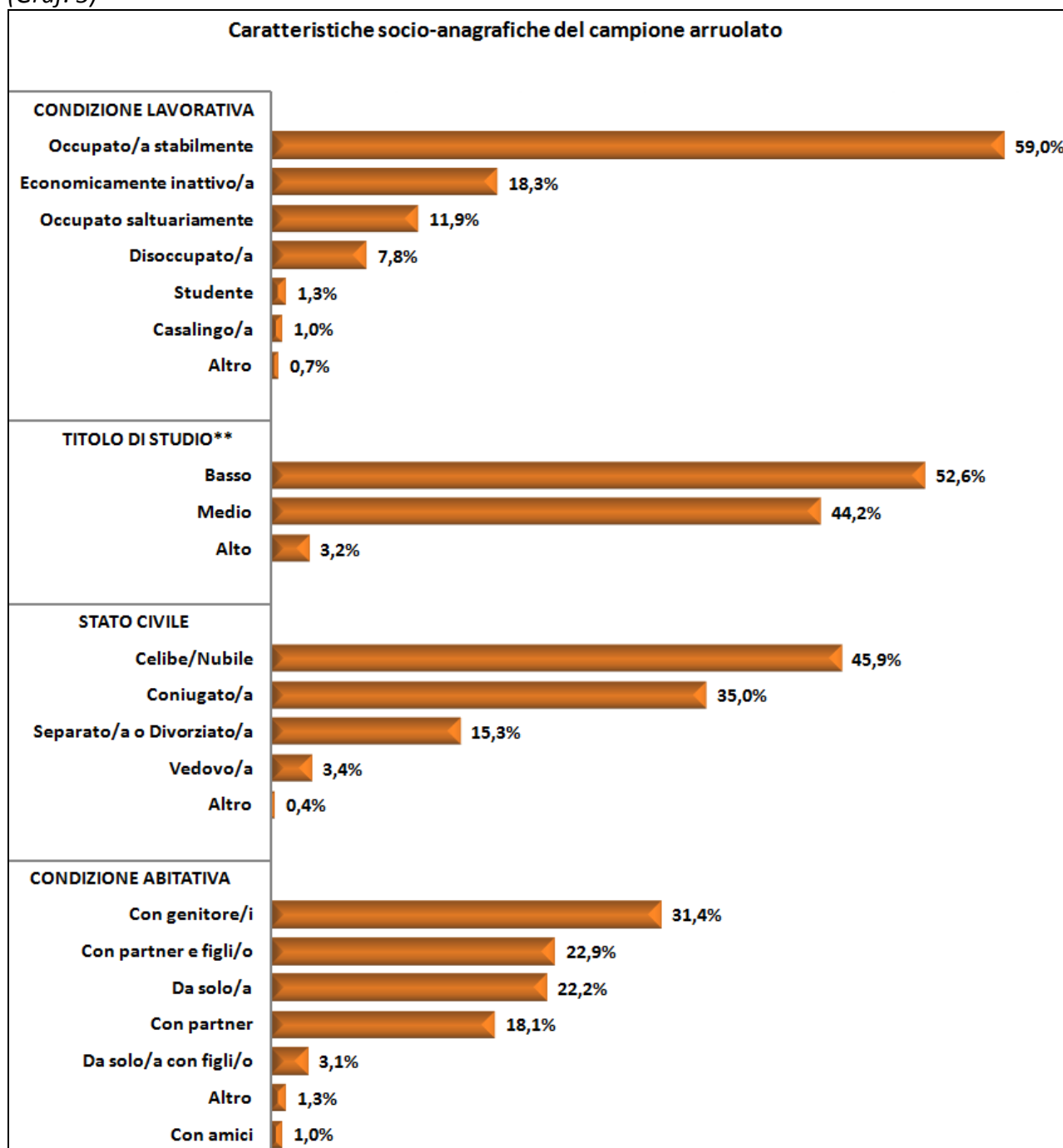
La condizione lavorativa - La prevalenza dell'intero campione risulta "Occupato stabilmente" (59,0%), tuttavia significativa è la quota delle persone che non hanno un lavoro fisso, il 37,5% infatti è occupato saltuariamente (11,9%) o economicamente inattivo (18,3%). Tale condizione riguarda in modo particolare le femmine: non ha un lavoro stabile, il 54,7% di esse, a fronte del 33,7% dei maschi.

Il titolo di studio - Rispetto alla scolarità, equamente distribuito è il livello del titolo di studio del campione: il 52,6% ha un basso grado d'istruzione ("Nessuno", "Licenza elementare" o "Licenza Media Inferiore") e la restante quota ha invece conseguito un Diploma di qualifica professionale, di Media Superiore o una Laurea. Rispetto al genere, il 56,6% delle femmine ha un basso grado di scolarità a fronte del 49,0% dei maschi.

Lo stato civile - Circa lo stato civile una persona su tre ha un legame affettivo stabile e legalmente riconosciuto: sono coniugati il 35,4% dei maschi ed il 34,0% delle femmine. Il 45,9% del campione è celibe o nubile, soprattutto i maschi, con il 50,2% di essi a fronte del 24,5% delle femmine. Tale dato non è comunque indicativo della condizione di solitudine relazionale in quanto lo studio non ha rilevato se le persone studiate abbiano relazioni affettive, convivenze. Il 15,3% dell'intero campione è separato o divorziato, specialmente le femmine (il 28,3% a fronte del 12,3% dei maschi).

La condizione abitativa - Relativamente agli aspetti socio-anagrafici lo studio ha inoltre analizzato la condizione abitativa rispetto alla quale emerge un dato, per certi aspetti, interessante: seppure il valore dell'età media del campione sopra descritto risulti piuttosto alto (attorno ai 49 anni), è importante la percentuale (31,4% del campione, pari a 92 persone) che, nonostante la maturità anagrafica, vive con i propri genitori. Un aspetto quest'ultimo, che riguarda in modo particolare i maschi (il 34,6% di essi). Il 22,9% del campione vive invece "con partner e figli/o" ed il 22,2% "da solo". Se vivere "con i genitori" è più diffuso tra i maschi (34,6%), il vivere da "soli" riguarda maggiormente le femmine (35,8% di esse). Per una lettura in dettaglio si rimanda al grafico n. 3.

(Graf. 3)



****Titolo di studio:** *Basso:* Nessuno, Elementare, Media Inferiore; *Medio:* Media Superiore, Qual. Professionale; *Alto:* Laurea, Laurea Magistrale

1.3 Primo accesso e ultima presa in carico

La prevalenza dei 296 pazienti studiati, ovvero il 52,4% delle persone, ha avuto il *primo accesso ai Servizi* negli anni antecedenti al 2018 (155 casi tra il 1996 ed il 2017, a fronte di 141 pazienti nel periodo che va dal 2018 al 2020).¹

Il 74,3% del campione è costituito da persone la cui *ultima presa in carico* è avvenuta comunque nell'ultimo triennio. Tale dato, insieme a quello relativo al grado di partecipazione (il 65% di coloro

¹ A tale proposito si ricorda la Legge Regionale- Regione Marche n. 3 del 07/02/2017 "Norme per la prevenzione e il trattamento del gioco d'azzardo patologico e della dipendenza da nuove tecnologie e social network".

che hanno avuto l'ultima presa in carico in anni precedenti ha rilasciato interviste), può rappresentare un indicatore del buon grado di *concordance* ai Servizi delle persone trattate. In linea con altre tipologie di addiction (in particolare per l'alcol), i dati della ricerca confermano ancora una volta il valore decisamente più alto relativo all'età media delle femmine al primo accesso nei servizi. Inoltre è statisticamente significativa la quota delle femmine che ha avuto il primo accesso ai Servizi negli anni più remoti rispetto a quelli trascorsi (Tab. 2 in appendice).

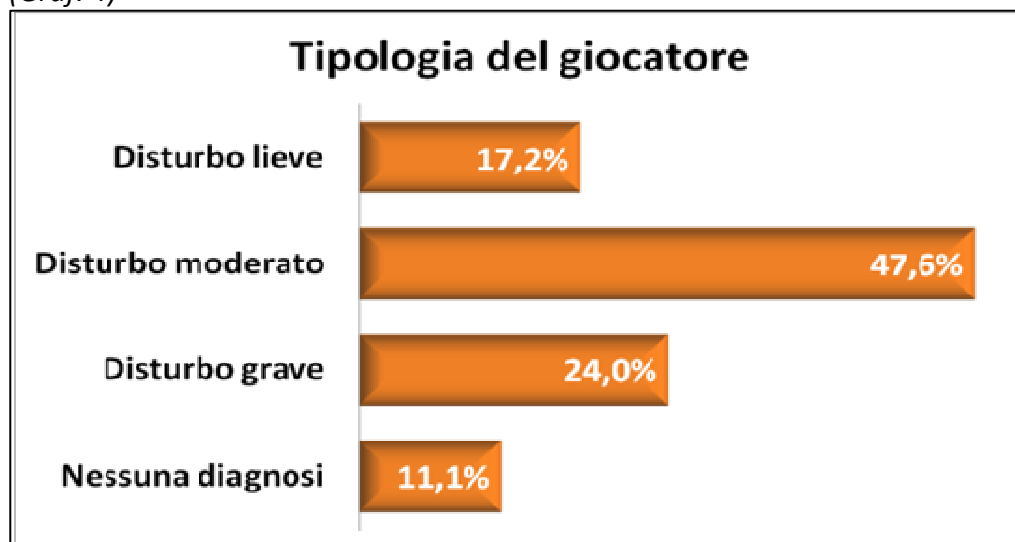
2. ASPETTI CLINICO-DIAGNOSTICI

2.1 Le diagnosi

Delle 296 persone arruolate nello studio, 263 sono i giocatori per cui è stata formulata una diagnosi.

Secondo quanto riportato dai case-manager, la prevalenza (47,6%) presenta un "Disturbo Moderato", il 24% un "Disturbo Grave", il 17,2% un "Disturbo Lieve" e per l'11,1% non era stata ancora formulata "Nessuna Diagnosi" .

(Graf. 4)



Le tre tipologie di diagnosi dei 263 giocatori sono state formulate nel 63,9% (168 pazienti) dei casi secondo i criteri riportati nel DSM V, per i restanti 95 utenti le diagnosi sono state invece fornite prevalentemente sulla base dell'osservazione clinica emersa durante le diverse tipologie dei colloqui tenuti dai professionisti con i pazienti.

La distribuzione dei valori non presenta significative differenze rispetto al genere: il disturbo preponderante, sia per i maschi che per le femmine, è di tipo "moderato", seguono, senza particolari difformità, quello di tipo "grave" ed infine quello "lieve". L'unico elemento degno di nota è la maggiore percentuale delle femmine rispetto ai maschi con "nessuna diagnosi".

Sembrerebbe evidenziarsi invece una diversa distribuzione dei valori del numero delle persone per tipologia di diagnosi rispetto ai Servizi di appartenenza, con differenze anche all'interno degli stessi servizi pubblici. Tenendo conto dell'esiguità del numero dei casi osservati, parrebbe che all'aumentare del grado del disturbo diminuisca il numero dei pazienti in carico alle strutture pubbliche ed aumentino invece quelli in carico al privato sociale. Tale aspetto ovviamente

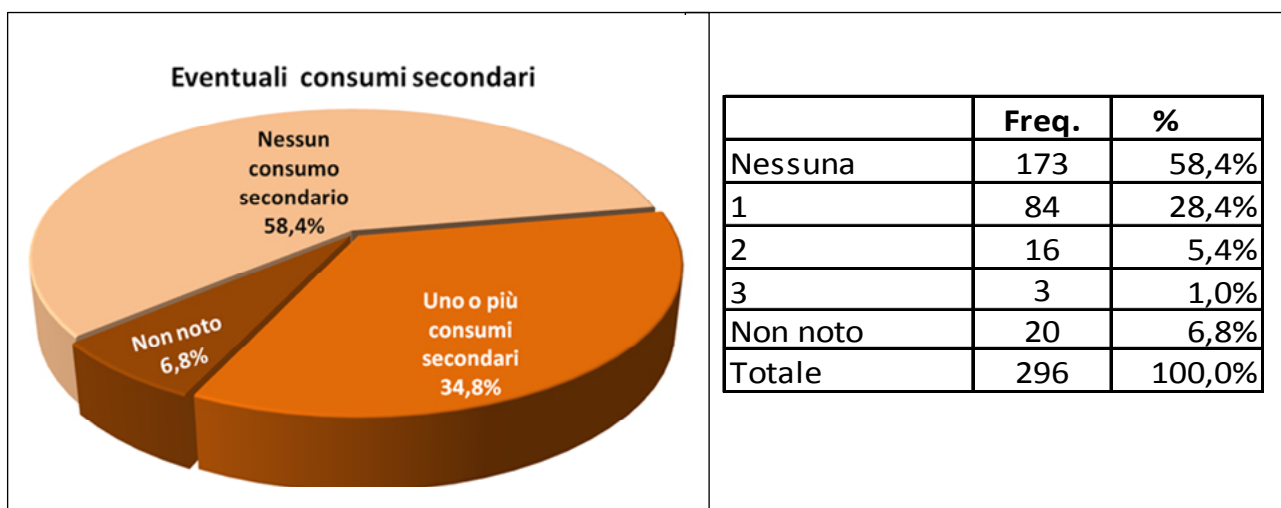
necessita di ulteriori approfondimenti finalizzati ad un'eventuale omogeneizzazione dei criteri di presa in carico (Tab. 3 in appendice).

L'osservazione delle caratteristiche socio anagrafiche dei pazienti arruolati nello studio rispetto alla diversa tipologia di disturbo evidenzia una trasversalità molto marcata delle diverse variabili socioanagrafiche esaminate. Tuttavia l'analisi in dettaglio per ciascuna tipologia dei pazienti giocatori mostra alcune peculiarità rispetto alle quali si rimanda, per una lettura in dettaglio, alla Tab. 3. in appendice.

2.2 Gli usi secondari

Venendo invece all'analisi più approfondita degli aspetti legati alla patologia di cui sono portatori le persone analizzate, il 58,4% (soprattutto coloro che presentano un disturbo "lieve") dei 296 giocatori arruolati nell'indagine non presenta nessuna *altra sostanza o comportamento di uso secondario*. Il 34,8% del campione (103 persone) associa invece al gioco patologico almeno una sostanza o un comportamento di uso secondari (il 28,4% una, il 5,4% due ed il restante 1,0% tre). La maggiore concentrazione di uso di più sostanze riguarda i pazienti con disturbo "moderato" e "grave".

(Graf. 5)



Quando presente, l'uso secondario è prevalentemente legato alle *sostanze*, solo in 2 casi al Gioco d'Azzardo è associato un uso problematico di tecnologie digitali, una situazione che riguarda solo i maschi (Tab. 4 in appendice). Infatti alla domanda (a risposta multipla) sulla tipologia delle sostanze più utilizzate insieme al gioco, al primo posto si colloca il *tabacco* che ha raccolto il 17,9% delle risposte (con una rilevante prevalenza delle femmine rispetto ai maschi), seguono l'*alcol* (10,7%), la *cocaina* (5,0%) ed infine i *cannabinoidi* (2,5%). Nessun caso di consumo secondario di amfetamine e allucinogeni ed i rispettivi derivati, assente anche quello associato a sostanze dopanti o di altro genere (quali GHB, inalanti, cannabinoidi sintetici).

Per i pazienti con disturbo "lieve" i cannabinoidi, a seguire, il tabacco e la cocaina sono le sostanze secondarie più usate, mentre sono assenti l'alcol e gli oppiacei. Più variegata invece la tipologia delle sostanze per i pazienti con disturbo "moderato" e "grave": oltre al tabacco e all'alcol, il gioco è associato al consumo di cannabinoidi, di cocaina, agli oppiacei e suoi derivati (eroina, metadone, morfina, etc.) ed agli psicofarmaci (barbiturici, BDZ, altri farmaci ipnotici o sedativi) (Tab. 5 in appendice).

2.3 La tipologia, la frequenza ed i luoghi del gioco

Relativamente alla domanda sulla *tipologia di gioco maggiormente praticata*, i pazienti in carico ai servizi nella regione Marche rispondono per il 40,8% dei casi le “New slot”, seguono con il 21,2% le VLT (Video Lottery), le Lotterie istantanee con il 13,2% (Gratta e Vinci, Bingo), percentuali più contenute per le Scommesse sportive, le lotterie ad esito differito ed altri giochi d’azzardo.

Chiudono i Giochi numerici a totalizzatore con il 2,1% (Superenalotto, superstar, Win for Life). Residuali i casi di pazienti dediti a giochi sportivi (totocalcio, totogol), a scommesse virtuali in agenzia ed in borsa.

L’approfondimento dell’analisi delle diverse tipologie dei giochi praticate evidenzia delle differenze rispetto al genere dei pazienti: mentre le new slot coinvolgono soprattutto maschi (il 43,9% di essi a fronte del 25,9% delle pazienti femmine), le Lotterie istantanee (Gratta e Vinci, Bingo, etc.) riguardano invece in prevalenza le femmine (39,5% a fronte del 7,8% degli uomini). Anche le Lotterie ad esito differito (Lotto, 10 e lotto) ed i Giochi numerici a totalizzatore (Superenalotto, Superstar, Win for life) riguardano più le pazienti donne (rispettivamente il 17,3% ed il 4,9%) che gli uomini (3,4% e 1,6%). Le VLT invece sono un gioco soprattutto al maschile, così come le scommesse sportive, altri giochi a base sportiva (totocalcio, totogol) e le scommesse in borsa. Per queste tre ultime tipologie di giochi non si rileva nessun caso di pazienti femmine (Tab. 6 in appendice).

Se il 52,7% dei pazienti è dedito ad *una sola tipologia di gioco*, la restante quota, ovvero il 33,8% pratica 2 diversi generi di gioco, il 9,1% ne pratica 3 ed un 2% arriva a praticare addirittura 4 tipologie diverse (Tab. 7 in appendice).

Analizzando le diverse tipologie di gioco rispetto alle diverse diagnosi, le New slot (slot machines) sono la tipologia di gioco praticato con le maggiori percentuali per tutte le categorie del campione. Tuttavia per le persone con disturbo “lieve”, consistente è la quota (20,5%) di coloro che praticano Lotterie istantanee (Gratta e Vinci, Bingo), mentre per le persone con un disturbo “moderato” e “grave” significativa è invece la percentuale di quelli dedite alle VLT (21,7% i primi ed il 29% i secondi - Tab. 8 in appendice).

Circa la *frequenza di gioco*, il 36,1% del campione arruolato nello studio, secondo l’ultimo dato rilevato dai rispettivi case manager, gioca “Più volte al mese”, il 24,3% del totale dei pazienti “più volte alla settimana”, seguono con il 10,8% dell’intero campione “Una volta al mese” e “Più volte alla settimana”.

Per quello che riguarda la frequenza di gioco rispetto al genere, ancora una volta si evidenzia un denominatore comune ai due generi: per entrambi i generi le modalità che raccolgono le maggiori percentuali sono “più volte al mese” e “più volte a settimana”. Tuttavia è possibile individuare delle differenze: l’11,3% delle femmine (a fronte del 7,8% degli uomini) risultano “astinenti” ed il 13,2% (contro il 10,3% dei pazienti dell’altro genere) gioca “tutti i giorni/ più volte al giorno” (Tab. 9 in appendice).

La maggiore o minore frequenza al gioco sembra essere correlata al grado di disturbo dei pazienti: le persone con un disturbo “grave” giocano per il 33,8% dei casi “più volte alla settimana” e per il 23,9% “tutti i giorni/ più volte al giorno”. Al momento della rilevazione un 12,7% delle persone “gravi” risultava “astinente” (Tab. 10 in appendice).

Per quello che riguarda la modalità, la prevalenza dell’intero campione gioca presso esercizi fisici piuttosto che online. Analizzando il dato in base al campione, otteniamo che il 76,4% dei giocatori del campione “gioca solo su rete fisica”, il 2% su quella “telematica” ed il 21,6% su entrambe (Tab. 11 in appendice).

Entrando nel dettaglio delle diverse tipologie del *contesto fisico* in cui si gioca, indipendentemente dal genere dei giocatori, i luoghi principali sono i “bar” che raccolgono il 34,7% del totale delle risposte, seguono le “sale giochi” con il 20,6%, le “tabaccherie” con il 18,1% e le “sale scommesse”

con il 17,7% (Tab. 12 in appendice). Il Casinò (non presente nella nostra regione) è frequentato solo dall'1,5% degli utenti dei Servizi.

Differenze importanti si evidenziano tra i maschi e le femmine. Per queste ultime i contesti fisici più frequentati per giocare sono i "bar" e le "tabaccherie" (entrambe 41,7%) ed a seguire "le sale giochi" (9,5%), mentre gli uomini oltre ai "bar" (33,2%) ed alle "sale giochi" (23,0%) scelgono le "sale scommesse" (20,7%) (Tab.12 in appendice).

Rispetto alle tipologie di giocatori si nota che al progredire della gravità del disturbo diminuisce la percentuale di coloro che scelgono di giocare nei "bar" o nelle "tabaccherie" ed aumentano invece i valori delle "sale giochi" e delle "sale scommesse" (Tab. 13 in appendice).

Le risposte ottenute rispetto ai *luoghi virtuali* di gioco hanno ottenuto dei valori decisamente inferiori rispetto a quelli di tipo fisico. I pochi casi che giocano in modalità telematica, sono per la quasi totalità maschi, il 95,8% delle femmine non utilizza "nessun contesto virtuale" (Tab. 14 in appendice).

2.4 Il gioco illegale e i debiti

In linea con i dati relativi ai contesti di gioco, il 93,9% dei pazienti eleggibili è dedito a giochi di tipo "legale", il 3% sia legale che "illegale". Gli sporadici casi di *gioco "illegale"* riguardano prevalentemente i maschi (Tab. 15 in appendice).

Non si rilevano casi di gioco illegale tra le persone con disturbo "lieve" o "moderato" ma solo tra i "gravi". Al progredire della gravità della diagnosi diminuisce la percentuale del gioco legale ed aumenta quello "sia legale che illegale" e solo "illegale" (Tab. 16 in appendice).

Il 45,3% della totalità degli utenti affetti da un disturbo da gioco seguiti dai Servizi risultano essere giocatori che hanno contratto debiti a fronte di un 44,3% che non ne hanno contratti. Per un 10,5% tale informazione non è disponibile. *L'indebitamento* è più diffuso tra i maschi (Tab. 17 in appendice).

I "*Privati (amici, parenti)*" sono la tipologia prevalente (28% delle risposte) con cui i giocatori hanno contratto debiti, seguono "*Gli Istituti bancari, società finanziarie*" con il 21,5% delle risposte ed il 2,1% delle situazioni in cui si è ricorsi ad "usurai, criminalità". Le percentuali delle risposte non presentano particolari scostamenti tra tutto il campione e coloro che hanno accettato di partecipare all'intervista.

Mentre i maschi ricorrono prevalentemente ai "privati", le donne ricorrono soprattutto ad "istituti bancari, società finanziarie". Si rilevano sporadici casi (7 persone) che ricorrono ad "usurai, criminalità", elemento su cui si ritiene necessario puntare l'attenzione (Tab. 18 in appendice).

L'insieme dei dati potrebbe essere occasione di due spunti di riflessione, uno sul piano dei trattamenti ed uno sul versante della prevenzione.

Dal punto di vista clinico, quanto sopra evidenziato potrebbe suggerire la necessità di attivare nei servizi in integrazione ai diversi percorsi di cura già in essere, di carattere medico, psicologico e sociale, spazi di consulenza finanziaria allo scopo di fornire un aiuto per implementare piani di rientro e ristrutturazione dei debiti, aspetto determinante per un miglioramento della qualità della vita anche sul piano relazionale.

Importante, sul versante preventivo, rispetto all'intercettazione delle situazioni ad alto rischio, appare anche il coinvolgimento del mondo finanziario, quali banche, società finanziarie, associazioni dei consumatori etc. nei territori di competenza dei Servizi, nelle azioni di informazione, sensibilizzazione e prevenzione.

2.5 Il denaro giocato

Molto ridotta è la quota delle persone di cui è stato possibile avere informazioni circa la quantità di denaro speso mensilmente per il gioco: solo il 29,1%. Seppure in presenza di pochi dati, il quadro generale che emerge si caratterizza per una forte variabilità, la spesa media mensile per

gioco, oscilla infatti tra un minimo di € 40 ad un massimo di € 10.000. Le quote in cui si concentra la maggioranza dei casi sono nella fasce € 300/400 e € 500/600 mensili, che riguardano, in entrambe i casi, circa il 23% di tutti i giocatori, segue la fascia € 1.000/1.750 con il 18,6% dei casi. I valori medi di spesa mensile per il campione sono pari ad € 887,32. Si sottolinea però che, seppur poco frequenti, sono presenti giocatori che spendono dagli € 2.000 agli € 10.000.

Decisamente più importante la quota spesa dai maschi rispetto alle femmine, la classe modale dei primi è quella tra gli € 500 e gli € 600, seguita da quella tra gli € 1.000 e gli € 1.750, mentre tra le femmine le fasce con le percentuali più elevate sono € 300/400 ed € 500/600. Il valore medio della spesa dei maschi è tre volte quello delle femmine (€ 999,85 a fronte di € 354,66) (Tab. 19 in appendice).

3. I RAPPORTI CON IL SERVIZIO DURANTE IL LOCKDOWN

3.1 I canali di comunicazione

Più della metà dei 296 giocatori studiati (162 persone pari al 54,7%) ha mantenuto, nel periodo dell'emergenza, contatti con gli operatori dei Servizi in cui erano in carico. La prevalenza, il 66%, lo ha fatto telefonicamente, il 27,2% on line ed il 6,8% con entrambe le modalità. Degli arruolati in carico ai Servizi Pubblici ha mantenuto i contatti il 55,3% (prevalentemente telefonicamente) a fronte del 51,2% di quelli del Privato sociale (Tab. 22 in appendice).

Decisamente più elevata la quota delle pazienti femmine che hanno mantenuto contatti in tutte le modalità ed in particolare "telefonicamente" oppure "on line" (Tab. 20 in appendice).

Ad una prima lettura complessiva, appare che ad una maggiore gravità del disturbo corrisponda un aumento del numero dei pazienti che non ha mantenuto i contatti (il 39,2% delle persone con una diagnosi di disturbo "lieve", a fronte del 46,8% e del 46,5% di quelle con disturbo "moderato" e "grave". Tuttavia, entrando nel dettaglio, importante è la quota delle persone con disturbo "moderato" e "grave" che ha mantenuto contatti, soprattutto "telefonicamente" (Tab. 21 in appendice).

3.2 Le opinioni degli operatori sui rapporti terapeutici a distanza

Secondo quanto riferito dai case manager intervistati il *giudizio* è "*positivo*" (95,8%) rispetto al mantenimento dei contatti (Tab. 23 in appendice). Solo 14 risposte evidenziano una situazione non positiva (7 del Pubblico e 7 del Privato). La modalità di risposta "perché permette di non interrompere i contatti" è la motivazione più sentita, che raccoglie il 94,4% delle risposte, seguono "perché ho riscontrato una buona compliance" (50,6%) e "perché permette di superare problemi logistici" (45,1%). I contatti telefonici hanno ottenuto i più alti valori di gradimento, per entrambi i generi, con una lieve prevalenza tra le femmine: le risposte con un giudizio positivo dei maschi sono state il 95,0% e quelle delle femmine il 98,6%. Dei 14 casi che hanno dato una risposta con giudizio negativo, 13 sono maschi.

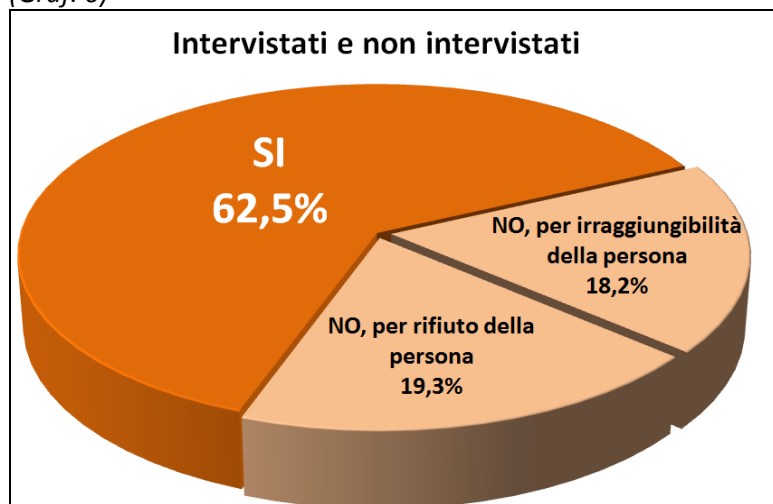
Venendo invece ai 134 casi che *non hanno mantenuto contatti* con gli operatori nel periodo dell'emergenza, questi rappresentano il 45,3% relativamente alle persone arruolate nella ricerca (Tab. 24 in appendice). Tale dato, se contestualizzato rispetto al periodo oggetto di analisi, può essere ricondotto in alcune Aree Vaste alla riduzione-interruzione delle attività di una parte delle risorse umane impegnate specificatamente nel trattamento dei persone con un disturbo da Gioco d'Azzardo ed impiegato nei Servizi attraverso gli specifici fondi regionali per il GAP, che proprio in quel periodo non hanno avuto continuità.

4. L'INTERVISTA

4.1 Alcune caratteristiche dei partecipanti all'intervista

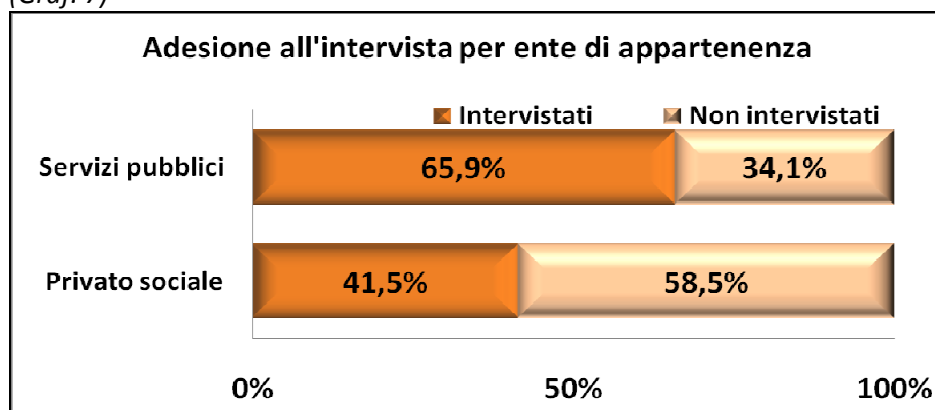
La percentuale delle persone contattate che ha aderito all'intervista telefonica proposta dagli operatori è superiore al 60%. Tra l'altro si evidenzia che la quota rimanente si divide quasi equamente tra coloro che hanno espresso direttamente il proprio rifiuto e coloro che invece non è stato possibile raggiungere (Tab. 25 in appendice)

(Graf. 6)



Il grado di partecipazione delle persone all'intervista telefonica, risentendo della composizione del campione, è stato del 65,9% da parte degli utenti dei Servizi Pubblici (hanno rilasciato interviste 168 persone delle 255 arruolate nella ricerca) e del 41,5% da parte di quelli dei Servizi del Privato Sociale (17 intervistati a fronte dei 41 casi coinvolti).

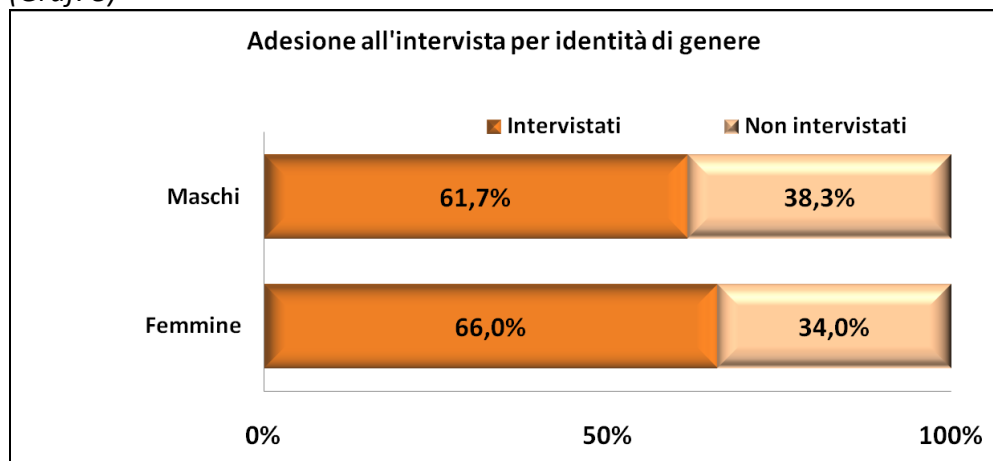
(Graf. 7)



Il totale delle persone che ha aderito all'intervista ha un'età media leggermente superiore a coloro che non sono stati intervistati (49,2 anni gli intervistati a fronte di 48,3 i non-intervistati), purtuttavia le femmine contattate telefonicamente, a differenza dei maschi, hanno un'età media inferiore di quelle non intervistate (Tab. 26 in appendice).

Le femmine, hanno mostrato una maggiore partecipazione alla realizzazione dello studio (il 66% a fronte del 61,7% dei maschi), dato importante in quanto quest'ultime numericamente più esigue rispetto ai maschi.

(Graf. 8)

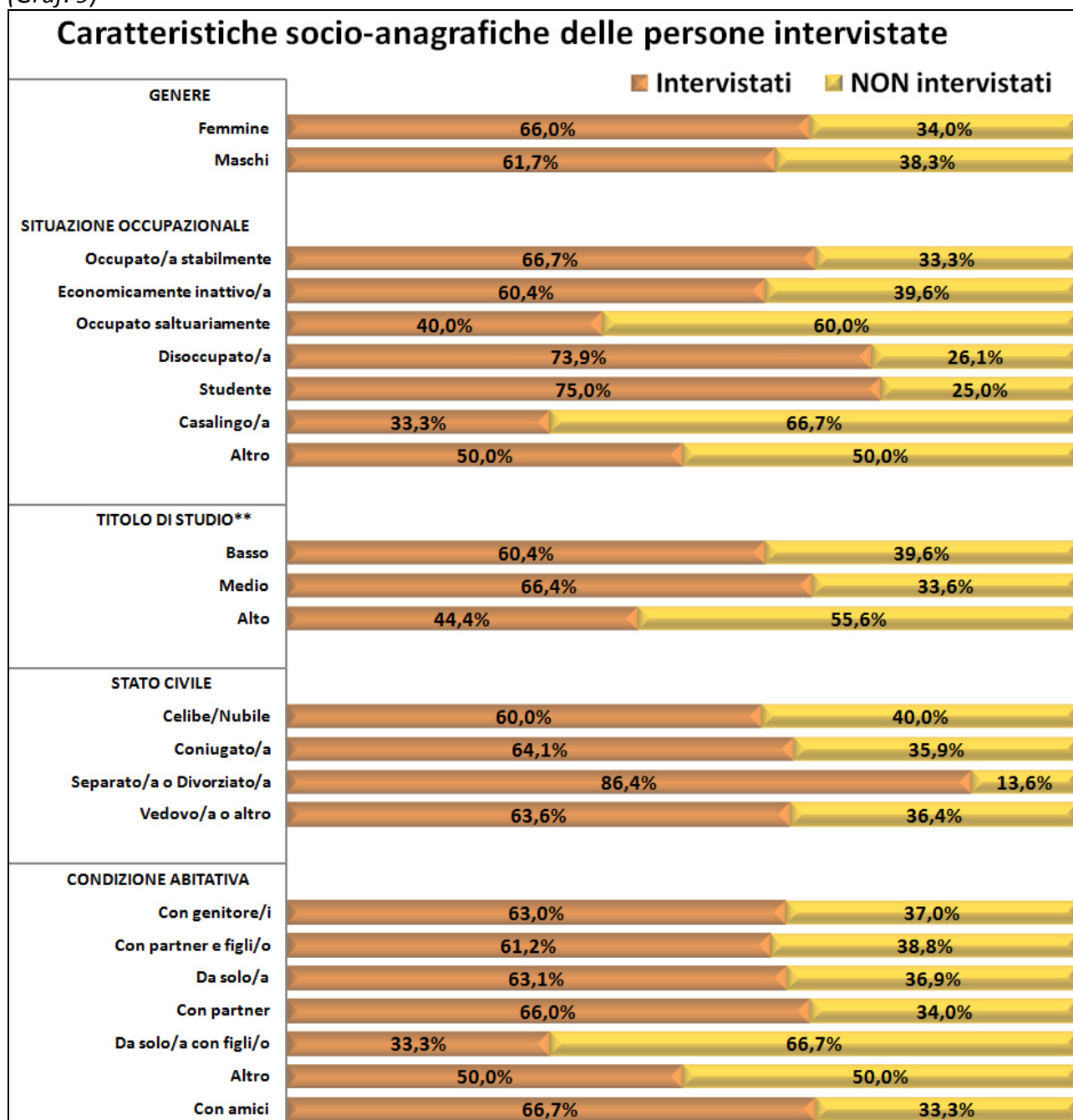


Rispetto alla situazione lavorativa, questa non sembra aver determinato, in modo significativo, la maggiore o minore adesione alle interviste, seppure hanno risposto alle domande telefoniche il 73,9% dei disoccupati, il 66,7% degli occupati, il 60,4% degli economicamente non attivi.

Anche il titolo di studio non appare particolarmente incisivo rispetto all'adesione all'intervista, seppur le maggiori percentuali delle persone che le hanno rilasciate siano quelle con un grado d'istruzione medio-basso.

Infine circa lo stato civile desta interesse l'alta percentuale (86,4%) dei "separati/divorziati" che ha risposto alle domande telefoniche. Tale valore potrebbe essere un indicatore dello stato di solitudine amplificato dal lockdown e potrebbe aver giocato un ruolo importante nell'aderire all'intervista.

(Graf. 9)



TITOLO di studio** Basso: Nessuno, Elementare, Media Inferiore; Medio: Media Superiore, Qual. Professionale; Alto: Laurea, Laurea Magistrale

Per ciò che attiene il grado di partecipazione all'intervista rispetto alla tipologia di disturbo non si evidenziano difformità di particolare rilievo: hanno aderito all'intervista attorno al 63% sia di coloro che presentano un disturbo "lieve" che "grave" ed il 64,5% di quelli con disturbo "moderato" (Tab. 27 in appendice).

Neppure l'approfondimento della tipologia di disturbo rispetto al genere mostra differenze importanti: il "Disturbo Lieve" riguarda il 17% sia dei maschi che delle femmine intervistate; attorno al 45-50% di ambo i sessi il "Disturbo Moderato", tra il 20 e il 25% quello "Grave" (Tab. 27 in appendice).

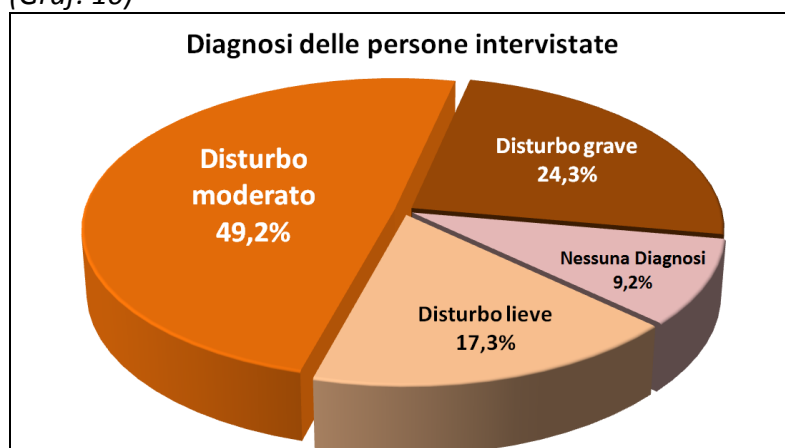
Gli intervistati, i cui valori percentuali sono riportati nel grafico sottostante (Graf. 10) sono costituiti da 17 persone per le quali non è stata formulata "Nessuna Diagnosi", 32 casi con un

“Disturbo Lieve”, 91 con un “Disturbo Moderato” ed i restanti 45 con un “Disturbo Grave” (Tab. 28 in appendice).

Si evidenzia che oltre il 90% delle persone in carico ai Servizi Pubblici presenta un disturbo moderato o grave, con differenziazioni ampie tra le Aree Vaste: tale dato potrebbe essere legato a vari fattori (modelli organizzativi, criteri diagnostici etc.), rispetto ai quali si rileva la necessità di approfondimenti.

Di seguito una sintetica descrizione degli aspetti socio-anagrafici dei 185 giocatori che hanno partecipato allo studio.

(Graf. 10)



I 32 casi con “disturbo lieve” hanno un’età media di 47,3 anni con una significativa variabilità dei valori che oscillano da un minimo di 21 ad un massimo di 75 anni (dev.st. 15,9); nel 59,4% dei casi sono “occupati stabilmente” a fronte di un 34,4% in “precarietà lavorativa” ed un 6,3% di “studenti”; la totalità dei casi ha un livello di scolarità medio-basso, nessun caso ha conseguito una laurea (Tab. 29 in appendice).

I 91 casi con “disturbo moderato” presentano l’età media più elevata, pari a 50,6 anni, con un’importante variabilità (dev.st. 14,0; range 24-74); anche tra di essi la maggior parte (il 67%) è “occupato stabilmente” ed il 31,9% si trova invece in una condizione di “precarietà lavorativa”. La differenza più marcata si registra tra il numero di studenti (che qui è l’1,1%); medio-basso si conferma il titolo di studio anche per i giocatori con un “disturbo moderato” (Tab. 29 in appendice).

Infine, per le 45 persone con “disturbo grave” l’età media non si discosta da quella dei pazienti con disturbo lieve, 47,8 anni, ma con una minore variabilità dei valori (dev.st. 8,7; range 28-66); le percentuali di occupazione sono in linea con le precedenti mentre si notano differenze nel titolo di studio: il 53,3% ha un titolo di studio “basso”, il 44,2% “medio” ed il 2,3% “alto” (Tab. 29 in appendice).

Si segnala che al crescere della gravità della diagnosi corrisponde una diminuzione dei casi dei “coniugati” ed un aumento dei “separati”. Inoltre, le persone con disturbo grave manifestano maggiori criticità rispetto alle competenze relazionali e nei rapporti coniugali. Ciò trova conferma anche nei dati relativi alla condizione abitativa: con i valori più bassi rispetto alle altre due tipologie di pazienti, solo il 20,5% ed il 13,6% dei giocatori con disturbi “gravi” vive rispettivamente “con il partner” e “con partner e figli”, mentre con le percentuali più alte, il 34,1% ed il 29,5% vive “con i genitori” o “da solo”, il 2,3% “da solo con figlio/i”. Il 60% dei casi (27 persone) ha formulato la prima richiesta di aiuto ai Servizi negli anni passati. L’età media al primo accesso è la più bassa tra le diverse tipologie dei giocatori, pari a 42,8 anni (Tab. 29 in appendice).

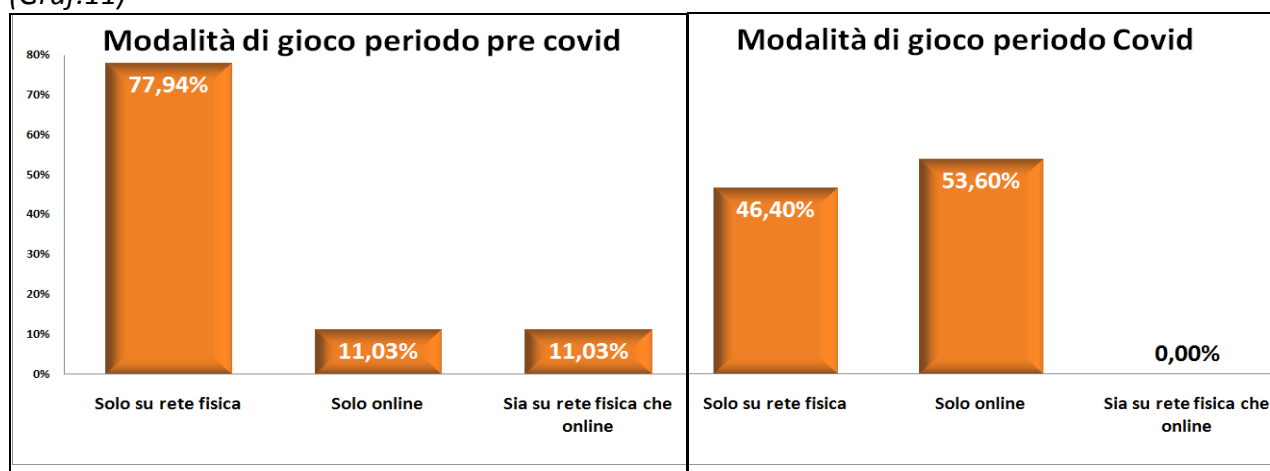
Entrando nel merito del comportamento problematico dei soli intervistati, circa la tipologia di gioco praticato, la frequenza al gioco, lo stato d'indebitamento e l'ammontare del denaro speso non si rilevano differenze significative rispetto a quanto emerso nell'intero campione. Si rileva tuttavia che, nonostante le persone intervistate siano seguite per la loro patologia, solo 23 tra gli intervistati (cioè il 7,8%), risultano "astinenti" dal gioco. Inoltre il 2,4% degli intervistati ha contratto debiti con "usurai, criminalità" ed il 20,9% spende mensilmente tra i 1.000 e i 1.750 euro (Tab. 30, 30.1, 31, 32, 32.1, 33, in appendice). Non è residuale la quota degli intervistati che, nonostante siano "seguiti" nei Servizi sia pubblici che privati, presentano aspetti comportamentali di gioco gravi per frequenza, quantità di denaro giocato, etc.

4.2 Il comportamento dei giocatori intervistati nel periodo precedente al Covid-19

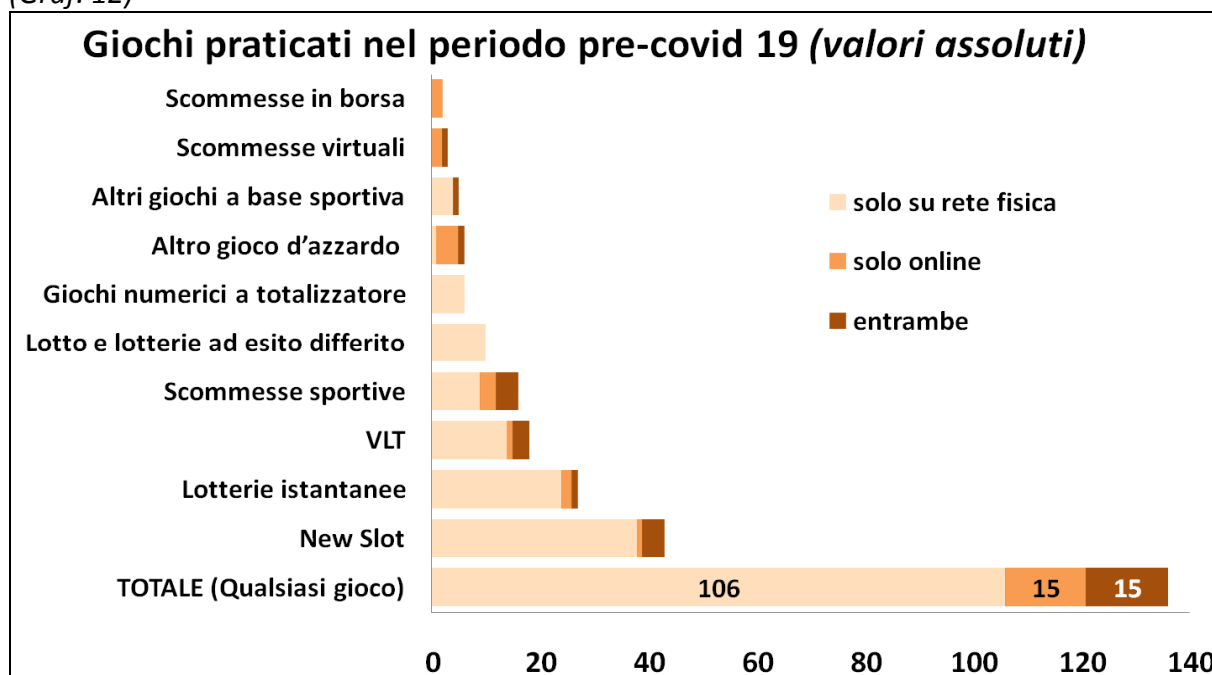
Degli intervistati che hanno dichiarato di aver giocato nel periodo pre-covid (Graf. 11), il 77,9% ha preferito il gioco su sola rete fisica: le slot machine (36,0%), lotterie istantanee o in tempo reale (22,6%), le VLT (13,0%), il lotto e lotterie ad esito differito (9,5%), le scommesse sportive (8,5%), i giochi numerici a totalizzatore (5,7%), altri giochi a base sportiva (3,8%) (Graf. 12 e Tab. 34 in appendice). Si distribuiscono in egual misura i giocatori che prediligono invece la modalità esclusivamente telematica (11,03%) o entrambe le modalità (11,03%).

Complessivamente non si riscontrano difformità da quanto rilevato sull'intero campione, mentre, date le restrizioni per la pandemia, ovviamente nel periodo covid si è ridotto il gioco su rete fisica.

(Graf.11)



(Graf. 12)

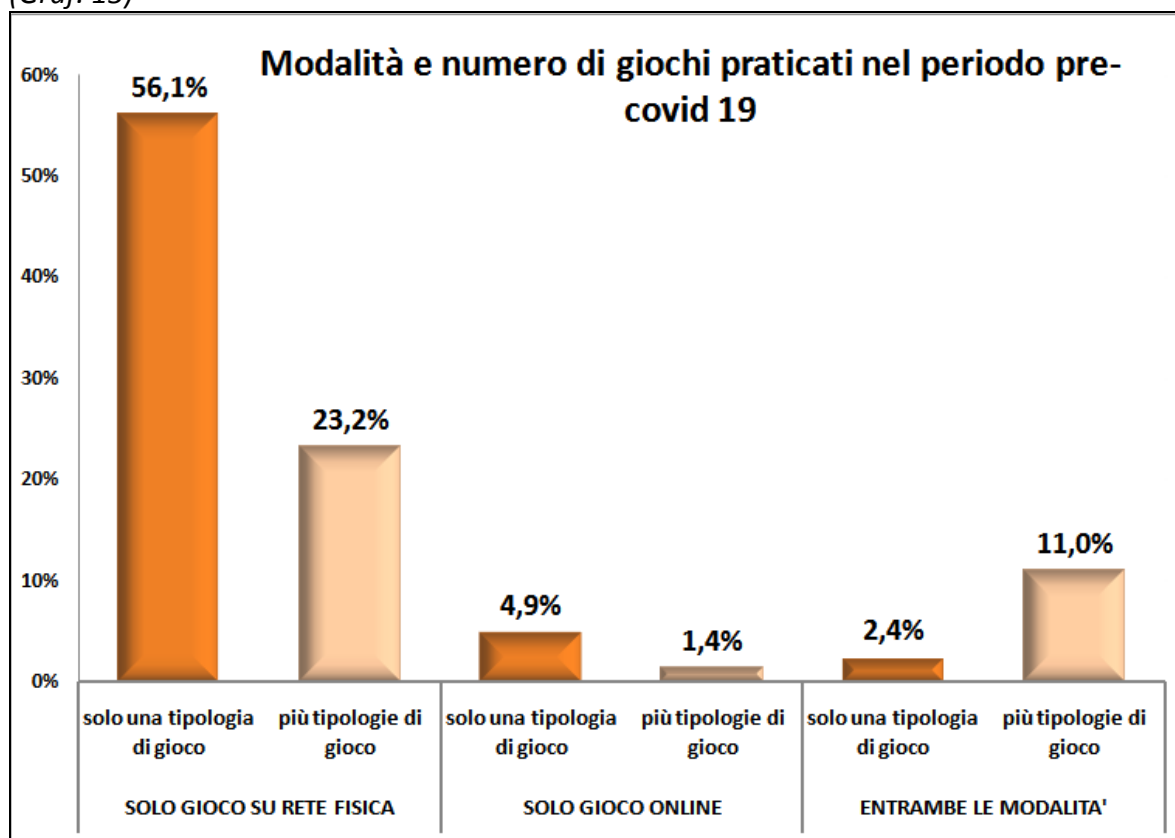


Per ciò che concerne la categoria di gioco maggiormente praticata in modalità esclusivamente online è rappresentata da “altri giochi d’azzardo” (26,9%), seguono le scommesse sportive (20,0%), le lotterie istantanee, le scommesse in borsa e le scommesse virtuali (13,3%), infine new slot e VLT (6,66%) (Graf. 12 e Tab. 34 in appendice).

Coloro che hanno giocato nel pre-covid sia su rete fisica che online preferivano le scommesse sportive e le new slot (26,6%), VLT (20,0%) e per il 6,7% gli altri giochi (Graf. 12 e Tab. 34 in appendice).

Le persone che sceglievano solo una tipologia di gioco su rete fisica rappresentano la maggioranza (il 56,1%). Seguono coloro che utilizzavano la sola rete fisica per più tipologie di gioco (23,2%), mentre i giocatori che privilegiavano entrambi per più tipologie di giochi rappresentano l’11% (Graf. 13).

(Graf. 13)



Il 41,5% dei giocatori dichiara di aver dedicato al gioco tra 15 minuti e 2 ore alla settimana, il 13,4% dalle 3 alle 4 ore a settimana. Il 7,3% dichiara invece di aver giocato nel pre-covid dalle 7/8 ore a settimana e altrettanti 10/12 ore. Seguono il 6,1% con 5/6 ore settimanali, il 4,9 % 20/21 ore ed il 7,3% che non risponde alla domanda (Tab. 35 in appendice).

Tra chi ha dichiarato di aver giocato più di quanto voleva nel periodo immediatamente precedente alla pandemia, la maggioranza delle persone dichiara di averlo fatto "Qualche volta" (39%) e "Sempre" (35,4%). Questo è particolarmente vero per i giocatori di genere maschile, all'80% dei quali è capitato, rispetto al 47% delle femmine (test significatività statistica $X^2 = 7,6$, con probabilità di errore $p < 1\%$).

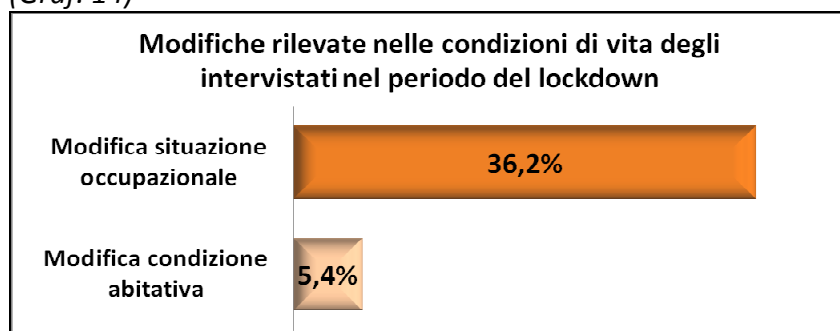
4.3 Il comportamento dei giocatori intervistati nel periodo del lockdown

Per molti degli intervistati il lockdown ha generato una serie di variazioni/ripercussioni sulla situazione occupazionale. Il 36,2% degli intervistati ha dichiarato di aver subito variazioni della propria situazione occupazionale (Tab. 37 in appendice).

Tra questi, il 49,3% è stato posto in cassa integrazione, il 25,4% ha avuto sospesa la propria attività, per il 3% sono state attivate modalità di telelavoro. Dichiarano di esser stati licenziati il 4,5%. Tra il restante 11% c'è chi poi ha ripreso il lavoro dopo una breve/lunga pausa di cassa integrazione, chi si è visto costretto a trasformare la propria attività da fisica a virtuale, chi invece ha avuto la fortuna di trovare un nuovo lavoro. (Tab. 38 in appendice)

Il 94,6% degli intervistati non ha subito alcuna variazione rispetto alla propria condizione abitativa, mentre il 5,4 % ha cambiato abitazione (Tab. 39 in appendice).

(Graf. 14)



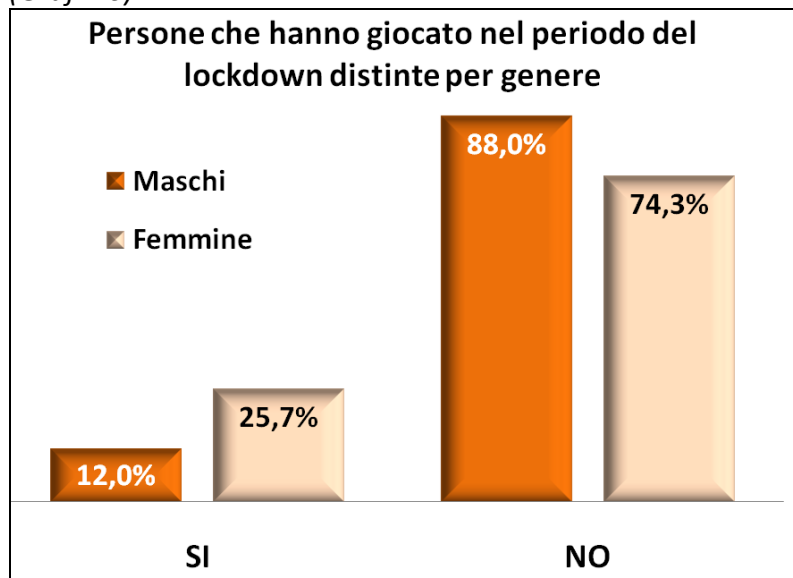
Nel periodo del lockdown le persone intervistate che hanno dichiarato di aver giocato sono solo 27, pari al 14,6% degli intervistati.

(Graf. 15)



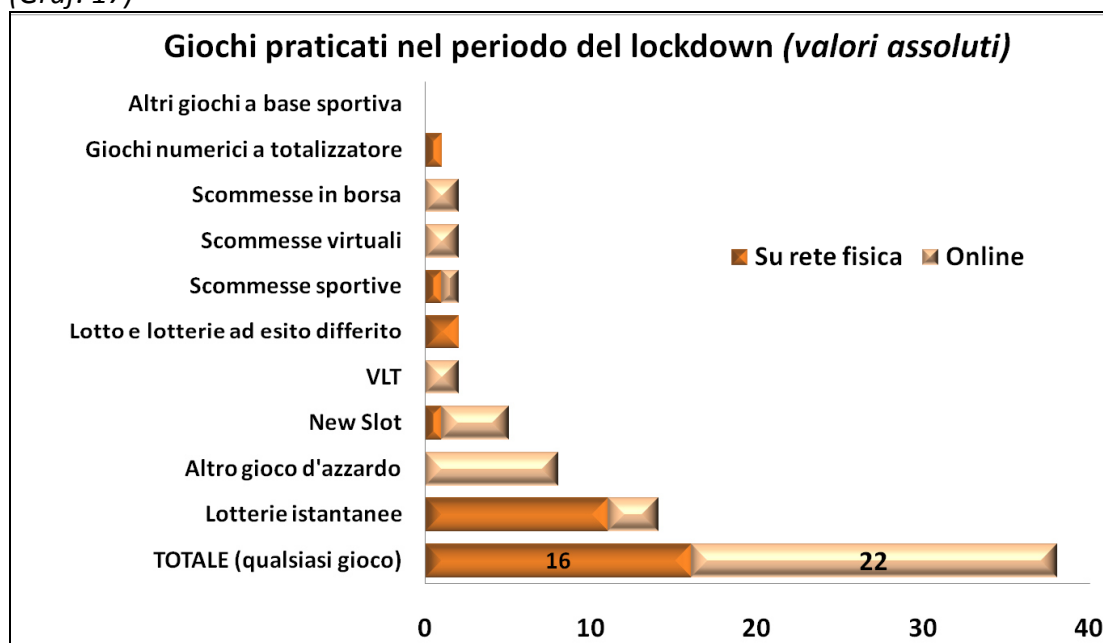
Sono complessivamente 18 maschi e 9 femmine, ma in termini percentuali la componente femminile è più rappresentata (ha giocato il 25,7% delle femmine contro il 12,0% dei maschi); la correlazione con il genere risulta statisticamente significativa con $X^2 = 4,2$ e probabilità di errore $p < 3\%$ (Tab. 40 in appendice).

(Graf. 16)



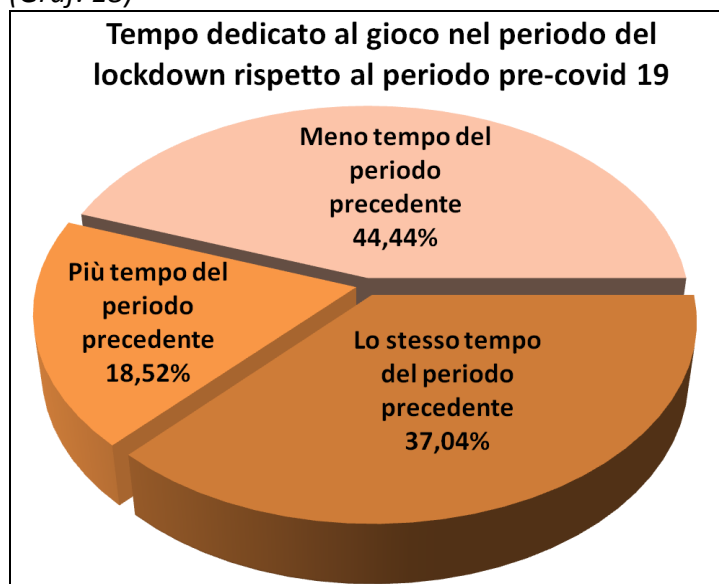
Tra le 27 persone che hanno dichiarato di aver giocato nel periodo del lockdown, il 44,4% lo ha fatto su rete fisica ed il 51,9% ha giocato online (soprattutto "altri giochi d'azzardo", come ad esempio i tornei di poker o i casinò online, ma anche slot machines online, Gratta e Vinci, scommesse virtuali e in borsa) e il 3,7% (una sola persona) ha giocato in entrambe le modalità (Tab. 41 in appendice). L'eseguità del campione, insieme ai mutamenti determinati dal covid, non consente una lettura univoca e come per la popolazione generale i dati in merito sono controversi e si prestano a diverse interpretazioni come commentato nelle conclusioni.

(Graf. 17)



Durante il periodo del lockdown si registra una netta diminuzione delle giocate, l'85,4% dichiara di non aver giocato. La fotografia del consumo di azzardo legale in questo periodo mostra che sono notevolmente diminuite le giocate anche tra le 27 persone che hanno dichiarato di aver continuato a giocare: quasi la metà di loro (44,4%) ha dichiarato di aver dedicato al gioco minor tempo rispetto al precedente periodo (Tab. 42 in appendice).

(Graf. 18)



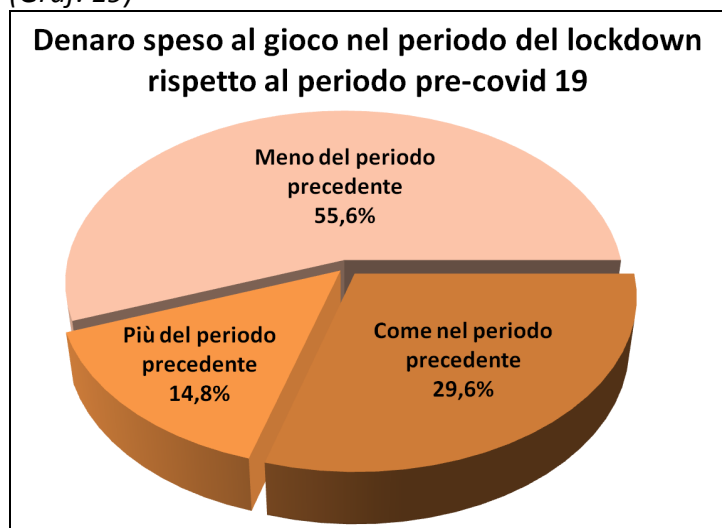
Non si è registrato un significativo spostamento verso la modalità online dei giocatori abituati a recarsi nelle sale, anzi in tanti riferiscono di aver beneficiato della chiusura dei punti di vendita (ad esclusione dei tabaccai).

Si è difatti passato dal 44% di coloro che hanno dichiarato di aver giocato nel periodo pre-covid al 14,6% nel periodo dell'emergenza covid.

Il Gratta e Vinci e il 10 e lotto, giochi non interessati dalle restrizioni, sono state le modalità di gioco continuate ad esser praticate offline, mentre si registra un notevole incremento di chi ha giocato online "altri giochi d'azzardo".

Tra le poche persone che dichiarano di aver giocato durante il lockdown, oltre la metà ha diminuito le cifre spese rispetto al passato (Tab. 43 in appendice).

(Graf. 19)



Sono state poste agli intervistati alcune domande relative all'adozione di comportamenti non direttamente collegati al Gioco d'Azzardo ma che, in un periodo di isolamento e di chiusura della maggioranza degli esercizi dedicati al Gioco d'Azzardo come quello del lockdown, potrebbero essere indicativi di uno stato di disagio e/o essere in qualche modo diventati "sostitutivi" della dipendenza da gioco.

In generale, se consideriamo i tre passi di risposta positivi ("Sì, come prima", "Sì, con maggior frequenza", "Sì, con minor frequenza") la maggioranza delle persone intervistate ha dichiarato di aver adottato con scarsa frequenza tali comportamenti. I comportamenti per i quali si sono registrate le percentuali più elevate sono stati "Stare collegato a chat, social network" (37,3%), "aver dedicato parecchio tempo a videogiochi senza denaro" (21,1%), "aver abusato di cibo" (23,8%), "assumere psicofarmaci" (15,7%) e "abusare di bevande alcoliche" (9,7%). Per ciascuno degli altri comportamenti indicati (assumere sostanze illegali, aver messo in atto comportamenti aggressivi e fare acquisti non dettati da necessità) la percentuale di chi ha dichiarato di averli adottati è sempre inferiore al 5%.

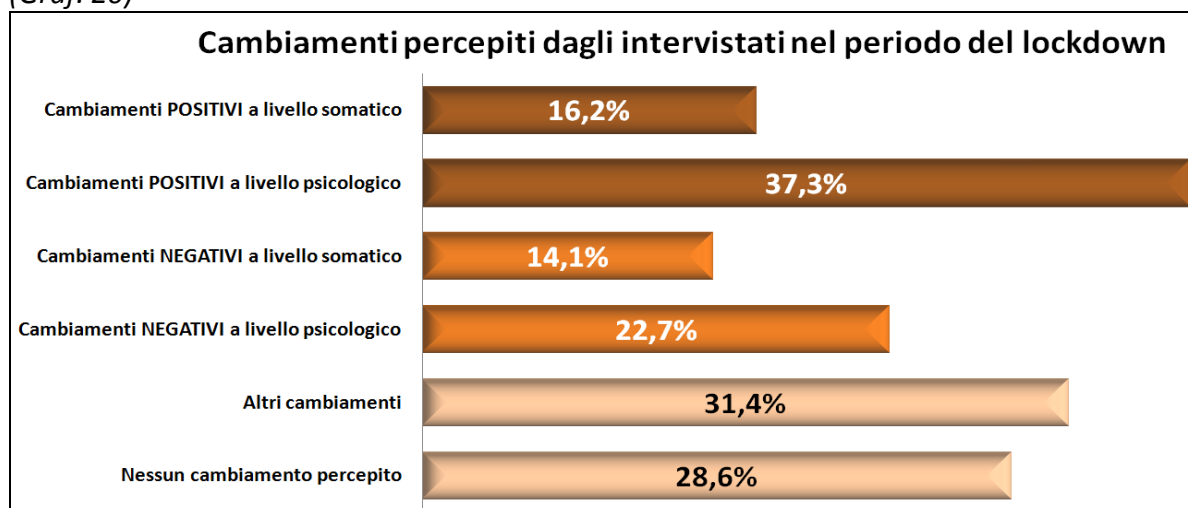
Se facciamo inoltre riferimento esclusivamente alla modalità di risposta "Sì, con maggior frequenza" si registra un sensibile aumento della frequenza di adozione solo per l'abuso di cibo (22%) e il dedicare molto tempo a social network (29%) videogiochi (18%), comportamenti per i quali è lecito supporre un incremento, con il lockdown, anche nella popolazione generale (Tab. 44 in appendice).

Quanto emerso dalla precedente domanda, ossia che nella maggioranza dei giocatori in carico ai servizi marchigiani le restrizioni non sembrano aver prodotto effetti negativi, o perlomeno non in maniera evidente e generalizzata, viene confermato anche dalle risposte alla domanda n. 44, in cui si chiedeva se con il lockdown fossero stati percepiti cambiamenti (positivi, negativi o di altro tipo) a livello psicologico o somatico.

Il 29% non ha percepito cambiamenti, il 37% ne ha percepiti di positivi a livello psicologico e il 16% a livello somatico.

Cambiamenti negativi sono stati percepiti dal 23% degli intervistati a livello psicologico e dal 14% a livello somatico (Tab. 45 in appendice).

(Graf. 20)



Tra gli altri cambiamenti percepiti (ai quali non veniva attribuita un'accezione positiva o negativa) i più frequenti sono stati un aumento del consumo di sigarette, una maggior solitudine, ma anche una maggiore tranquillità/relax e il fatto di pensare meno al gioco.

Stratificando gli intervistati si notano differenze significative nelle risposte in base al genere.

In riferimento a quest'ultimo la percentuale di maschi che dichiara di aver percepito solo cambiamenti negativi (28,1%) è molto più elevata di quella delle femmine (8,6%), e viceversa il 22,9% delle femmine contro il 12,3% dei maschi dichiara di aver percepito solo cambiamenti positivi (Tab. 46 in appendice).

Incrociando invece gli item relativi ai cambiamenti avvertiti a livello psicologico, si rileva che le donne dichiarano in percentuale significativamente maggiore agli uomini di aver percepito cambiamenti negativi (40% vs 19%, con significatività statistica $X^2 = 7,3$ e probabilità di errore $p < 1\%$).

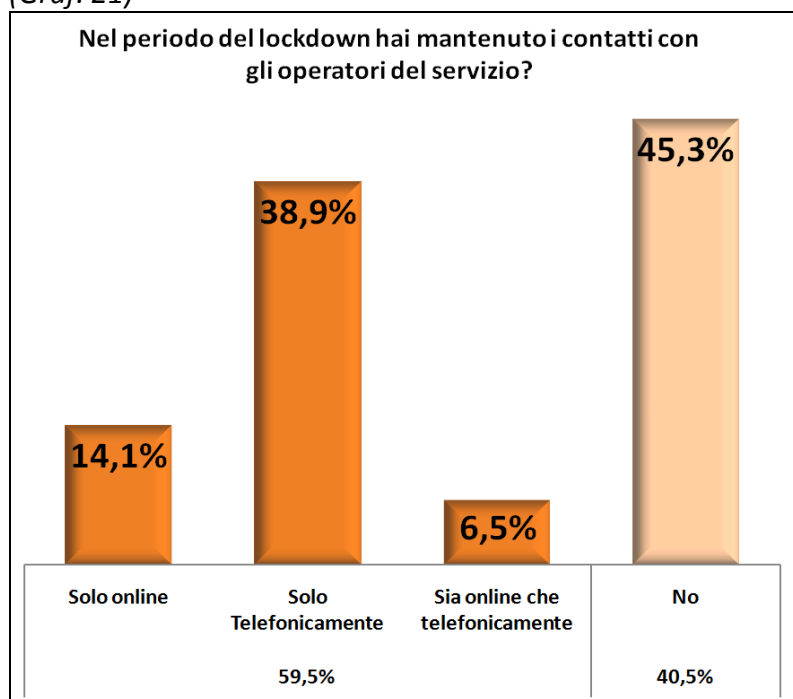
Al fine di verificare l'effettiva disponibilità del gioco su rete fisica nel periodo del lockdown, è stato chiesto agli intervistati che avevano dichiarato di aver giocato anche nel periodo marzo/maggio 2020, se era stato possibile per loro praticare giochi negli esercizi fisici.

Al di là delle lotterie istantanee (i Gratta e Vinci), che comunque non erano state interessate dai divieti e sono state praticate dal 29,6% dei giocatori, c'è un 7,4% di loro (4 persone) che ha dichiarato di aver praticato altri giochi presso esercizi dedicati: pur essendo una percentuale molto bassa, questo dato indica che probabilmente alcuni esercenti sul nostro territorio non hanno garantito il completo rispetto delle disposizioni ministeriali.

Le ultime domande del questionario vertevano sui rapporti tra le persone intervistate ed il Servizio Territoriale Dipendenze Patologiche, sulla modalità dei rapporti mantenuti e circa il giudizio espresso in merito (Tab. 47 in appendice).

La maggioranza relativa (il 40,5%) degli intervistati dichiara di non aver mantenuto alcun tipo di contatto con il Servizio di appartenenza, il 38,9% li ha mantenuti solo telefonicamente, il 14,1% solo online e il 6,5% sia telefonicamente che online.

(Graf. 21)



Da un lato, appare evidente come la percentuale di persone che ha interrotto i contatti sia piuttosto elevata, ma dall'altro è tangibile lo sforzo dei servizi di non perdere i contatti in questo momento di crisi e di difficoltà mai incontrate in precedenza. Il contatto telefonico nei primi mesi è stato quello più utilizzato, ma dove c'è stata disponibilità è stata attivata anche la modalità "a distanza". Sarebbe interessante capire se con il trascorrere dei mesi e con la prosecuzione della pandemia, sia da parte dei Servizi che da parte dei giocatori, sia aumentata la disponibilità a forme di contatto "a distanza", in riferimento alle dotazioni tecnologiche necessarie, ma anche alle attitudini delle persone rispetto a queste nuove modalità di comunicazione.

Tra chi ha mantenuto i contatti, il giudizio è stato estremamente positivo, sia in riferimento alla modalità telefonica che online: in particolare, il 90% di essi ha apprezzato il fatto di rimanere agganciato al servizio e circa la metà giudica positivamente anche il fatto di non dover impiegare tempo e denaro per recarsi al servizio per i colloqui. Meno del 10% di essi hanno invece evidenziato come la mancanza di spazi propri e altre ragioni possano inficiare la qualità della relazione terapeutica (Tab. 48 in appendice).

Dall'approfondimento sui motivi per cui non sono stati mantenuti i contatti, emerge che ciò è dipeso nel 27,7% dei casi da una scelta del giocatore, nel 6,7% dalla mancata attivazione della modalità a distanza da parte del Servizio e in percentuale minore dalla mancata disponibilità dei mezzi necessari o dal non essere in grado di utilizzarli.

Circa la metà di chi ha dichiarato di non aver mantenuto i contatti, ha invece indicato motivazioni diverse, tra cui le più frequenti l'interruzione volontaria in quanto non giocano più da molto tempo (in molti casi anche da prima del lockdown) ma anche il ritenere che il Servizio di appartenenza durante il lockdown fosse chiuso. Su quest'ultimo dato sarebbe necessario, da parte dei Servizi, porsi delle domande e pensare a modalità di comunicazione più efficaci, anche in considerazione del protrarsi della situazione emergenziale.

Nelle modalità di risposta a queste ultime domande non si evidenziano differenze significative per le variabili genere, tipologia di giocatore e situazione occupazionale, mentre si nota che la percentuale di chi ha mantenuto i contatti a distanza è direttamente proporzionale al titolo di studio posseduto.

CONCLUSIONI

Pandemia, lockdown, gioco

Diversi studiosi hanno definito la pandemia da Covid19 il più grande esperimento sociale di tutti i tempi. Costretti in lockdown da un virus insidioso e pervasivo, abbiamo stravolto le nostre abitudini di vita e le nostre interazioni sociali in maniera imprevedibile e profonda. Tra i tanti settori su cui l'arrivo del Coronavirus ha avuto un impatto dirompente c'è anche quello del Gioco d'Azzardo.

Dall'analisi dei dati sopra descritti, in conclusione proveremo a rispondere agli interrogativi suscitati dai risultati, concentrandoci in particolare sulle prospettive future del nostro lavoro, alla luce di quanto accaduto.

Un esito inaspettato: nel momento in cui sono state varate misure governative di chiusura, che per tutta la filiera produttiva del Gioco d'Azzardo si è tradotta in un crollo del fatturato, per tanti giocatori patologici è diventata un'occasione non programmata per una remissione dal sintomo del gioco.

I dati raccolti dal Cnr in uno studio biennale risalente al 2017² indicano che nell'anno precedente erano stati almeno 17 milioni gli italiani che avevano giocato *"almeno una volta nella vita"*, con un trend in crescita da dieci anni. Per L'Agenzia delle dogane, solo nel 2019³ la raccolta totale del gioco è stata in Italia di 110 miliardi di euro, oltre 11 dei quali tornano all'Erario sotto forma di prelievo fiscale. Quando le sale slot sono state chiuse, le scommesse sportive praticamente azzerate, le macchinette nei bar rese off-limits, il timore di chi per professione si occupa di dipendenze era che, proprio com'è successo nel caso della didattica a scuola e di molte attività lavorative, anche il gioco si spostasse in massa su internet. Un fenomeno che invece si è verificato in misura minore alle aspettative.

In termini generali, una prima conferma in tal senso è arrivata dai dati sui consumi di Gioco d'Azzardo del 2020, recentemente pubblicati dall'Agenzia dei Monopoli⁴: il gioco online, già in forte crescita negli ultimi anni, ha avuto una ulteriore spinta (la raccolta è passata da 36,4 a 49,2 mld di euro), ma l'incremento non ha comunque compensato la forte diminuzione del gioco su rete fisica (la cui raccolta è crollata da 74,1 a 39,1 mld di euro). In termini generali, nel 2020 la raccolta del gioco è dunque passata dai 110 mld di euro del 2019 ad 88 mld.

Il primo risultato emerso dalla nostra indagine a livello locale, è sovrapponibile ad uno studio dell'Istituto di fisiologia clinica del Cnr, ribattezzato *"#iorestoacasa"*⁵ che ha provato ad analizzare quanto il lockdown abbia influito sulle abitudini legate al Gioco d'Azzardo. Dalle risposte del campione del CNR emerge, come nelle Marche, che le restrizioni agli spostamenti hanno avuto sì un impatto sui giocatori abituali, ma che l'effetto principale non è stata la massiccia migrazione al gioco sul web che qualche esperto temeva. Nella nostra indagine non ci sono dati significativi: emerge una diminuzione delle giocate (sia su rete fisica che online) e tra coloro che hanno continuato a giocare una diminuzione del tempo dedicato. Non risulta tuttavia nello specifico per chi giocava online un incrementato dei Gratta e Vinci, né viceversa. In quella nazionale del CNR

² Libro Blu – Organizzazione, statistiche e attività – Anno 2021" – su dati 2020- ADM (Agenzia delle Accise, Dogane e Monopoli)

³ Libro Blu – Organizzazione, statistiche e attività – Anno 2021" – su dati 2020- ADM (Agenzia delle Accise, Dogane e Monopoli)

⁴ Libro Blu – Organizzazione, statistiche e attività – Anno 2021" – su dati 2020- ADM (Agenzia delle Accise, Dogane e Monopoli)

⁵ Report ESPAD *"#iorestoacasa 2020"* IFC CNR. <https://www.epid.ifc.cnr.it/online-il-report-espad-2019/>.

poco più del 10% di loro, anzi, si è avvicinato a poker, slot e scommesse online, anche se chi già conosceva questo mondo ha ammesso di aver aumentato le occasioni di gioco. Il confinamento, al contrario, ha costretto la maggior parte dei cosiddetti giocatori "on-site" (il 35,4%) a ridurle, oppure a eliminarle del tutto (22,8%). C'è poi un altro dato, apparentemente contraddittorio, di chi ha accresciuto le occasioni di gioco fisico (13,9%) e che si spiega con l'acquisto dei Gratta e Vinci, unici giochi disponibili nelle tabaccherie durante il lockdown.

Una delle possibili ulteriori spiegazioni di tale remissione del sintomo ed il mancato viraggio verso altre forme on line è rinvenibile in letteratura: potrebbe essere la popolazione di giocatori, tra di loro ci sono anche diversi anziani, poco avvezzi alle tecnologie. E pertanto potrebbe stimarsi che a continuare o ad aumentare le occasioni di gioco online è stato chi già lo faceva.

Volendo ulteriormente approfondire, potremmo separare la riflessione tra popolazione generale ed utenza che accede ai Servizi per le Dipendenze e delineare quello che potrebbe attendersi in futuro.

In generale, il gioco online ha un trend di crescita continua da molti anni e la pandemia, come era inevitabile, gli ha dato una ulteriore spinta: nel 2013 i volumi di gioco dell'online "pesavano" il 17% del totale, nel 2019 erano arrivati al 33%, nel 2020 hanno ampiamente superato il 50%.

Anche se la spesa effettiva sul gioco online è molto inferiore a quella sul gioco su rete fisica (online il 95% del giocato torna ai giocatori, mentre su rete fisica ai giocatori torna solo il 75%) possiamo ipotizzare che con le riaperture si ristabiliranno i valori precedenti alla pandemia.

Tra i giocatori in carico ai Servizi per le Dipendenze invece il gioco online non è affatto diffuso, e neanche le chiusure hanno dato un impulso a questa modalità di gioco: se l'età è la variabile più attendibile sulla quale basare una spiegazione attendibile rispetto a questo elemento, sicuramente in futuro ci si può aspettare che arrivino ai servizi utenti nuovi, più giovani e con caratteristiche molto differenti rispetto a quelle dei giocatori che abbiamo visto finora. In altre parole, tra gioco online e dipendenze digitali in genere, è lecito aspettarsi che tra qualche anno arriverà ai servizi una nuova tipologia di utenza (che oggi già vediamo, ma solo in casi sporadici) e i Servizi dovranno per forza essere pronti e preparati a dare le giuste risposte.

Per rispondere agli altri quesiti posti nel piano di ricerca (in alternativa o in concomitanza al gioco sono sopraggiunti altri comportamenti?) dai dati emerge che si registrano lievi aumenti di frequenza per i comportamenti legati all'abuso di cibo (22,2%), di giocate con videogiochi senza denaro (17,8%) e collegamenti a chat e social network senza denaro (28,6%). Rispetto a tali ultime percentuali emerse nell'indagine, se nello studio condotto non ci sono variabili che intervengono in maniera significativa a spiegare tali comportamenti, tuttavia si ritiene opportuno riportare anche quanto evidenziato in un altro studio dell'ISS⁶ sulle abitudini di gioco nel periodo di lockdown confrontate con quelle precedenti alla pandemia e con una successiva fase di restrizioni parziali, in cui si perviene ad ulteriori conclusioni ancor più esaustive in quanto analizza anche il periodo postlockdown: "E' diminuito notevolmente il Gioco d'Azzardo, sia terrestre che online, durante il lockdown grazie alle restrizioni per la pandemia Covid19 ma si è assistito a un picco appena dopo l'allentamento delle norme, soprattutto del gioco on line. E' inoltre aumentato di quasi un'ora il tempo trascorso a giocare e una piccola percentuale ha addirittura iniziato a giocare d'azzardo proprio durante il lockdown."

Viene inoltre specificato *"Durante il lockdown, tra i giocatori il tempo mediano dedicato al gioco è aumentato di quasi un'ora. Inoltre, l'1,1% di coloro che hanno dichiarato di non aver giocato prima della pandemia ha dichiarato di aver iniziato a giocare proprio nel periodo di totale restrizione,*

⁶ Libro Blu – Organizzazione, statistiche e attività – Anno 2021" – su dati 2020- ADM (Agenzia delle Accise, Dogane e Monopoli)

mentre il 19,7% di coloro che già giocavano ha incrementato l'attività totale di gioco e questo è accaduto più frequentemente ai giovani, ai fumatori, ai consumatori di cannabis e a coloro che avevano un consumo rischioso di alcolici. Anche l'uso di psicofarmaci, la bassa qualità della vita, la scarsa quantità di sonno, la depressione e l'ansia risultano significativamente correlati ad un aumento dell'attività di gioco durante il lockdown". "Con l'allentamento delle restrizioni – dice Roberta Pacifici, direttore del Centro nazionale Dipendenze e Doping - si è assistito ad un nuovo incremento della popolazione che pratica gioco d'azzardo, fino a superare, nel caso dei giocatori d'azzardo on line, la percentuale precedente la pandemia. La forte relazione trovata tra situazioni di disagio emotivo e comportamenti di dipendenza richiede politiche urgenti per impedire che le popolazioni vulnerabili aumentino e sviluppino una grave dipendenza dal gioco".

Se il periodo di astensione forzata dovuto alle misure anti contagio può aver aiutato alcuni giocatori patologici a disintossicarsi, rimane la grande incognita su che cosa accadrà nei prossimi mesi nel settore del Gioco d'Azzardo. Non solo per la riapertura di sale slot e centri scommesse ma anche per le conseguenze sociali ed economiche che l'Italia si troverà di fronte. Terminato il blocco dei licenziamenti ed esauriti i sussidi governativi, ci sarà un Paese da ricostruire ed il passato insegna che, non di rado, a una fase di sfilacciamento del tessuto economico e sociale corrisponde una recrudescenza del fenomeno del Gioco d'Azzardo. È quanto è accaduto dopo il terremoto dell'Aquila nel 2009, quando la spesa pro-capite per il gioco ha registrato un aumento esponenziale (non a caso dopo il sisma nel centro Italia del 2016 fu inserito un emendamento al decreto sulla ricostruzione che vietava l'installazione di nuovi apparecchi fino al dicembre di quell'anno).

La sperimentazione dei nuovi dispositivi terapeutici telematici

Nessun servizio per le dipendenze ha chiuso, nemmeno durante il primo lockdown. Le terapie sono proseguite, di persona o da remoto. Per chi aveva già intrapreso un percorso di cura, la chiusura dei luoghi dell'azzardo è stato un grossissimo aiuto, ha azzerato l'effetto collaterale del "craving" ossia quell'effetto tipico nel campo delle dipendenze, il desiderio impulsivo della sostanza o, nel caso del Gioco d'Azzardo, dell'oggetto proibito: quando la persona è impossibilitata a giocare da fattori esterni, non prova il bisogno incontrollabile di farlo. Se però l'occasione si presenta, resistere diventa quasi impossibile.

Non è un caso se, alla riapertura delle sale slot e dei centri scommesse, quasi tutti i pazienti in cura abbiano avuto, chi prima e chi dopo, una ricaduta (anche questa tipica delle dipendenze avviene spesso durante il percorso di cura). Tuttavia le misure messe in atto in questo periodo di eccezionale emergenza, possono offrire nuovi spunti e linee guida per nuovi paradigmi di intervento finora impensabili.

Durante la pandemia si sono susseguite indicazioni varie dei Responsabili dell'Azienda Sanitaria Regionale, che hanno definito volta per volta le misure da mettere in atto da parte dei professionisti che operano nei Servizi per le Dipendenze Patologiche. Le attività non urgenti sono state sospese e si è dovuto riprogrammare tutto il lavoro quotidiano: questo ha determinato dapprima un momento di smarrimento in operatori abituati a lavorare su innumerevoli attività che nel tempo avevano generato una routine, lasciando meno spazi alla necessaria creatività che i nostri servizi richiedono, essendo le dipendenze una materia in continua evoluzione. Il servizio offerto è stato riorganizzato in modo tale da garantire il mantenimento delle cure di primaria importanza per gli utenti dei servizi all'interno della messa in atto delle varie misure di protezione individuale e di sicurezza del luogo di lavoro e del luogo di cura.

Ridurre i contatti tra gli operatori, con e tra gli utenti, ha generato una sensazione iniziale di sospensione; di fronte alla necessità di distanziamento si sono dovuti immaginare e creare spazi per le persone, come se "non ci fosse spazio per lo spazio". Dalla disposizione delle sedie in sala

d'attesa, alla modalità di relazione tra operatori e tra operatori e pazienti, si sono dovuti creare nuovi modelli interattivi. Invece che determinare una situazione di stallo, si è creata "gioco forza" qualcosa di diverso. Il lavoro multidisciplinare che normalmente viene svolto nei Servizi e che mette insieme da sempre teorie e prassi anche diverse, ha determinato alcuni cambiamenti nell'operatività le cui risposte saranno oggetto di ulteriori considerazioni nel futuro ma ora possiamo affermare che siamo riusciti a riempire questa sospensione di nuove esperienze, nuovi vissuti e nuovi comportamenti, in un processo di adattamento forse più veloce di quanto ci si renda conto.

Rispetto ai colloqui in stanza, sono stati privilegiati i contatti a distanza, sia in modalità telefonica che da remoto. Tali modalità, che ha interessato il 59,4% degli intervistati, stranamente - pur non usando il linguaggio corporeo - non sono state percepite come limitative in questo periodo ma risultati efficaci in un periodo di solitudine e inquietudine, come un segnale di disponibilità in un momento di difficoltà comune. E' come se ci fossimo improvvisamente trovati tutti in una sorta di gabbia interna e/o esterna e il fatto di esserci tutti, ha modificato il rapporto con alcuni pazienti e con la visione che loro hanno di noi. Per alcune persone, particolarmente vulnerabili rispetto al percepirsi diverse dagli altri perché più sole, con minori capacità sociali, con carenze di vario genere, questo essere tutti colpiti, ritirati e sospesi, ha avuto un effetto lenitivo. Anche noi curanti o addirittura noi sociologi che li abbiamo raggiunti con una intervista siamo stati visti anche come persone a cui rivolgere una domanda autentica e non formale: "come state al Servizio? Mi ha fatto piacere essere ascoltato".

Questo aspetto della pandemia, apparentemente ansiogeno e inquietante, in realtà, in alcuni utenti del Servizio ha avuto un effetto contenitivo, forse ancor più significativo del contenimento abitualmente messo in atto. In altri contesti sono stati osservati addirittura elementi quali:

- diminuzione delle richieste incongrue;
- maggior aderenza ai protocolli terapeutici;
- maggior rispetto delle regole.

Dal nostro angolo di osservazione sembra, come è già successo in altre situazioni di emergenza del passato, che, soprattutto le persone con problematiche gravi, possono essere magari inadeguate nelle misure di autoprotezione (mascherine, igiene, mantenimento delle distanze) ma in ogni caso sono maggiormente propensi e ragionevoli nell'ascolto di indicazioni di educazione sanitaria. In altri invece si sono riscontrati due atteggiamenti opposti: il "panico" da coronavirus o la negazione, solo pochi riescono a mantenere una paura sana e protettiva mai in questi atteggiamenti estremi riflettono aspetti che accomunano anche il resto della cittadinanza.

Inoltre la lettura complessiva delle informazioni e dei dati raccolti nel corso dello studio sia di tipo quantitativo (in particolare quelli di tipo socioanagrafico) che di tipo qualitativo (elementi emersi nel corso della realizzazione delle interviste) hanno evidenziato un aspetto meritevole di riflessione, ovvero un'importante domanda-richiesta-bisogno da parte delle persone contattate di "relazione".

Un bisogno di "relazione" acuita dall'isolamento sociale a seguito della pandemia ma particolarmente presente in una popolazione caratterizzata da importanti elementi di povertà relazionale e fragilità. In un processo di pianificazione e programmazione del sistema dell'offerta dei Servizi può l'esperienza della Pandemia essere anche occasione per ripensare modalità e tipologie di risposta? Le nuove tecnologie possono essere anche una risorsa? E' possibile pensare anche ad azioni non necessariamente ad alta specializzazione e comunque finalizzate a colmare tale povertà relazionale che appare determinante sia dal punto di vista eziologico che nel percorso di cura?

BIBLIOGRAFIA

- ALEA Bulletin-Associazione per lo studio del gioco d'azzardo e dei comportamenti a rischio- VIII- 1/2020;
- ALEA Bulletin-Associazione per lo studio del gioco d'azzardo e dei comportamenti a rischio- VIII- 2/2020;
- ANSA Comunicato Stampa-SEO Cude s.r.l."italia, piu smartphone che abitanti: il panorama digitale-2020" Novembre 2020. https://www.ansa.it/pressrelease/lifestyle/2020/11/30/italia-piu-smartphone-che-abitanti-il-panorama-digitale-2020_f8f9d1a2-3895-4f87-b9fc-6af8ddaf5c48.html;
- S.Cerrari, G. Resce, S.Molinaro "Consumi d'azzardo 2017-Rapporto di ricerca sulla diffusione del gioco d'azzardo fra gli italiani attraverso gli studi IPSAD ed ESPAD Italia"- CNR IFC ;
- Dal Fare al Dire – Rivista Italiana di informazione e confronto sulle patologie da dipendenza- n. 2/2020;
- I.S.S. "Gioco d'azzardo, in calo durante lockdown ma impennata con allentamento restrizioni: in aumento il gioco online e il tempo trascorso a giocare" pubblicato il 02/02/2021. https://www.iss.it/news/-/asset_publisher/gJ3hFqMQsykM/content/gioco-d-azzardo-in-calo-durante-lockdown-ma-impennata-con-allentamento-restrizioni-in-aumento-il-gioco-online-e-il-tempo-trascorso-a-giocare-1#:~:text=Iss%2C%20%20febbraio%202021%20%2D%20E,soprattutto%20del%20gioco%20on%20line
- "Libro Blu – Organizzazione, statistiche e attività – Anno 2020" – su dati 2019- ADM (Agenzia delle Accise, Dogane e Monopoli);
- Libro Blu – Organizzazione, statistiche e attività – Anno 2021" – su dati 2020- ADM (Agenzia delle Accise, Dogane e Monopoli);
- Report ESPAD "In casa 2020" IFC-CNR. <https://www.epid.ifc.cnr.it/online-il-report-espac-2019/>.

APPENDICE

TABELLE

1. IL CAMPIONE ARRUOLATO

(persone che ad inizio anno 2020 avevano una cartella clinica “aperta” per gioco d’azzardo nei Servizi pubblici e/o privati come indicato nel Piano della ricerca)

Tab.1: ente di appartenenza - (item :1)

ASUR	Fr.a.	Fr.%
DDP AV1	55	18,6%
DDP AV2	128	43,2%
DDP AV3	19	6,4%
DDP AV4	39	13,2%
DDP AV5	14	4,7%
Privato Sociale	Fr.a..	Fr.%
Ama Aquilone	20	6,8%
Ama Macerata	6	2,0%
Favonius asp	13	4,4%
Glatad ass	2	0,7%

Tab.2: anno, età di primo accesso ai Servizi ed anno di avvio dell’ultima presa in carico (items: 6-7-12-13)

Anno di primo accesso	Maschi	Femmine	Totale
1996-2017	121 (49,8%)	34 (64,2%)	155 (52,4%)
2018-2020	122 (50,2%)	19 (35,8%)	141 (47,6%)
Totale	243 (100%)	53 (100%)	296 (100%)
Età primo accesso	Maschi	Femmine	Totale
Media	42,91	53,03	44,7
Dev.st.	13,2	11,58	13,46
Range (Età Max-Min)	77-16	74-18	77-16
Anno di avvio dell'ultima presa in carico	Maschi	Femmine	Totale
1998-2017	56 (23,0%)	20 (37,7%)	76 (25,7%)
2018-2020	187 (77,0%)	33 (62,3%)	220 (74,3%)
Totale	243 (100%)	53 (100%)	296 (100%)

2. ASPETTI CLINICO-DIAGNOSTICI

Tab.3: caratteristiche socio-anagrafiche per tipologia di diagnosi - (items:14; 6-8-9-10-11-12-13-1)

Caratteristiche socio-anagrafiche	Tipologia di giocatore	Disturbo lieve (n. 51 casi)	Disturbo moderato (n. 141 casi)	Disturbo grave (n. 71 casi)	Nessuna diagnosi (n. 33 casi)
Età media	Età media	48,2	49,9	47,9	47,87
	dev	16,5	13,4	10,7	15,3
	range	75-21	77-24	71-24	71-21
Situazione occupazionale	Precarietà lavorativa*	39,2%	35,5%	39,4%	48,5%
	Occupato/a stabilmente	52,9%	63,1%	59,2%	48,5%
	Studente	5,9%	0,7%	0,0%	0,0%
	Altro	2,0%	0,7%	1,4%	0,0%
Titolo Studio	Basso	60,8%	48,9%	54,9%	30,3%
	Medio	35,3%	45,4%	36,6%	51,5%
	Alto	2,0%	1,4%	5,6%	6,1%
Stato Civile	Celibe/nubile	47,1%	46,8%	43,7%	42,4%
	Coniugato/a	43,1%	34,0%	31,0%	36,4%
	Separato/divorziato	9,8%	14,2%	22,5%	12,1%
	Vedovo/a	0,0%	4,3%	2,8%	6,1%
Condizione abitativa	Da solo/a	15,7%	22,0%	25,4%	24,2%
	Da solo/a con figli/o	3,9%	3,5%	2,8%	0,0%
	Con genitore/i	31,4%	29,8%	32,4%	33,3%
	Con partner	21,6%	21,3%	14,1%	6,1%
	Con partner e figli/o	19,6%	21,3%	22,5%	33,3%
	Con amici	3,9%	0,0%	0,0%	3,0%
	Altro	2,0%	1,4%	1,4%	0,0%
Primo accesso	Età media	43,2	46,0	42,7	46,1
	dev.st	16,1	13,2	10,8	15,2
	Range (età Max-Min)	71-16	77-19	66-19	70-18
	Anni 1996-2017	56,9%	50,4%	69,0%	18,2%
	Anni 2018-2020	43,1%	49,6%	31,0%	81,8%
	Range (Anno Max-Min)	2020-1997	2020-1996	2020-1999	2020-2010
Servizi d'appartenenza	AV1	35,3%	16,3%	15,5%	9,1%
	AV2	51,0%	56,0%	19,7%	27,3%
	AV3	7,8%	9,2%	12,7%	3,0%
	AV4	3,9%	11,3%	29,6%	0,0%
	AV5	2,0%	7,1%	22,5%	60,6%
	Pubblico	98,0%	92,9%	85,9%	39,4%
	Privato	2,0%	7,1%	14,1%	60,6%

*Per esigenze di sintesi sono state raggruppate le seguenti voci: Disoccupato/a; Economicamente non attivo/a; Occupato/a Saltuariamente; Casalinga

Tab.4: abusi secondari per genere (possibili più risposte) - (item: 16)

Genere	Maschi		Femmine		Totale	
Abusi secondari	Fr.a.	Fr.%	Fr.a.	Fr.%	Fr.a.	Fr.%
Alcol	31	11,8%	3	5,5%	34	10,7%
Opiacei e altri derivati	3	1,1%	0	0,0%	3	0,9%
Cocaina e suoi derivati	15	5,7%	1	1,8%	16	5,0%
Cannabinoidi	8	3,0%	0	0,0%	8	2,5%
Psicofarmaci	2	0,8%	3	5,5%	5	1,6%
Tabacco	46	17,5%	11	20,0%	57	17,9%
Dipendenza digitale	2	0,8%	0	0,0%	2	0,6%
Almeno un abuso secondario	107	40,7%	18	32,8%	125	39,3%
Non noto	18	6,8%	2	3,6%	20	6,3%
Nessuna	138	52,5%	35	63,6%	173	54,4%
Totale	263	100%	55	100%	318	100%

Tab.5: abusi secondari per tipologia di diagnosi (possibili più risposte)

Diagnosi	Disturbo lieve		Disturbo moderato		Disturbo grave		Nessuna diagnosi		Totale	
	Fr.a.	Fr.%	Fr.a.	Fr.%	Fr.a.	Fr.%	Fr.a.	Fr.%	Fr.a.	Fr.%
Abusi secondari										
Alcol	0	0,0%	18	11,9%	11	13,8%	5	14,3%	34	10,7%
Opiacei e altri derivati	0	0,0%	2	1,3%	1	1,3%	0	0,0%	3	0,9%
Cocaina e suoi derivati	2	3,8%	5	3,3%	6	7,5%	3	8,6%	16	5,0%
Cannabinoidi	3	5,8%	5	3,3%	0	0,0%	0	0,0%	8	2,5%
Psicofarmaci	0	0,0%	2	1,3%	3	3,8%	0	0,0%	5	1,6%
Tabacco	2	3,8%	23	15,2%	22	27,5%	10	28,6%	57	17,9%
Dipendenza digitale	0	0,0%	1	0,7%	0	0,0%	1	2,9%	2	0,6%
Almeno un abuso secondario	7	13,5%	38	25,2%	43	53,8%	19	54,3%	107	33,6%
Non noto	1	1,9%	14	9,3%	0	0,0%	5	14,3%	20	6,3%
Nessuna	44	84,6%	81	53,6%	37	46,3%	11	31,4%	173	54,4%
Totale	52	100%	151	100%	80	100%	35	100%	318	100,0%

Tab.6: tipologia di gioco per genere (possibili più risposte) - (item:17)

Genere	Maschi		Femmine		Totale	
Tipologia di gioco	Fr.a.	Fr.%	Fr.a.	Fr.%	Fr.a.	Fr.%
New slot (slot machine)	170	43,9%	21	25,9%	191	40,8%
VLT (Video Lottery Terminal)	93	24,0%	6	7,4%	99	21,2%
Lotterie istantanee (Gratta e Vinci, Bingo, ...)	30	7,8%	32	39,5%	62	13,2%
Lotterie ad esito differito (Lotto, 10 e lotto,...)	13	3,4%	14	17,3%	27	5,8%
Giochi numerici a totalizzat. (Superenalotto, Super star, Win for life)	6	1,6%	4	4,9%	10	2,1%
Scommesse sportive	37	9,6%	0	0,0%	37	7,9%
Altri giochi a base sportiva (Totocalcio, Totogol, Big Race,...)	9	2,3%	0	0,0%	9	1,9%
Scommesse virtuali	8	2,1%	1	1,2%	9	1,9%
Scommesse in borsa	2	0,5%	0	0,0%	2	0,4%
Altri giochi d'azzardo	12	3,1%	3	3,7%	15	3,2%
Non noto	7	1,8%	0	0,0%	7	1,5%
Totale	387	100%	81	100%	468	100%

Tab. 7: numero tipologie di gioco praticati

N° tipologie di gioco	Fr.a.	Fr.%
1 tipo di gioco	156	52,7%
2 tipi di gioco	100	33,8%
3 tipi di gioco	27	9,1%
4 tipi di gioco	6	2,0%
Non noto	7	2,4%
Totale	296	100%

Tab. 8: tipologia di gioco per diagnosi (possibili più risposte)

Tipologia di gioco	Disturbo lieve		Disturbo moderato		Disturbo grave		Nessuna diagnosi	
	Fr.a.	Fr.%	Fr.a.	Fr.%	Fr.a.	Fr.%	Fr.a.	Fr.%
New slot (slot machines)	33	45,2%	96	44,2%	45	36,3%	17	31,5%
VLT (Video Lottery Terminal)	4	5,5%	47	21,7%	36	29,0%	12	22,2%
Lotterie istantanee (Gratta e Vinci, Bingo, ...)	15	20,5%	26	12,0%	12	9,7%	9	16,7%
Lotterie ad esito differito (Lotto, 10 e lotto,...)	8	11,0%	14	6,5%	4	3,2%	1	1,9%
Giochi numerici a totalizzatore (Superenal, Winforlife)	2	2,7%	6	2,8%	1	0,8%	1	1,9%
Scommesse sportive	6	8,2%	10	4,6%	14	11,3%	7	13,0%
Altri giochi a base sportiva (Totocalcio, Totogol, Big Race,...)	1	1,4%	5	2,3%	3	2,4%	0	0,0%
Scommesse virtuali	1	1,4%	3	1,4%	3	2,4%	2	3,7%
Scommesse in borsa	0	0,0%	0	0,0%	2	1,6%	0	0,0%
Altri giochi d'azzardo	2	2,7%	5	2,3%	3	2,4%	5	9,3%
Non noto	1	1,4%	5	2,3%	1	0,8%	0	0,0%
Totale	73	100%	217	100%	124	100%	54	100%

Tab. 9: frequenza di gioco d'azzardo per genere (ultimo dato rilevato)- (item:18)

Genere	Maschi		Femmine		Totale	
Frequenza di gioco	Fr.a.	Fr.%	Fr.a.	Fr.%	Fr.a.	Fr.%
Astinente	19	7,8%	6	11,3%	25	8,4%
Una volta al mese	27	11,1%	5	9,4%	32	10,8%
Più volte al mese	92	37,9%	15	28,3%	107	36,1%
Più volte alla settimana	57	23,5%	15	28,3%	72	24,3%
Tutti i giorno/più volta al giorno	25	10,3%	7	13,2%	32	10,8%
Altro	13	5,3%	5	9,4%	18	6,1%
Non noto	10	4,1%	0	0,0%	10	3,4%
Totale	243	100%	53	100%	296	100%

Tab. 10: frequenza di gioco d'azzardo per diagnosi (ultimo dato rilevato)

Diagnosi	Disturbo lieve		Disturbo moderato		Disturbo grave		Nessuna diagnosi	
Frequenza di gioco	Fr.a.	Fr.%	Fr.a.	Fr.%	Fr.a.	Fr.%	Fr.a.	Fr.%
Astinente	6	11,8%	8	5,7%	9	12,7%	2	6,1%
Una volta al mese	13	25,5%	13	9,2%	5	7,0%	1	3,0%
Più volte al mese	24	47,1%	62	44,0%	11	15,5%	10	30,3%
Più volte alla settimana	6	11,8%	31	22,0%	24	33,8%	11	33,3%
Tutti i giorni/più volte al giorno	0	0,0%	10	7,1%	17	23,9%	5	15,2%
Altro	1	2,0%	8	5,7%	5	7,0%	4	12,1%
Non noto	1	2,0%	9	6,4%	0	0,0%	0	0,0%
Totale	51	100%	141	100%	71	100%	33	100%

Tab. 11: modalità di gioco- (items 19-20)

Modalità di gioco	Fr.a.	Fr.%
Solo gioco su rete fisica	226	76,4%
Solo gioco online	6	2,0%
Sia gioco su rete fisica che gioco online	64	21,6%
Totale	296	100%

Tab. 12: luogo in cui gioca - Contesto fisico per genere (possibili più risposte) - (item:19)

Genere	Maschi		Femmine		Totale	
Luogo-Contesto Fisico	Fr.a.	Fr.%	Fr.a.	Fr.%	Fr.a.	Fr.%
Casa	5	1,3%	0	0,0%	5	1,1%
Sala scommesse	81	20,7%	3	3,6%	84	17,7%
Sala corse - Ippodromo	12	3,1%	0	0,0%	12	2,5%
Sala giochi	90	23,0%	8	9,5%	98	20,6%
Casinò	5	1,3%	2	2,4%	7	1,5%
Bar	130	33,2%	35	41,7%	165	34,7%
Tabaccheria	51	13,0%	35	41,7%	86	18,1%
Altro esercizio commerciale	0	0,0%	1	1,2%	1	0,2%
Non noto	11	2,8%	0	0,0%	11	2,3%
Nessun contesto fisico	6	1,5%	0	0,0%	6	1,3%
Totale	391	100%	84	100%	475	100%

Tab. 13: luogo in cui gioca - Contesto fisico per diagnosi (possibili più risposte)

Diagnosi	Disturbo lieve		Disturbo moderato		Disturbo grave		Nessuna diagnosi	
Luogo-Contesto Fisico	Fr.a.	Fr.%	Fr.a.	Fr.%	Fr.a.	Fr.%	Fr.a.	Fr.%
Casa	0	0,0%	2	0,9%	2	1,6%	1	2,1%
Sala scommesse	12	17,1%	39	16,7%	26	21,0%	7	14,9%
Sala corse - Ippodromo	3	4,3%	5	2,1%	3	2,4%	1	2,1%
Sala giochi	9	12,9%	55	23,5%	28	22,6%	6	12,8%
Casinò	1	1,4%	2	0,9%	2	1,6%	2	4,3%
Bar	26	37,1%	79	33,8%	40	32,3%	20	42,6%
Tabaccheria	14	20,0%	45	19,2%	17	13,7%	10	21,3%
Altro esercizio commerciale	0	0,0%	0	0,0%	1	0,8%	0	0,0%
Non noto	2	2,9%	6	2,6%	3	2,4%	0	0,0%
Nessun contesto fisico	3	4,3%	1	0,4%	2	1,6%	0	0,0%
Totale	70	100%	234	100%	124	100%	47	100%

Tab. 14: luogo in cui gioca - Contesto Virtuale per genere (possibili più risposte) -(item:20)

Genere	Maschi		Femmine		Totale	
Luogo-Contesto Virtuale	Fr.a.	Fr.%	Fr.a.	Fr.%	Fr.a.	Fr.%
Tablet	3	2,7%	0	0,0%	3	1,0%
Smartphone	15	13,3%	4	2,1%	19	6,3%
PC	8	7,1%	1	0,5%	9	3,0%
Non noto	42	37,2%	3	1,6%	45	14,9%
Nessun contesto virtuale	45	39,8%	181	95,8%	226	74,8%
Totale	113	100%	189	100%	302	100%

Tab. 15: gioco legale/illegale per genere (una risposta) - (item:21)

Genere	Maschi		Femmine		Totale	
Legalità/illegalità del gioco	Fr.a.	Fr.%	Fr.a.	Fr.%	Fr.a.	Fr.%
Legale	227	93,4%	51	96,2%	278	93,9%
Illegale	1	0,4%	0	0,0%	1	0,4%
Entrambi (legale e illegale)	8	3,3%	1	1,9%	9	3,0%
Non noto	7	2,9%	1	1,9%	8	2,7%
Totale	243	100%	53	100%	296	100%

Tab. 16: gioco legale/illegale per diagnosi (una risposta)

Gioco legale/illegale per diagnosi (una risposta)								
Diagnosi	Disturbo lieve		Disturbo moderato		Disturbo grave		Nessuna diagnosi	
Legalità/illegalità del gioco	Fr.a.	Fr.%	Fr.a.	Fr.%	Fr.a.	Fr.%	Fr.a.	Fr.%
Legale	50	98,0%	134	95,0%	64	90,1%	30	90,9%
Illegale	0	0,0%	0	0,0%	1	1,4%	0	0,0%
Entrambi (legale e illegale)	0	0,0%	2	1,4%	4	5,6%	3	9,1%
Non noto	1	2,0%	5	3,5%	2	2,8%	0	0,0%
Totale	51	100%	141	100%	71	100%	33	100%

Tab. 17: eventuali debiti per genere (item:22)

Genere	Maschi		Femmine		Totale	
Eventuali debiti	Fr.a.	Fr.%	Fr.a.	Fr.%	Fr.a.	Fr.%
SI	109	44,9%	25	47,2%	134	45,3%
NO	105	43,2%	26	49,1%	131	44,3%
Non noto	29	11,9%	2	3,8%	31	10,5%
Totale	243	100%	53	100 %	296	100%

Tab. 18: con chi ha contratto debiti per genere (possibili più risposte) - (item:23)

Genere	Maschi		Femmine		Totale	
Con chi ha contratto debiti	Fr.a.	Fr.%	Fr.a.	Fr.%	Fr.a.	Fr.%
Con Privati (Amici Parenti)	80	28,7%	15	25,0%	95	28,0%
Con istituti bancari, società finanziarie	56	20,1%	17	28,3%	73	21,5%
Con usurai, criminalità	7	2,5%	0	0,0%	7	2,1%
Non risponde	2	0,7%	0	0,0%	2	0,6%
Non si applica (Non ha contratto debiti e Non rilevato)	134	48,0%	28	46,7%	162	47,8%
Totale	279	100%	60	100%	339	100%

Tab.19: speso, in Euro, mensilmente, per il gioco per genere – (item:24)

Genere	Maschi		Femmine		Totale	
Spesa mensile in €	Fr.a.	Fr.%	Fr.a.	Fr.%	Fr.a.	Fr.%
40-70	2	0,8%	1	1,9%	3	1,0%
100-200	10	4,1%	1	1,9%	11	3,7%
300-400	11	4,5%	9	17,0%	20	6,8%
500-600	17	7,0%	3	5,7%	20	6,8%
700-800	7	2,9%	1	1,9%	8	2,7%
1.000-1.750	16	6,6%	0	0,0%	16	5,4%
2.000	3	1,2%	0	0,0%	3	1,0%
3.000	1	0,4%	0	0,0%	1	0,3%
4.000	1	0,4%	0	0,0%	1	0,3%
5.000	1	0,4%	0	0,0%	1	0,3%
6.000	1	0,4%	0	0,0%	1	0,3%
10.000	1	0,4%	0	0,0%	1	0,3%
Totale	71	29,2%	15	28,3%	86	29,1%
Mancante/i	172	70,8%	38	71,7%	210	70,9%
Totale	243	100%	53	100%	296	100%

Tab.20: modalità di mantenimento/non mantenimento dei contatti con gli operatori per genere, nel periodo dell'emergenza - secondo i case manager – (item:25).

Genere	Maschi			Femmine			Totale		
Modalità dei contatti/non contatti	Fr.a.	Fr.%	Fr.% valida	Fr.a.	Fr.%	Fr.% valida	Fr.a.	Fr.%	Fr.% valida
Online	40	16,5%	31,7%	4	7,5%	11,1%	44	14,9%	27,2%
Telefonicamente	77	31,7%	61,1%	30	56,6%	83,3%	107	36,1%	66,0%
Entrambe le modalità	9	3,7%	7,2%	2	3,8%	5,6%	11	3,7%	6,8%
Totale validi	126	51,9%	100%	36	67,9%	100%	162	54,7%	100%
Non li ha mantenuti	117	48,1%		17	32,1%		134	45,3%	
Totale	243	100%		53	100%		296	100%	100%

Tab.21: modalità di mantenimento/non mantenimento dei contatti con gli operatori per diagnosi, nel periodo dell'emergenza - secondo i case manager

Diagnosi	Disturbo lieve			Disturbo moderato			Disturbo grave			Nessuna diagnosi		
Modalità dei contatti/non contatti	Fr.a.	Fr.%	Fr.% valida	Fr.a.	Fr.%	Fr.% valida	Fr.a.	Fr.%	Fr.% valida	Fr.a.	Fr.%	Fr.% valida
Online	11	21,6%	35,5%	22	15,6%	29,3%	7	9,9%	18,4%	4	12,1%	22,2%
Telefonicamente	19	37,3%	61,3%	50	35,5%	66,7%	26	36,6%	68,4%	12	36,4%	66,7%
Entrambe	1	2,0%	3,2%	3	2,1%	4,0%	5	7,0%	13,2%	2	6,1%	11,1%
Totale validi	31	60,9%	100%	75	53,2%	100%	38	53,5%	100%	18	54,6%	100%
Non li ha mantenuti	20	39,2%		66	46,8%		33	46,5%		15	45,5%	
Totale	51	100%	100%	141	100%	100%	71	100%	100%	33	100%	100%

Tab.22: modalità di mantenimento/non mantenimento dei contatti con gli operatori per tipologia dei Servizi di “appartenenza” delle persone, nel periodo dell’emergenza- secondo i case manager

Tipologia dei Servizi	Totale			In carico agli STDP			In carico al Privato Soc.		
Modalità dei contatti/non contatti	Fr.a.	Fr.%	Fr.% valida	Fr.a.	Fr.%	Fr.% valida	Fr.a.	Fr.%	Fr.% valida
Online	44	14,9%	27,2%	35	13,7%	24,8%	9	22,0%	42,9%
Telefonicamente	107	36,1%	66,0%	100	39,2%	70,9%	7	17,1%	33,33
Entrambe le modalità	11	3,7%	6,8%	6	2,4%	4,2%	5	12,2%	23,8%
Totale validi	162	54,7%	100%	141	55,3%	100%	21	51,2%	100%
Non li ha mantenuti	134	45,3%		114	44,7%		20	48,8%	
Totale	296	100%	100%	255	100%		41	100%	

Tab.23: tipo di giudizio delle persone che hanno mantenuto contatti con gli operatori - secondo i case manager (possibili più risposte) – (item:26)

GIUDIZIO POSITIVO		Totale			Intervistati		
		Fr.a.	Fr.% valida	Fr.% valida cumulativa	Fr.a.	Fr.% valida	Fr.% valida cumulativa
POSITIVO perchè permette di non interrompere i contatti	Sì, online	45	27,8%	27,8%	30	16,2%	16,2%
	Sì, telefonicamente	100	61,7%	89,5%	72	38,9%	55,1%
	Sì, sia online che telefonicamente	8	4,9%	94,4%	7	3,8%	58,9%
	NO	9	5,6%		6	3,2%	
	Non si applica	134			70	37,8%	
	Totale	296	100,0%		185	100,0%	
POSITIVO perchè permette alla persona di superare problemi logistici	Sì, online	14	8,6%	8,6%	6	3,2%	3,2%
	Sì, telefonicamente	54	33,3%	42,0%	36	19,5%	22,7%
	Sì, sia online che telefonicamente	5	3,1%	45,1%	5	2,7%	25,4%
	NO	89	54,9%		68	36,8%	
	Non si applica	134			70	37,8%	
	Totale	296	100,0%		185	100,0%	
POSITIVO perchè ho riscontrato una buona compliance	Sì, online	20	12,3%	12,3%	10	5,4%	5,4%
	Sì, telefonicamente	56	34,6%	46,9%	40	21,6%	27,0%
	Sì, sia online che telefonicamente	6	3,7%	50,6%	6	3,2%	30,3%
	NO	80	49,4%		59	31,9%	
	Non si applica	134			70	37,8%	
	Totale	296	100%		185	100%	
POSITIVO per altri motivi	Sì, online	22	7,4%	7,4%	19	10,3%	10,3%
	Sì, telefonicamente	8	2,7%	10,1%	5	2,7%	13,0%
	Sì, sia online che telefonicamente	1	0,3%	10,5%	1	0,5%	13,5%
	NO	131	44,3%		90	48,6%	
	Non si applica	134	45,3%		70	37,8%	
	TOTALE	296	100%		185	100%	

GIUDIZIO NEGATIVO		Totale			Intervistati		
		Fr.a.	Fr.% valida	Fr.% valida cumulativa	Fr.a.	Fr.% valida	Fr.% valida cumulativa
NEGATIVO perchè non garantisce la riservatezza per la persona	Sì, online	2	0,7%	0,7%	1	0,5%	0,5%
	Sì, telefonicamente	1	0,3%	1,0%	1	0,5%	1,1%
	Sì, sia online che telefonicamente	0	0,0%	1,0%	0	0,0%	1,1%
	NO	159	53,7%		113	61,1%	
	Non si applica	134	45,3%		70	37,8%	
	TOTALE	296	100%		185	100%	
NEGATIVO perchè non permette di ottenere una buona compliance	Sì, online	5	1,7%	1,7%	1	0,5%	0,5%
	Sì, telefonicamente	4	1,4%	3,0%	2	1,1%	1,6%
	Sì, sia online che telefonicamente	1	0,3%	3,4%	0	0,0%	1,6%
	NO	152	51,4%		112	60,5%	
	Non si applica	134	45,3%		70	37,8%	
	TOTALE	296	100,0%		185	100,0%	
NEGATIVO per altri motivi	Sì, online	0	0,0%	0,0%	0	0,0%	0,0%
	Sì, telefonicamente	1	0,3%	0,3%	1	0,5%	0,5%
	Sì, sia online che telefonicamente	0	0,0%	0,3%	0	0,0%	0,5%
	NO	161	54,4%		114	61,6%	
	Non si applica	134	45,3%		70	37,8%	
	TOTALE	296	100%		185	100%	

NON SA		Totale			Intervistati		
		Fr.a.	Fr.% valida	Fr.% valida cumulativa	Fr.a.	Fr.% valida	Fr.% valida cumulativa
Non sa	Sì, online	1	0,3%	0,3%	0	0,0%	0,0%
	Sì, telefonicamente	0	0,0%	0,3%	0	0,0%	0,0%
	Sì, sia online che telefonicamente	0	0,0%	0,3%	0	0,0%	0,0%
	NO	161	54,4%		115	62,2%	
	Non si applica	134	45,3%		70	37,8%	
	TOTALE	296	100%		185	100%	

TOTALE Risposte Giudizio POSITIVO	339	95,8%		237	97,5%	
TOTALE Risposte Giudizio NEGATIVO	14	4,0%		6	2,5%	
NON SA	1	0,3%		0	0,0%	
TOTALE	354	100%		243	100%	

Tab.24: motivazioni per cui le persone non hanno mantenuto contatti con gli operatori – secondo i case manager (possibili più risposte) – (item:27)

Motivazioni		Fr.a.	Fr.%
Il servizio non ha attivato la modalità di contatto a distanza	Sì, online	3	2,2%
	Sì, telefonicamente	1	0,7%
	Sì, sia online che telefonicamente	4	3,0%
	No	126	94,0%
	Totale	134	100%
L'operatore di riferimento non disponeva dei mezzi necessari	Sì, online	1	0,7%
	No	133	99,3%
	Totale	134	100%
L'operatore non era in grado di utilizzare i mezzi necessari	No	134	100%
L'operatore non le ritiene modalità idonee	No	134	100%
La persona non ha potuto fruirne	Sì, online	1	0,7%
	Sì, telefonicamente	2	1,5%
	Sì, sia online che telefonicamente	1	0,7%
	No	130	97,0%
	Totale	134	100%
La persona non ha voluto fruirne	Sì, online	1	0,7%
	Sì, telefonicamente	10	7,5%
	Sì, sia online che telefonicamente	25	18,7%
	No	98	73,1%
	Totale	134	100%
Altri motivi	Sì, telefonicamente	9	6,7%
	Sì, sia online che telefonicamente	25	18,7%
	No	100	74,6%
	Totale	134	100%
Non sa	Sì, sia online che telefonicamente	15	11,2%
	No	119	88,8%
	Totale	134	100%

3. L'INTERVISTA

Tab.25: numero di persone seguite dai Servizi per GAP e che hanno aderito all'intervista - (item:28-30)

Persone intervistate	Fr.a.	Fr.%	Fr.% cumulativa
SI	185	62,5	62,5
No, per rifiuto della persona	57	19,3	81,8
No, per irraggiungibilità della persona	54	18,2	100
Totale	296	100	

Tab.26: genere ed età degli intervistati rispetto ai non intervistati

Genere	Età	Intervistati	Non Intervistati	Totale
Maschi	Media	47,29	46,45	46,97
	Classe Modale	40-49	40-49 e 50-59	40-49
	Dev.st.	13,09	13,41	13,19
	Range (Max-Min)	77-21	73-22	77-21
Femmine	Media	57,4	58,33	57,71
	Classe Modale	50-59 e 60-69	50-59	50-59
	Dev.st.	12,24	11,64	11,94
	Range (Max-Min)	75-28	71-29	75-28
Totale	Media	49,2	48,37	48,89
	Classe Modale	50-59	50-59	50-59
	Dev.st.	13,49	13,81	13,59
	Range (Max-Min)	77-21	73-22	77-21

Tab.27: numero di persone intervistate per tipologia di diagnosi e per genere

Genere	Disturbo Lieve	Disturbo Moderato	Disturbo Grave	Nessuna Diagnosi	Totale
Maschi	26 (17,3%)	75 (50,0%)	38 (25,3%)	11 (7,3%)	150 (100%)
Femmine	6 (17,1%)	16 (45,7%)	7 (20,0%)	6 (17,1%)	35 (100%)
Totale	32	91	45	17	185

Tab.28: persone intervistate per tipologia di diagnosi rispetto al totale soggetti eleggibili

Diagnosi	Intervistati	Totale
Disturbo lieve	32 (62,7%)	51
Disturbo moderato	91 (64,5%)	141
Disturbo grave	45 (63,3%)	71
Nessuna diagnosi	17 (51,5%)	33
Totale	185 (62,5%)	296

Tab. 29: caratteristiche socio-anagrafiche per tipologia di disturbo delle persone intervistate

Caratteristiche socio-anagrafiche	Tipologia di giocatore	Disturbo Lieve (n. 32 casi)	Disturbo Moderato (n. 91 casi)	Disturbo Grave (n.45 casi)	Nessuna Diagnosi (n. 17 casi)
Età media	Media	47,3	50,6	47,8	49,1
	Dev.st	15,9	14,0	8,7	16,4
	Range (Età Max-Min.)	75-21	77-24	66-28	71-21
Situazione occupazionale	Precarietà lavorativa*	34,4%	31,9%	37,8%	52,9%
	Occupato/a stabilmente	59,4%	67,0%	62,2%	47,1%
	Studente	6,3%	1,1%	0,0%	0,0%
Titolo Studio	Basso (Nessuno; Elementare; Media Inferiore)	61,3%	50,0%	53,5%	26,7%
	Medio (Media super., Qual.profess.)	38,7%	47,7%	44,2%	66,7%
	Alto (Laurea; Laurea Magistrale)	0,0%	2,3%	2,3%	6,7%
Stato Civile	Celibe/nubile	43,8%	44,4%	44,4%	41,2%
	Coniugato	46,9%	36,7%	28,9%	35,3%
	Separato/divorziato	9,4%	14,4%	24,4%	17,6%
	Vedovo/a	0,0%	4,4%	2,2%	5,9%
Condizione abitativa	Da solo/a	16,1%	22,2%	29,5%	17,6%
	Da solo/a con figli/o	0,0%	2,2%	2,3%	0,0%
	Con genitore/i	32,3%	28,9%	34,1%	41,2%
	Con partner	22,6%	23,3%	13,6%	5,9%
	Con partner e figli/o	25,8%	21,1%	20,5%	29,4%
	Con amici	3,2%	0,0%	0,0%	5,9%
	Altro	0,0%	2,2%	0,0%	0,0%
Primo accesso	Età media	42,2	47,3	42,8	46,82
	Dev.St.	15,7	13,6	9,5	16,5
	Range (età Max-Min)	71-16	77-19	66-25	70-18
	Anni 1997-2017	56,3%	45,1%	60,0%	23,5%
	Anni 2018-2020	43,75%	54,9%	40,0%	76,5%
	Range (Anno Max-Min)	2020-1997	2020-1998	2020-2007	2020-2010
Servizio d'appartenenza	AV1	46,9%	23,1%	15,6%	11,8%
	AV2	34,4%	46,2%	8,9%	29,4%
	AV3	9,4%	13,2%	20,0%	5,9%
	AV4	6,3%	12,1%	37,8%	0,0%
	AV5	3,1%	5,5%	17,8%	52,9%
	Pubblico	100%	94,5%	93,3%	47,1%
	Privato	0,0%	5,5%	6,7%	52,9%

**Per esigenze di sintesi sono state raggruppate le seguenti voci: Disoccupato/a; Economicamente non attivo/a; Occupato/a Saltuariamente; Casalinga*

Tab.30: tipologia di gioco praticato delle persone intervistate rispetto a quella degli eleggibili (possibili più risposte) – (item 32)

Tipologia di gioco	Totale		Intervistati	
	Fr.a.	Fr.%	Fr.a.	Fr.%
New slot (slot machine)	191	40,8%	110	37,3%
VLT (Video Lottery Terminal)	99	21,2%	64	21,7%
Lotterie istantanee (gratta e vinci, Bingo, ...)	62	13,2%	42	14,2%
Lotterie ad esito differito (Lotto, 10 e lotto,...)	27	5,8%	21	7,1%
Giochi numerici a totalizzatore (superenalotto, Super star, Win for life)	10	2,1%	9	3,1%
Scommesse sportive	37	7,9%	22	7,5%
Altri giochi a base sportiva (totocalcio, totogol, big race,...)	9	1,9%	3	1,0%
Scommesse virtuali	9	1,9%	5	1,7%
Scommesse in borsa	2	0,4%	1	0,3%
Altri giochi d'azzardo	15	3,2%	12	4,1%
Non noto	7	1,5%	6	2,0%
Totale	468	100%	295	100%

Tab.30.1: gioco legale/illegale delle persone intervistate rispetto a quello degli eleggibili (una risposta)

Legalità/illegalità del gioco	Totale			Intervistati		
	Fr.a.	Fr.%	Fr.% valida	Fr.a.	Fr.%	Fr.% valida
Legale	278	93,9%	96,5%	170	91,9%	95,0%
Illegale	1	0,3%	0,3%	1	0,5%	0,6%
Entrambi (legale e illegale)	9	3,0%	3,1%	8	4,3%	4,5%
Non noto	8	2,7%		6	3,2%	
Totale	296	100%	100%	185	100%	100%

Tab.31: frequenza al gioco d'azzardo delle persone intervistate rispetto a quella degli eleggibili (ultimo dato rilevato)

Frequenza di gioco d'azzardo	Totale			Intervistati		
	Fr.a.	Fr.%	Fr.% valida	Fr.a.	Fr.%	Fr.% valida
Astinente	25	8,4%	8,7%	23	7,8%	12,8%
Una volta al mese	32	10,8%	11,2%	22	7,4%	12,3%
Più volte al mese	107	36,1%	37,4%	55	18,6%	30,7%
Più volte alla settimana	72	24,3%	25,2%	51	17,2%	28,5%
Tutti i giorni/più volte al giorno	32	10,8%	11,2%	20	6,8%	11,2%
Altro	18	6,1%	6,3%	8	2,7%	4,5%
Non noto	10	3,4%		6	2,0%	
Totale	296	100%	100%	185	62,5%	100%

Tab.32: eventuali debiti delle persone intervistate rispetto a quelli dei non intervistati e degli eleggibili

Eventuali debiti	Totale			Intervistati			Non Intervistati		
	Fr.a.	Fr.%	Fr.% valida	Fr.a.	Fr.%	Fr.% valida	Fr.a.	Fr.%	Fr.% valida
Si	134	45,3%	50,6%	82	44,3%	49,4%	52	46,9%	52,5%
No	131	44,3%	49,4%	84	45,4%	50,6%	47	42,3%	47,5%
Non noto	31	10,4%		19	10,3%		12	10,8%	
Totale	296	100,0%	100,0%	185	100,0%	100,0%	111	100,0%	100,0%

Tab.32.1: con chi hanno contratto debiti gli intervistati rispetto agli eleggibili (possibili più risposte)

Con chi hanno contratto debiti	Totale		Intervistati	
	Fr.a.	Fr.%	Fr.a.	Fr.%
Con Privati (Amici, Parenti)	95	28,0%	54	25,5%
Con istituti bancari, società finanziarie	73	21,5%	48	22,6%
Con usurai, criminalità	7	2,1%	5	2,4%
Non risponde	2	0,6%	2	0,9%
Non si applica (Non ha contratto debiti)	162	47,8%	103	48,6%
Totale	339	100%	212	100%

Tab.33: speso mensilmente per il gioco, da parte degli intervistati rispetto agli eleggibili

Spesa mensile in €	Totale			Intervistati		
	Fr.a.	Fr.%	Fr.% valida	Fr.a.	Fr.%	Fr.% valida
40-70	3	1,0%	3,5%	3	1,6%	4,5%
100-200	11	3,7%	12,8%	9	4,9%	13,4%
300-400	20	6,8%	23,3%	16	8,6%	23,9%
500-600	20	6,8%	23,3%	12	6,5%	17,9%
700-800	8	2,7%	9,3%	6	3,2%	9,0%
1.000-1.750	16	5,4%	18,6%	14	7,6%	20,9%
2.000	3	1,0%	3,5%	3	1,6%	4,5%
3.000	1	0,3%	1,2%	1	0,5%	1,5%
4.000	1	0,3%	1,2%	1	0,5%	1,5%
5.000	1	0,3%	1,2%	0	0,0%	0,0%
6.000	1	0,3%	1,2%	1	0,5%	1,5%
10.000	1	0,3%	1,2%	1	0,5%	1,5%
Totale	86	29,1%	100%	67	36,2%	100%
Mancante/i	210	70,9%		118	63,8%	
Totale	296	100%		185	100,0%	

Tab.34: modalità e tipologia di gioco praticato da parte degli intervistati che nel periodo immediatamente precedente all'emergenza Covid erano dediti al gioco - (item:32)

Modalità di gioco	Solo su rete fisica	Solo online	Entrambe	Solo su rete fisica %	Solo online %	Entrambe %
Tipologia di gioco						
New Slot (Slot Machine)	38	1	4	36,0%	6,6%	26,6%
VLT (Video Lottery Terminal)	14	1	3	13,0%	6,6%	20,0%
Lotterie istantanee o in tempo reale (Gratta e Vinci, 10 e Lotto a estrazione immediata o ad intervallo di tempo, Bingo)	24	2	1	22,6%	13,3%	6,7%
Lotto e lotterie ad esito differito (Lotto, 10 e Lotto ad estrazione connessa al Lotto, Lotteria Italia e Lotterie tradizionali e/o regionali)	10	0	0	9,5%	0%	0%
Giochi numerici a totalizzatore (SuperEnalotto, SuperStar, SiVinceTutto, Eurojackpot, Win for Life)	6	0	0	5,7%	0%	0%
Scommesse sportive (Scommesse a quota fissa, Scommesse Ippiche)	9	3	4	8,5%	20,0%	26,6%
Altri giochi a base sportiva (Totocalcio e Il 9, Totogol, Big Match, Big Race)	4	0	1	3,8%	0%	6,7%
Scommesse virtuali	0	2	1	0%	13,3%	6,7%
Scommesse in borsa	0	2	0	0%	13,3%	0%
Altro gioco d'azzardo	1	4	1	0,9%	26,9%	6,7%
Totale	106	15	15	100%	100%	100%

Tab.35: ore settimanali dedicate al gioco nel periodo immediatamente precedente all'emergenza Covid da parte delle persone arruolate nello studio – (item:33)

Ore dedicate al gioco	Fr.a.	Fr.%	Fr.% valida
0,25-2	34	11,5%	41,5%
3-4	11	3,7%	13,4%
5-6	5	1,7%	6,1%
7-8	6	2,0%	7,3%
10-12	6	2,0%	7,3%
14-15	9	3,0%	11,0%
20-21	4	1,4%	4,9%
40	1	0,3%	1,2%
Non risponde	6	2,0%	7,3%
Totale	82	27,7%	100%
Non era dedito al gioco	103	34,8%	
Non ha aderito all'intervista	111	37,5%%	
Totale	296	100%	

Tab.36: le persone che hanno giocato nel periodo immediatamente precedente all'emergenza Covid l'hanno fatto più di quanto volessero- (item34)

Frequenza	Fr.a.	Fr.%	Fr.% valida
Sempre	29	9,8%	35,4%
Qualche volta	32	10,8%	39,0%
Mai	21	7,1%	25,6%
Totale	82	27,7%	100%
Non si applica	214	72,3%	
Totale	296	100%	

Tab.37: variazione situazione occupazionale nel periodo Covid-19 delle persone intervistate –(item:35)

Variazione situazione occupazionale	Fr.a.	Fr.%	Fr.% valida
Si	67	22,6%	36,2%
No	118	39,9%	63,8%
Totale	185	62,5%	100%
No intervista	111	37,5%	
Totale	296	100%	

Tab.38: situazione occupazionale al momento della realizzazione dello studio delle persone intervistate - (item:36)

Situazione occupazionale	Fr.a.	Fr.%	Fr.% valida
Cassa integrazione	33	11,1%	49,3%
Telelavoro	2	0,7%	3,0%
Licenziato/a	3	1,0%	4,5%
Sospensione della propria attività	17	5,7%	25,4%
Ferie, permessi, congedi...	4	1,4%	6,0%
Altro	8	2,7%	11,9%
Totale	67	22,6%	100%
Non si applica	229	77,4%	
Totale	296	100%	

Tab.39: variazioni condizione abitativa durante il lockdown delle persone intervistate - (item:37)

Variazioni condizione abitativa	Fr.a.	Fr.%	Fr.% valida
Si	10	3,4%	5,4%
No	175	59,1%	94,6%
Totale	185	62,5%	100,0%
No intervista	111	37,5%	
Totale	296	100%	

Tab.40: persone intervistate e che hanno giocato nel periodo del lockdown distinte per genere - (item:39)

Genere	Maschi		Femmine		Totale	
	Fr.a.	Fr.%	Fr.a.	Fr.%	Fr.a.	Fr.%
Si	18	12,0%	9	25,7%	27	14,6%
No	132	88,0%	26	74,3%	158	85,4%
Totale	150	100%	35	100%	185	100%

Tab.41: tipologie di gioco praticate da parte delle persone intervistate e che hanno dichiarato di aver giocato nel periodo del lockdown (indicativamente marzo e aprile) – (item:40)

Tipologie di gioco		Fr.a.	Fr.%	Fr.% valida
Solo gioco su rete fisica	solo una tipologia	10	3,4%	37,0%
	più tipologie	2	0,7%	7,4%
Solo gioco on line	solo una tipologia	10	3,4%	37,0%
	più tipologie	4	1,4%	14,9%
Sia Gioco su rete fisica che on line	solo una tipologia	1	0,3%	3,7%
	più tipologie	0	0%	0,0%
Totale soggetti che hanno giocato		27	9,1%	100%
Soggetti che non hanno giocato		158	53,4%	
Soggetti non intervistati		111	37,5%	
Totale		296	100%	

Tab.42: tempo dedicato al gioco da parte delle persone intervistate e che hanno dichiarato di aver giocato nel periodo del lockdown (indicativamente marzo e aprile) – (item:41)

Tempo dedicato al gioco	Fr.a.	Fr.%	Fr.% valida
Più tempo del periodo precedente	5	1,7%	18,5%
Meno tempo del periodo precedente	12	4,1%	44,4%
Lo stesso tempo del periodo precedente	10	3,4%	37,0%
Totale	27	9,1%	100%
Non si applica	269	90,9%	
Totale	296	100%	

Tab.43: speso per il gioco da parte delle persone intervistate e che hanno dichiarato di aver giocato nel periodo del lockdown (indicativamente marzo e aprile) – (item:42)

Speso per il gioco	Fr.a.	Fr.%	Fr.% valida
Più del periodo precedente	4	1,4%	14,8%
Meno del periodo precedente	15	5,1%	55,6%
Come nel periodo precedente	8	2,7%	29,6%
Totale soggetti che hanno giocato	27	9,1%	100%
Totale soggetti a cui la domanda non si applica (non ha giocato e non intervistati)	269	90,9%	
Totale	296	100%	

Tab.44: comportamenti adottati nel periodo del lockdown dalle persone che hanno aderito all'intervista – (item:43)

Comportamenti adottati		Fr.a.	Fr.%
Abusare di bevande alcoliche	Si, come prima	5	2,7%
	Si, con maggior frequenza	10	5,4%
	Si, con minor frequenza	3	1,6%
	No	167	90,3%
	Totale	185	100%
Assumere sostanze illegali	Si, come prima	2	1,1%
	Si, con maggior frequenza	1	0,5%
	Si, con minor frequenza	3	1,6%
	No	179	96,8%
	Totale	185	100%
Assumere psicofarmaci	Si, come prima	19	10,3%
	Si, con maggior frequenza	6	3,2%
	Si, con minor frequenza	4	2,2%
	No	156	84,3%
	Totale	185	100%
Abusare di cibo	Si, come prima	3	1,6%
	Si, con maggior frequenza	41	22,2%
	No	141	76,2%
	Totale	185	100%
Aver messo in atto comportamenti aggressivi, violenti	Si, come prima	2	1,1%
	Si, con maggior frequenza	6	3,2%
	No	177	95,7%
	Totale	185	100%
Fare acquisti, spese non dettate da necessità	Si, come prima	1	0,5%
	Si, con maggior frequenza	5	2,7%
	Si, con minor frequenza	1	0,5%
	No	178	96,2%
	Totale	185	100%
Aver dedicato parecchio tempo a video giochi senza denaro	Si, come prima	6	3,2%
	Si, con maggior frequenza	33	17,8%
	No	146	78,9%
	Totale	185	100%
Stare collegato a chat, social network, ...senza denaro	Si, come prima	15	8,1%
	Si, con maggior frequenza	53	28,6%
	Si, con minor frequenza	1	0,5%
	No	116	62,7%
	Totale	185	100%

Tab.45: eventuali cambiamenti (negativi e/o positivi) percepiti nel periodo del lockdown da parte delle persone intervistate –(item:44-45)

Cambiamenti percepiti		Fr.a.	Fr.%
Nessun cambiamento	Si	53	28,6%
	No	132	71,4%
	Totale	185	100%
Cambiamenti NEGATIVI a livello psicologico	Si	42	22,7%
	No	143	77,3%
	Totale	185	100%
Cambiamenti NEGATIVI a livelli somatico	Si	26	14,1%
	No	159	85,9%
	Totale	185	100%
Cambiamenti POSITIVI a livelli psicologico	Si	69	37,3%
	No	116	62,7%
	Totale	185	100%
Cambiamenti POSITIVI a livello somatico	Si	30	16,2%
	No	155	83,8%
	Totale	185	100%
Altri cambiamenti	Si	58	31,4%
	No	127	68,6%
	Totale	185	100%

Tab.46: eventuali cambiamenti (negativi e/o positivi) percepiti nel periodo del lockdown da parte delle persone intervistate secondo il genere

Genere	Maschi	Femmine	Maschi % valida	Femmine % valida
Cambiamenti percepiti				
Nessun cambiamento	42	11	28,8%	31,4%
Solo cambiamenti positivi	18	8	12,3%	22,9%
Solo cambiamenti negativi	41	3	28,1%	8,6%
Altri cambiamenti (sia positivi che negativi)	45	13	30,8%	37,1%
Totale	146	35	100%	100%
Non risponde	4	0		
Totale	150	35		
Non si applica	93	18		
Totale	243	53		

Tab.47: modalità di mantenimento o non mantenimento dei contatti “a distanza” dei contatti con gli operatori da parte delle persone intervistate nel periodo del lockdown (indicativamente marzo e aprile) – (item:47)

Modalità dei contatti/non contatti	Totale		Intervistati			
	Fr.a.	Fr.%	Fr.% valida	Fr.a.	Fr.%	Fr.% valida
Online	44	14,9%	27,2%	26	14,1%	23,6%
Telefonicamente	107	36,1%	66,0%	72	38,9%	65,5%
Entrambe le modalità	11	3,7%	6,8%	12	6,5%	10,9%
Totale validi	162	54,7%	100%	115	59,5%	100%
Non li ha mantenuti	134	45,3%		75	40,5%	
Totale	296	100%	100%	185	100%	100%

Tab. 48: tipo di giudizio delle persone che hanno mantenuto contatti con gli operatori (possibili più risposte) - (item:48)

Giudizi		Fr.a.	Fr.%
POSITIVO, perché possibile senza spese di viaggio	Sì, online	1	0,9%
	Sì, telefonicamente	4	3,6%
	No	105	95,5%
	Totale	110	100%
POSITIVO, perché consente di non interrompere i contatti con gli operatori	Sì, online	21	19,1%
	Sì, telefonicamente	61	55,5%
	Sì, sia online che telefonicamente	9	8,2%
	No	19	17,3%
	Totale	110	100%
POSITIVO, per altre ragioni	Sì, online	18	16,4%
	Sì, telefonicamente	15	13,6%
	Sì, sia online che telefonicamente	1	0,9%
	No	76	69,1%
	Totale	110	100%
NEGATIVO, perché non consente di avere uno spazio proprio	Sì, online	3	2,7%
	Sì, telefonicamente	3	2,7%
	Sì, sia online che telefonicamente	2	1,8%
	No	102	92,7%
	Totale	110	100%
NEGATIVO per altri motivi	Sì, online	5	4,5%
	Sì, telefonicamente	1	0,9%
	Sì, sia online che telefonicamente	2	1,8%
	No	102	92,7%
	Totale	110	100%
Non sa	Sì, telefonicamente	1	0,9%
	No	109	99,1%
	Totale	110	100%

IL QUESTIONARIO

Il GAP ai tempi del Covid nei DDP della Regione Marche

QUESTIONARIO-SCHEDA RACCOLTA DATI

DA IPOCRATE / CARTELLA CLINICA

1. Questionario compilato da (ente) (una risposta)

	Frequenza	Percentuale
DDP AV1	55	18,6
DDP AV2	128	43,2
DDP AV3	19	6,4
DDP AV4	39	13,2
DDP AV5	14	4,7
Privato Sociale (Note di spec.)	41	13,8
Totale	296	100,0

2. Note di specificazione (Ente)

	Frequenza	Percentuale
Associazione Glatad Onlus	2	,7
Ama Aquilone	20	6,8
AMA Macerata ODV	6	2,0
Ass. Favonius	13	4,4
Totale	41	13,9
DDP	255	86,1
Totale	296	100,0

3. Intervistato in carico a (una risposta)

	Frequenza	Percentuale
STDP Pesaro	37	12,5
STDP Urbino	6	2,0
STDP Fano	5	1,7
STDP Fossombrone	7	2,4
DDP AV 1	55	18,6
STDP Senigallia	12	4,1
STDP Iesi	15	5,1
STDP Ancona	94	31,8
STDP Fabriano	7	2,4
DDP AV2	128	43,2
STDP Civitanova Marche	2	,7
STDP Macerata	16	5,4
STDP Camerino	1	,3
DDP AV 3	19	6,4
STDP Fermo- DDP AV 4	39	13,2
STDP Ascoli Piceno	4	1,4
STDP San Benedetto del Tronto	10	3,4
DDP AV 5	14	4,7
Privato Sociale Accreditato (Note di spec.)	41	13,9
Totale	296	100,0

4. Note di specificazione (Utente in carico a)

	Frequenza	Percentuale
Associazione Glatad onlus	2	,7
Ama Aquilone	20	6,8
AMA Macerata ODV	6	2,0
Ass. Favonius	13	4,4
Totale	41	13,9
DDP	255	86,1
Totale	296	100,0

5. Codice Paziente (tre lettere cognome e anno di nascita formato AAAA : Totale 296**6. Anno di nascita (AAAA) – ricodificato in Fasce d'età**

	Frequenza	Percentuale
20-29	32	10,8
30-39	47	15,9
40-49	69	23,3
50-59	78	26,4
60-69	50	16,9
70-79	20	6,8
Totale	296	100,0

7. Genere (una risposta)

	Frequenza	Percentuale
Maschio	243	82,1
Femmina	53	17,9
Totale	296	100,0

8. Situazione occupazionale (una risposta)

	Frequenza	Percentuale
Occupato/a stabilmente	174	58,8
Occupato/a	35	11,8
Disoccupato/a	23	7,8
Studente	4	1,4
Casalino/a	3	1,0
Economicamente inattivo/a	24	8,1
Altro	32	10,8
Totale	295	99,7
Mancante/i	1	,3
Totale	296	100,0

9. Titolo di Studio (una risposta)

	Frequenza	Percentuale
Nessuno	1	,3
Licenza Elementare	6	2,0
Licenza Media Inferiore	142	48,0
Diploma Qualifica	26	8,8
Diploma Media Superiore	99	33,4
Laurea	7	2,4
Laurea Magistrale	2	,7
Totale	283	95,6
Mancante/i	13	4,4
Totale	296	100,0

10. Stato civile (una risposta)

	Frequenza	Percentuale
Celibe/Nubile	135	45,6
Coniugato/a	103	34,8
Separato/a	22	7,4
Divorziato/a	23	7,8
Vedovo/a	10	3,4
Altro	1	,3
Totale	294	99,3
Mancante/i	2	,7
Totale	296	100,0

11. Condizione abitativa (con chi vive) (una risposta)

	Frequenza	Percentuale
Da solo/a	65	22,0
Da solo/a con	9	3,0
Con genitore/i	92	31,1
Con partner	53	17,9
Con partner e	67	22,6
Con amici	3	1,0
Altro	4	1,4
Totale	293	99,0
Mancante/i	3	1,0
Totale	296	100,0

12. Primo accesso al servizio in assoluto (AAAA)

	Frequenza	Percentuale
1996	1	,3
1997	1	,3
1998	2	,7
1999	2	,7
2003	1	,3
2005	1	,3
2006	2	,7
2007	2	,7
2008	7	2,4
2009	4	1,4
2010	9	3,0
2011	3	1,0
2012	8	2,7
2013*	23	7,8
2014	16	5,4
2015	19	6,4
2016	21	7,1
2017**	33	11,1
2018	48	16,2
2019	74	25,0
2020	19	6,4
Totale	296	100,0

*Anno inizio rilevazione dati

** Anno Legge regionale n.3 del 7/02/2017

13. Anno di avvio dell'ultima presa in carico (Esempio: 07/01/2019)

	Frequenza	Percentuale
2020*	29	9,8
2019	143	48,3
2018	48	16,2
2017	31	10,5
2016	15	5,1
2015	9	3,0
2014	5	1,7
2013	2	,7
2012	1	,3
2011	3	1,0
2010	4	1,4
2009	1	,3
2007	2	,7
2006	2	,7
1998	1	,3
Totale	296	100,0

<i>2020*</i>	<i>Frequenza</i>
<i>gennaio</i>	<i>12</i>
<i>febbraio</i>	<i>12</i>
<i>marzo</i>	<i>3</i>
<i>aprile</i>	<i>1</i>
<i>giugno</i>	<i>1</i>
<i>Totale</i>	<i>29</i>

SEZIONE CASE MANAGER

14. Tipologia di giocatore (una risposta)

	Frequenza	Percentuale
Disturbo Lieve	51	17,2
Disturbo	141	47,6
Disturbo Grave	71	24,0
Nessuna	33	11,1
Totale	296	100,0

15. Diagnosticato secondo (una risposta)

	Frequenza	Percentuale
DSM V	168	56,8
Altro	97	32,8
Totale	265	89,5
Mancante/i	31	10,5
Totale	296	100,0

16. Eventuali sostanze/comportamenti d'abuso secondari (possibili più risposte – le risposte “Nessuna” e “Non noto” escludono tutte le altre)

	Frequenza	Percentuale
Nessuna	173	58,4
Non Noto	20	6,8
Con almeno una sost./comportamento d'abuso	103	34,8
(Una sost./comport. d'abuso)	(84)	(28,4)
(Due sost./comport. d'abuso)	(16)	(5,4)
(Tre sost./comport. d'abuso)	(3)	(1,0)
Totale	296	100,0

17. Tipologia di gioco praticato (possibili più risposte – la risposta “Non noto” esclude tutte le altre)

	Frequenza	Percentuale
New slot (slot machine)	191	64,5
VLT (Video Lottery Terminal)	99	33,4
Lotterie istantanee (Gratta e Vinci, Bingo, ...)	62	20,9
Lotterie ad esito differito (Lotto, 10 e Lotto,...)	27	9,1
Giochi numerici a totalizzatore (Superenalotto, Super star, Win for life)	10	3,4
Scommesse sportive	37	12,5
Altri giochi a base sportiva (Totocalcio, Totogol, Big race,...)	9	3,0
Scommesse virtuali	9	3,0
Scommesse in borsa	2	,7
Altri giochi d'azzardo	15	5,1
Non noto	7	2,4
Totale intervistati	296	100,0

18. Frequenza di gioco d'azzardo (ultimo dato rilevato) (una risposta)

	Frequenza	Percentuale
Astinente	25	8,4
Una volta al mese	32	10,8
Più volte al mese	107	36,1
Più volte a settimana	72	24,3
Tutti i giorni/Più volte al giorno	32	10,8
Altro	18	6,1
Totale	286	96,6
Mancante/i	10	3,4
Totale	296	100,0

19. Luogo in cui gioca - Contesto Fisico (possibili più risposte – le risposte “Non noto” e “Nessun contesto fisico” escludono tutte le altre)

	Frequenza	Percentuale
Casa	5	1,7
Sala scommesse	84	28,4
Sala corse/Ippodromo	12	4,1
Sala giochi	98	33,1
Casinò	7	2,4
Bar	165	55,7
Tabaccheria	86	29,1
Altro esercizio commerciale	1	,3
Non noto	11	3,7
Nessun contesto fisico	6	2,0
Totale	296	100,0

20. Luogo in cui gioca - Contesto Virtuale (possibili più risposte – le risposte “Non noto” e “Nessun contesto virtuale” escludono tutte le altre)

	Frequenza	Percentuale
Tablet	3	1,0
Smartphone	19	6,4
PC	9	3,0
Non noto	45	15,2
Nessun contesto virtuale	226	76,4
Totale	296	100,0

21. La persona è dedita al gioco (una risposta)

	Frequenza	Percentuale
Legale	278	93,9
Illegale	1	,3
Entrambi (legale e illegale)	9	3,0
Mancante/i	8	2,7
Totale	296	100,0

22. Eventuali debiti (una risposta)

	Frequenza	Percentuale
SI	134	45,3
NO	131	44,3
Mancante/i	31	10,5
Totale	296	100,0

23. Se sì, con chi? (possibili più risposte – le risposte “Non risponde” e “Non si applica” escludono tutte le altre)

	Frequenza	Percentuale
Con Privati (Amici, Parenti)	95	32,1
Con istituti bancari, società finanziarie	73	24,7
Con usurai, criminalità	7	2,4
Non risponde	2	,7
Non si applica (“no”/“mancante” alla 22)	162	54,7
Totale	296	100,0

24. Quanto spendeva per il gioco mensilmente (€) (inserire 88 per la mancata informazione)

	Frequenza	Percentuale
40-70	3	1,0
100-200	11	3,7
300-400	20	6,8
500-600	20	6,8
700-800	8	2,7
1000-1750	16	5,4
2000	3	1,0
3000	1	,3
4000	1	,3
5000	1	,3
6000	1	,3
10000	1	,3
Totale	86	29,1
Mancante/i	210	70,9
Totale	296	100,0

25. Nel periodo dell'emergenza, la persona ha mantenuto i contatti con gli operatori (una risposta)

	Frequenza	Percentuale
Solo Online	44	14,9
Solo Telefonicamente	107	36,1
Entrambe le modalità (online e telefonicamente)	11	3,7
Totale che ha mantenuto contatti	162	54,7
Non ha mantenuti contatti	134	45,3
Totale	296	100,0

26. Se ha mantenuto i contatti con gli operatori, che giudizio ne dà (possibili più risposte, la risposta "Non sa/Non ha un'opinione in merito" esclude tutte le altre)

GIUDIZI POSITIVI		Frequenza	Percentuale
POSITIVO perchè permette di non interrompere i contatti	Sì, online	45	15,2
	Sì, telefonicamente	100	33,8
	Sì, sia online che telefonicamente	8	2,7
	No	9	3,0
	Totale	162	54,7
POSITIVO perchè permette alla persona di superare problemi logistici	Sì, online	14	4,7
	Sì, telefonicamente	54	18,2
	Sì, sia online che telefonicamente	5	1,7
	No	89	30,1
	Totale	162	54,7
POSITIVO perchè ho riscontrato una buona compliance	Sì, online	20	6,8
	Sì, telefonicamente	56	18,9
	Sì, sia online che telefonicamente	6	2,0
	No	80	27,0
	Totale	162	54,7
POSITIVO per altri motivi	Sì, online	22	7,4
	Sì, telefonicamente	8	2,7
	Sì, sia online che telefonicamente	1	,3
	No	131	44,3
	Totale	162	54,7
GIUDIZI NEGATIVI		Frequenza	Percentuale
NEGATIVO perchè non garantisce la riservatezza per la persona	Sì, online	2	,7
	Sì, telefonicamente	1	,3
	No	159	53,7
	Totale	162	54,7
NEGATIVO perchè non permette di ottenere una buona compliance	Sì, online	5	1,7
	Sì, telefonicamente	4	1,4
	Sì, sia online che telefonicamente	1	,3
	No	152	51,4
	Totale	162	54,7
NEGATIVO per altri motivi	Sì, telefonicamente	1	,3
	No	161	54,4
	Totale	162	54,7
NON SA		Frequenza	Percentuale
Non sa	Sì, online	1	,3
	No	161	54,4
	Totale	162	54,7

27. Se la persona NON ha mantenuto i contatti con gli operatori, qual è la ragione (possibili più risposte, la risposta "Non sa/Non ha un'opinione in merito" esclude tutte le altre)

		Frequenza	Percentuale
Il servizio non ha attivato la modalità di contatto a distanza	Sì, online	3	1,0
	Sì, telefonicamente	1	,3
	Sì, sia online che telefonicamente	4	1,4
	No	126	42,6
	Totale	134	45,3
L'operatore di riferimento non disponeva dei mezzi necessari	Sì, online	1	,3
	No	133	44,9
	Totale	134	45,3
L'operatore non era in grado di utilizzare i mezzi necessari]	No	134	45,3
L'operatore non le ritiene modalità idonee	No	134	45,3
La persona non ha potuto fruirne	Sì, online	1	,3
	Sì, telefonicamente	2	,7
	Sì, sia online che telefonicamente	1	,3
	No	130	43,9
	Totale	134	45,3
La persona non ha voluto fruirne	Sì, online	1	,3
	Sì, telefonicamente	10	3,4
	Sì, sia online che telefonicamente	25	8,4
	No	98	33,1
	Totale	134	45,3
Altri motivi	Sì, telefonicamente	9	3,0
	Sì, sia online che telefonicamente	25	8,4
	No	100	33,8
	Totale	134	45,3
Non sa	Sì, sia online che telefonicamente	15	5,1
	No	119	40,2
	Totale	134	45,3

INTERVISTA SINGOLE PERSONE

28. L'intervista è stata accettata? *(una risposta)*

	Frequenza	Percentuale
SI	185	62,5
No, per rifiuto della persona	57	19,3
No, per irraggiungibilità della	54	18,2
Totale	296	100,0

N.B.: in caso di Risposta "NO" alla Domanda N° 28 INTERVISTA CONCLUSA *(rispondere solo, se possibile, alla Domanda n° 30)*

30. Specificare, se possibile, le ragioni della mancata intervista

	Frequenza	Percentuale
Impegni di lavoro	3	2,7
Ricoverato in Ospedale	2	1,8
Soggetto per stato psichico non intervistabile	4	3,6
Non interessato	15	13,5
Per scelta personale (imbarazzo, non se la	3	2,7
Ha smesso di giocare	4	3,6
Non più seguito dal Servizio	4	3,6
Irraggiungibile (scatta la segr.tel.)	4	3,6
Totale	39	35,1
Mancante/i- Non specificato	72	64,9
Totale non intervistati	111	100,0

31. NEL PERIODO IMMEDIATAMENTE PRECEDENTE ALL'EMERGENZA COVID, lei era dedito al gioco? *(una risposta)* **N.B.:** se non risponde lasciare vuoto

	Frequenza	Percentuale
SI	82	27,7
NO	103	34,8
Totale	185	62,5
Mancante/i- No intervista	111	37,5
Totale	296	100,0

32. NEL PERIODO IMMEDIATAMENTE PRECEDENTE ALL'EMERGENZA COVID a quali giochi ha giocato e con quali modalità? (possibili più risposte, la risposta "Non risponde" esclude tutte le altre)

		Frequenza	Percentuale
New Slot (Slot Machine)	SI, su rete fisica	38	12,8
	SI, online	1	,3
	SI, sia su rete fisica che online	4	1,4
	NO	39	13,2
	Totale	82	27,7
VLT (Video Lottery Terminal)	SI, su rete fisica	14	4,7
	SI, online	1	,3
	SI, sia su rete fisica che online	3	1,0
	NO	64	21,6
	Totale	82	27,7
Lotterie istantanee o in tempo reale (Gratta e Vinci, 10 e Lotto a estrazione immediata o ad intervallo di tempo, Bingo)	SI, su rete fisica	24	8,1
	SI, online	2	,7
	SI, sia su rete fisica che online	1	,3
	NO	55	18,6
	Totale	82	27,7
Lotto e lotterie ad esito differito (Lotto, 10 e Lotto ad estrazione connessa al Lotto, Lotteria Italia e Lotterie)	SI, su rete fisica	10	3,4
	NO	72	24,3
	Totale	82	27,7
Giochi numerici a totalizzatore (SuperEnalotto, SuperStar, SiVinceTutto, Eurojackpot, Win for Life)	SI, su rete fisica	6	2,0
	NO	76	25,7
	Totale	82	27,7
Scommesse sportive (Scommesse a quota fissa, Scommesse Ippiche)	SI, su rete fisica	9	3,0
	SI, online	3	1,0
	SI, sia su rete fisica che online	4	1,4
	NO	66	22,3
	Totale	82	27,7
Altri giochi a base sportiva (Totocalcio e Il 9, Totogol, Big Match, Big Race)	SI, su rete fisica	4	1,4
	SI, sia su rete fisica che online	1	,3
	NO	77	26,0
	Totale	82	27,7
Scommesse virtuali	SI, online	2	,7
	SI, sia su rete fisica che online	1	,3
	NO	79	26,7
	Totale	82	27,7
Scommesse in borsa	SI, online	2	,7
	NO	80	27,0
	Totale	82	27,7
Altro gioco d'azzardo	SI, su rete fisica	1	,3
	SI, online	4	1,4
	SI, sia su rete fisica che online	1	,3
	NO	76	25,7
	Totale	82	27,7
Non si applica	No intervista	111	37,5
	No domanda 31, non era dedicato al gioco	103	34,8
	Totale	214	72,3
	Totale soggetti	296	100,0

Risposte domanda 32

	<i>Frequenza</i>	<i>Percentuale</i>
<i>SI, su rete fisica</i>	106	12,9
<i>SI, online</i>	15	1,8
<i>SI, sia su rete fisica che online</i>	14	1,7
<i>NO</i>	684	83,5
<i>Totale</i>	819	100,0

Soggetti domanda 32

<i>Soggetti che hanno giocato</i>		<i>Frequenza</i>	<i>Percentuale</i>
<i>Solo gioco su rete fisica</i>	<i>solo una tipologia</i>	46	15,5
	<i>più tipologie</i>	19	6,4
<i>Solo gioco on line</i>	<i>solo una tipologia</i>	4	1,4
	<i>più tipologie</i>	2	,7
<i>Sia Gioco su rete fisica che on line</i>	<i>solo una tipologia</i>	2	,7
	<i>più tipologie</i>	9	3,0
<i>Non si applica</i>		214	72,3
<i>Totale</i>		296	100,0

33. NEL PERIODO IMMEDIATAMENTE PRECEDENTE ALL'EMERGENZA COVID quante ore dedicava al gioco? (alla settimana) (inserire 88 per la mancata risposta oppure 99 in caso di risposta "NO" alla Domanda 31)

	<i>Frequenza</i>	<i>Percentuale</i>
0,25-2	34	41,0
3-4	11	14,5
5-6	5	6,0
7-8	6	7,2
10-12	6	7,2
14-15	9	10,8
20-21	4	4,8
40	1	1,2
Non risponde	6	7,2
<i>Totale</i>	82	100,0
Non era dedito al gioco (no domanda 31)	103	
No intervista	111	
<i>Totale</i>	296	

34. NEL PERIODO IMMEDIATAMENTE PRECEDENTE ALL'EMERGENZA COVID, ha mai giocato più di quanto voleva? (una risposta) N.B.: se non risponde lasciare vuoto

	<i>Frequenza</i>	<i>Percentuale</i>
Sempre	29	35,4
Qualche volta	32	39,0
Mai	21	25,6
<i>Totale</i>	82	100,0
Non si applica	214	
<i>Totale</i>	296	

35. CON L'INSORGERE DELL'EMERGENZA COVID (DA MARZO IN POI CIRCA) La sua situazione occupazionale ha subito variazioni? (una risposta) N.B.: se non risponde lasciare vuoto

	Frequenza	Percentuale
SI	67	22,6
NO	118	39,9
Totale	185	62,5
Non si applica -No intervista	111	37,5
Totale	296	100,0

36. Qual è oggi la sua nuova situazione occupazionale (una risposta)

	Frequenza	Percentuale
Cassa integrazione	33	11,1
Telelavoro	2	,7
Licenziato/a	3	1,0
Sospensione della propria attività	17	5,7
Ferie, permessi, congedi...	4	1,4
Altro*	8	2,7
Totale	67	22,6
Non si applica	229	77,4
Totale	296	100,0

Altro *	Frequenza
<i>Cassa integrazione breve e poi ha ripreso il lavoro</i>	2
<i>Cassa integrazione prolungata e poi ha ripreso il lavoro</i>	1
<i>Ha perso il lavoro</i>	2
<i>Ha trasformato l'attività da fisica a virtuale</i>	1
<i>Ha trovato occupazione)</i>	1
<i>Malattia</i>	1
Totale	8

37. CON L'INSORGERE DELL'EMERGENZA COVID (DA MARZO IN POI CIRCA) , la sua condizione abitativa ha subito variazioni? (una risposta) N.B.: se non risponde lasciare vuoto

	Frequenza	Percentuale
SI	10	3,4
NO	175	59,1
Totale	185	62,5
Mancante/i- No intervista	111	37,5
Totale	296	100,0

38. Con chi vive ora? (una risposta)

	Frequenza	Percentuale
Da solo/a	4	1,4
Con genitore/i	3	1,0
Altro*	3	1,0
Totale	10	3,4
Non si applica	286	96,6
Totale	296	100,0

Altro*	Frequenza
<i>Con il fratello</i>	1
<i>In Comunità dal 08/05/2020</i>	1
<i>Padre, fratello, figlio; da 3 settimane solo con il figlio</i>	1
Totale	3

39. CON L'INSORGERE DELL'EMERGENZA COVID (DA MARZO IN POI CIRCA) , lei è stato dedito al gioco? (una risposta) N.B.: se non risponde lasciare vuoto

	Frequenza	Percentuale
SI	27	9,1
NO	158	53,4
Totale	185	62,5
Non risponde	111	37,5
Totale	296	100,0

40. Quale tipo di gioco ha praticato? (possibili più risposte)

		Frequenza	Percentuale
New Slot (Slot Machine)	SI, su rete fisica	1	,3
	SI, online	4	1,4
	NO	22	7,4
	Totale	27	9,1
VLT (Video Lottery Terminal)	SI, online	2	,7
	NO	25	8,4
	Totale	27	9,1
Lotterie istantanee o in tempo reale (Gratta e Vinci, 10 e Lotto a estrazione immediata o ad intervallo di tempo, Bingo)	SI, su rete fisica	11	3,7
	SI, online	3	1,0
	NO	13	4,4
	Totale	27	9,1
Lotto e lotterie ad esito differito (Lotto, 10 e Lotto ad estrazione connessa al Lotto, Lotteria Italia e Lotterie tradizionali e/o regionali)	SI, su rete fisica	2	,7
	NO	25	8,4
	Totale	27	9,1
Giochi numerici a totalizzatore (SuperEnalotto, SuperStar, SiVinceTutto, Eurojackpot, Win for Life)	SI, su rete fisica	1	,3
	NO	26	8,8
	Totale	27	9,1
Scommesse sportive (Scommesse a quota fissa, Scommesse Ippiche)	SI, su rete fisica	1	,3
	SI, online	1	,3
	NO	25	8,4
	Totale	27	9,1
Altri giochi a base sportiva (Totocalcio e Il 9, Totogol, Big Match, Big Race)	NO	27	9,1
Scommesse virtuali	SI, online	2	,7
	NO	25	8,4
	Totale	27	9,1
Scommesse in borsa	SI, online	2	,7
	NO	25	8,4
	Totale	27	9,1
Altro gioco d'azzardo	SI, online	8	2,7
	NO	19	6,4
	Totale	27	9,1
Non si applica	No intervista	111	37,5
	No domanda 39 "non era dedito al gioco"	158	53,4
	Totale	269	90,9
	Totale soggetti	296	100,0

Risposte domanda 40

	<i>Frequenza</i>	<i>Percentuale</i>
<i>Si su rete fisica</i>	16	7,4
<i>Si on line</i>	21	9,7
<i>No</i>	180	82,9
<i>Totale</i>	217	100,0

Soggetti domanda 40

<i>Soggetti che hanno giocato</i>		<i>Frequenza</i>	<i>Percentuale</i>
<i>Solo gioco su rete fisica</i>	<i>solo una tipologia</i>	10	3,4
	<i>più tipologie</i>	2	,7
<i>Solo gioco on line</i>	<i>solo una tipologia</i>	10	3,4
	<i>più tipologie</i>	4	1,4
<i>Sia Gioco su rete fisica che on line</i>	<i>solo una tipologia</i>	1	,3
	<i>più tipologie</i>	0	,0
<i>Totale soggetti che hanno giocato</i>		27	9,1
<i>No domanda 39</i>		158	53,4
<i>No Intervista</i>		111	37,5
<i>Totale</i>		296	100,0

41. In questo periodo, (INDICATIVAMENTE MARZO E APRILE) lei per il gioco ha dedicato? (una risposta) N.B.: se non risponde lasciare vuoto

	<i>Frequenza</i>	<i>Percentuale</i>
Più tempo del periodo precedente	5	1,7
Meno tempo del periodo precedente	12	4,1
Lo stesso tempo del periodo precedente	10	3,4
<i>Totale</i>	27	9,1
Non si applica	269	90,9
<i>Totale</i>	296	100,0

42. In questo periodo, (INDICATIVAMENTE MARZO APRILE) lei per il gioco ha speso? (una risposta) N.B.: se non risponde lasciare vuoto

	<i>Frequenza</i>	<i>Percentuale</i>
Più del periodo precedente	4	1,4
Meno del periodo precedente	15	5,1
Come nel periodo precedente	8	2,7
<i>Totale</i>	27	9,1
Non si applica	269	90,9
<i>Totale</i>	296	100,0

43. In questo periodo (INDICATIVAMENTE MARZO E APRILE) le è capitato di adottare uno o più dei seguenti comportamenti?

(obbligatoria una sola risposta per riga) N.B.: se non risponde lasciare vuoto

		Frequenza	Percentuale
Abusare di bevande alcoliche	SI, come prima	5	2,7
	SI, con maggior frequenza	10	5,4
	SI, con minor frequenza	3	1,6
	NO	167	90,3
	Totale	185	100,0
Assumere sostanze illegali]	SI, come prima	2	1,1
	SI, con maggior frequenza	1	,5
	SI, con minor frequenza	3	1,6
	NO	179	96,8
	Totale	185	100,0
Assumere psicofarmaci	SI, come prima	19	10,3
	SI, con maggior frequenza	6	3,2
	SI, con minor frequenza	4	2,2
	NO	156	84,3
	Totale	185	100,0
Abusare di cibo	SI, come prima	3	1,6
	SI, con maggior frequenza	41	22,2
	NO	141	76,2
	Totale	185	100,0
Aver messo in atto comportamenti aggressivi, violenti]	SI, come prima	2	1,1
	SI, con maggior frequenza	6	3,2
	NO	177	95,7
	Totale	185	100,0
Fare acquisti, spese non dettate da necessità	SI, come prima	1	,5
	SI, con maggior frequenza	5	2,7
	SI, con minor frequenza	1	,5
	NO	178	96,2
	Totale	185	100,0
Aver dedicato parecchio tempo a video giochi senza denaro]	SI, come prima	6	3,2
	SI, con maggior frequenza	33	17,8
	NO	146	78,9
	Totale	185	100,0
Stare collegato a chat, social network, ...senza denaro	SI, come prima	15	8,1
	SI, con maggior frequenza	53	28,6
	SI, con minor frequenza	1	,5
	NO	116	62,7
	Totale	185	100,0

Risposte domanda 43

	Frequenza	Percentuale
SI, come prima	53	3,6
SI, con maggior frequenza	155	10,5
SI, con minor frequenza	12	,8
NO	1260	85,1
Totale	1480	100,0

Soggetti domanda 43

N° comportamenti adottati	Frequenza				Percentuale			
	Come prima	Con magg.f req.	Con minore freq.	N° soggetti per n° di comp. adottati, indip.nte dalla freq.	% Come Prima	% Con magg. freq.	% Con minor e freq.	% n° soggetti per n° di comp. adottati, indip.nte dalla freq.
1	34	56	10	58	11,5	18,9	3,4	19,6
2	6	31	1	32	2,0	10,5	,3	10,8
3	1	11	0	21	,3	3,7	,0	7,1
4	1	1	0	5	,3	,3	,0	1,7
5	0	0	0	3	,0	,0	,0	1,0
Almeno 1	42	99	11	119	14,2	33,4	3,7	40,2
Nessuno	143	86	174	66	48,3	29,1	58,8	22,3
Non si applica	111	111	111	111	37,5	37,5	37,5	37,5
Totale	296	296	296	296	100,0	100,0	100,0	100,0

44. In questo periodo (INDICATIVAMENTE MARZO E APRILE) le è capitato di aver percepito (possibili più risposte) N.B.: se non risponde lasciare vuoto

		Frequenza	Percentuale
Nessun cambiamento	SI	53	28,6
	NO	132	71,4
	Totale	185	100,0
Cambiamenti NEGATIVI a livello psicologico	SI	42	22,7
	NO	143	77,3
	Totale	185	100,0
Cambiamenti NEGATIVI a livelli somatico	SI	26	14,1
	NO	159	85,9
	Totale	185	100,0
Mancante/i	99	111	37,5
Totale		296	100,0
Cambiamenti POSITIVI a livelli psicologico	SI	69	37,3
	NO	116	62,7
	Totale	185	100,0
Cambiamenti POSITIVI a livello somatico	SI	30	16,2
	NO	155	83,8
	Totale	185	100,0
Altri cambiamenti	SI	58	31,4
	NO	127	68,6
	Totale	185	100,0

Risposte domanda 44

	Frequenza	Percentuale
Nessun cambiamento	53	24,1
Cambiamenti positivi	99	45,0
Cambiamenti negativi	68	30,9
Altri Cambiamenti	58	26,4
Totale	220	100,0

Soggetti domanda 44

	Frequenza	Percentuale
Nessun cambiamento	53	17,9
Solo cambiamenti positivi	26	8,8
Solo cambiamenti negativi	44	14,9
Altri cambiamenti (sia positivi che negativi)	58	19,6
Non risponde	4	1,4
Non si applica	111	37,5
Totale	296	100,0

45. Altri tipi di cambiamenti (sia Positivi sia Negativi, specificare) (rispondere solo se è stato indicata la voce "Altri cambiamenti" alla Domanda 44)

	Frequenza
Allontanamento dal gioco	12
Risparmiato soldi	3
Riscoperto rapporti familiari/ dedicato più tempo alle relazioni famigliari/apprezzato ciò che avevo	7
Più tempo per se stessi/riflessione/responsabile	5
Più Sport / tranquillità	6
Noia/solitudine /ansia /depressione/mi sono ammalata/diffidenza	10
Fumare di più	9
Più alcol/ insonnia molto grave/ingrassato	4
Altro	2
Totale	58

46. Nonostante il divieto, le è stato comunque possibile trovare disponibilità di gioco da parte degli esercenti (una risposta) N.B.: se non risponde lasciare vuoto

	Soggetti che hanno risposto di aver giocato durante covid (dom.39) (27 casi)
SI, solo "Gratta e Vinci"	3
SI, anche altri giochi	2
NO	22
Totale	27
Mancante/i-Non risponde	158
Inapplicabile (no intervista)	111
Totale	296

47. In questo periodo (INDICATIVAMENTE MARZO E APRILE) ha mantenuto i contatti "a distanza" con gli operatori del servizio (una risposta) N.B.: se non risponde lasciare vuoto

	Frequenza	Percentuale
Solo Online	26	14,1
Solo Telefonicamente	72	38,9
Entrambe le modalità (online e	12	6,5
Non li ha mantenuti	75	40,5
Totale	185	100,0
Inapplicabile-no intervista	111	
Totale	296	

Ha mantenuto contatti	110	59,5
Non ha mantenuto contatti	75	40,5
Intervistati	185	100,0

48. Se ha mantenuto i contatti, che giudizio ne dà

(possibili più risposte, la risposta "Non sa/Non ha un'opinione in merito" esclude tutte le altre)

		Frequenza	Percentuale
POSITIVO, perchè possibile senza spese di viaggio	Sì, online	1	,9
	Sì, telefonicamente	4	3,6
	No	105	95,5
	Totale	110	100,0
POSITIVO, perchè consente di non interrompere i contatti con gli operatori	Sì, online	21	19,1
	Sì, telefonicamente	61	55,5
	Sì, sia online che telefonicamente	9	8,2
	No	19	17,3
	Totale	110	100,0
POSITIVO, per altre ragioni	Sì, online	18	16,4
	Sì, telefonicamente	15	13,6
	Sì, sia online che telefonicamente	1	,9
	No	76	69,1
	Totale	110	100,0
NEGATIVO, perchè non consente di avere uno spazio proprio	Sì, online	3	2,7
	Sì, telefonicamente	3	2,7
	Sì, sia online che telefonicamente	2	1,8
	No	102	92,7
	Totale	110	100,0
NEGATIVO per altri motivi	Sì, online	5	4,5
	Sì, telefonicamente	1	,9
	Sì, sia online che telefonicamente	2	1,8
	No	102	92,7
	Totale	110	100,0
Non sa	Sì, telefonicamente	1	,9
	No	109	99,1
	Totale	110	100,0

Risposte domanda 48

	<i>Frequenza</i>
<i>Totale giudizio Positivo</i>	<i>152</i>
<i>On line</i>	<i>54</i>
<i>Telefonicamente</i>	<i>87</i>
<i>Sia on line che telefonicamente</i>	<i>11</i>
<i>Totale giudizio Negativo</i>	<i>17</i>
<i>On line</i>	<i>8</i>
<i>Telefonicamente</i>	<i>5</i>
<i>Sia on line che telefonicamente</i>	<i>4</i>

Soggetti domanda 48

<i>N° soggetti</i>	<i>Frequenze</i>	<i>Percentuale</i>
POSITIVO (Almeno un giudizio positivo)	103	34,8
<i>Nessun giudizio positivo</i>	<i>6</i>	<i>2,0</i>
<i>Non sa/non risponde</i>	<i>1</i>	<i>,3</i>
<i>Non si applica</i>	<i>186</i>	<i>62,8</i>
Totale	296	100,0

NEGATIVO (Almeno un giudizio negativo)	14	4,7
<i>Nessun giudizio negativo</i>	<i>95</i>	<i>32,1</i>
<i>Non sa/non risponde</i>	<i>1</i>	<i>,3</i>
<i>Non si applica</i>	<i>186</i>	<i>62,8</i>
Totale	296	100,0

Nota: n° 7 soggetti hanno dato contemporaneamente almeno un giudizio positivo ed almeno un giudizio negativo

49. Se NON ha mantenuto i contatti, perché (possibili più risposte, la risposta “Non sa/Non ha un’opinione in merito” esclude tutte le altre)

		Frequenza	Percentuale
Il servizio non ha attivato questa modalità	Sì, telefonicamente	1	1,3
	Sì, sia online che telefonicamente	4	5,3
	No	70	93,3
	Totale	75	100,0
Non disponevo dei mezzi necessari	Sì, online	2	2,7
	Sì, telefonicamente	1	1,3
	No	72	96,0
	Totale	75	100,0
Non ero in grado di usare i mezzi	Sì, online	3	4,0
	No	72	96,0
	Totale	75	100,0
Non ho voluto fruirne	Sì, telefonicamente	4	5,3
	Sì, sia online che telefonicamente	16	21,3
	No	55	73,3
	Totale	75	100,0
Non sa	Sì, online	1	1,3
	Sì, telefonicamente	4	5,3
	Sì, sia online che telefonicamente	4	5,3
	No	66	88,0
	Totale	75	100,0
Altro	Sì, online	1	1,3
	Sì, telefonicamente	11	14,7
	Sì, sia online che telefonicamente	25	33,3
	No	38	50,7
	Totale	75	100,0

50. Non ha mantenuto i contatti per quali altri motivi?*(Rispondere solo in caso di risposta affermativa alla voce "Altro" della Domanda 49)*

	Frequenza
Conclusione programma/trattamento in fase di dimissione	3
In trattamento c/o altra struttura	2
Non sapeva che il servizio fosse aperto/credeva fosse chiuso/ difficoltà di raggiungere/contattare	9
Impegnato con il lavoro	2
Non giocava più	8
Paura di contagio/d'infettare	5
Non ne ho sentito il bisogno	3
Era in ospedale	1
Altro	4
Totale	37