

# Le caratteristiche dell'utenza che si rivolge ai SerDP per problematiche inerenti il gioco d'azzardo patologico

Alessio Saponaro

13, 19, 26 marzo 2019, Aula Magna, Regione Emilia-Romagna, Bologna

## Le stime sulla popolazione

La Regione Emilia-Romagna da diversi anni collabora con l'Istituto di Fisiologia clinica del **CNR** - **Consiglio Nazionale delle Ricerche** di Pisa per l'analisi dei comportamenti sulle dipendenze:



ESPAD® Italia è una ricerca sui comportamenti d'uso di alcol, tabacco, sostanze psicotrope legali e non, e gioco d'azzardo da parte degli studenti e delle studentesse di età compresa fra i 15 e i 19 anni frequentanti le scuole medie superiori italiane

**IPSAD®**

Italian Population Survey on Alcohol and other Drugs

IPSAD® è uno studio di prevalenza sull'uso di alcol, droghe, altre sostanze psicoattive, lecite ed illecite e sul gioco d'azzardo sulla popolazione in generale 15-64enne

## Quanti sono i giocatori e i giocatori problematici in Italia

<b>Giocatori d'azzardo</b>	<b>2014</b>	<b>2017</b>	
Italiani 15-64enni	10 milioni	17 milioni	<b>+</b>
Studenti	1,4 milioni	1 milione	<b>-</b>

<b>Giocatori problematici</b>	<b>2007</b>	<b>2010</b>	<b>2013</b>	<b>2017</b>
Italiani 15-64enni	100.000	230.000	260.000	400.000
%	0,6%	1,3%	1,6%	<b>2,4%</b>

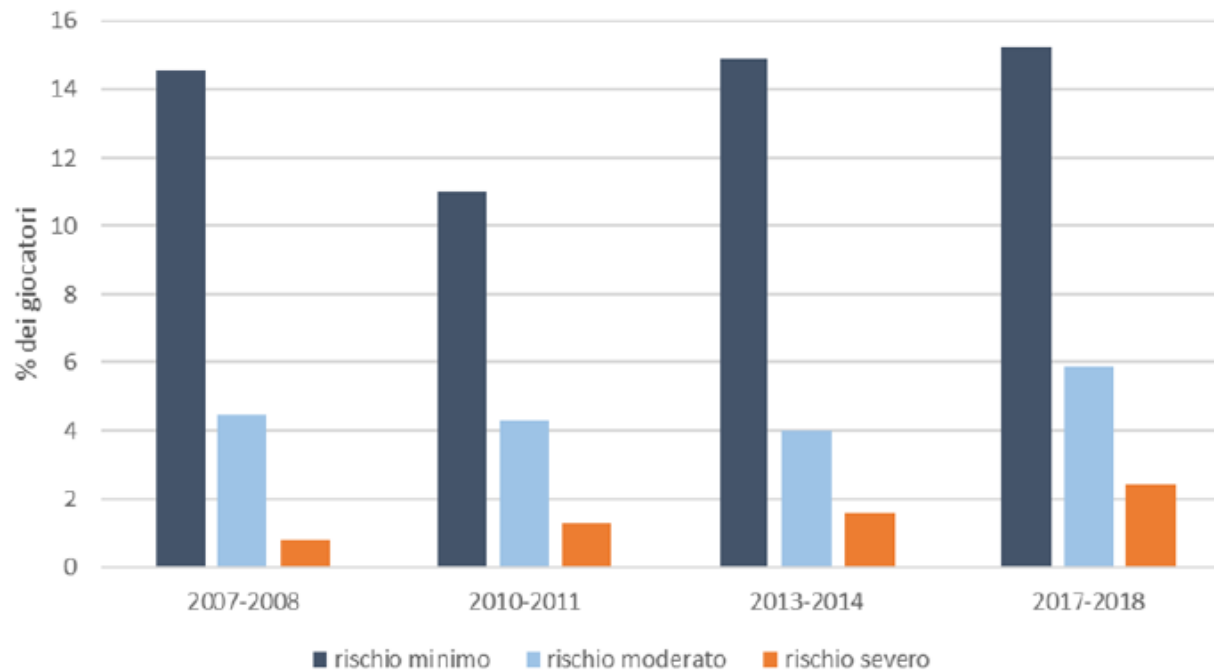
**+300%**

## Stima in Emilia-Romagna

Qual è la ***stima*** dei giocatori problematici residenti in Emilia-Romagna con un problema connesso al gioco d'azzardo?

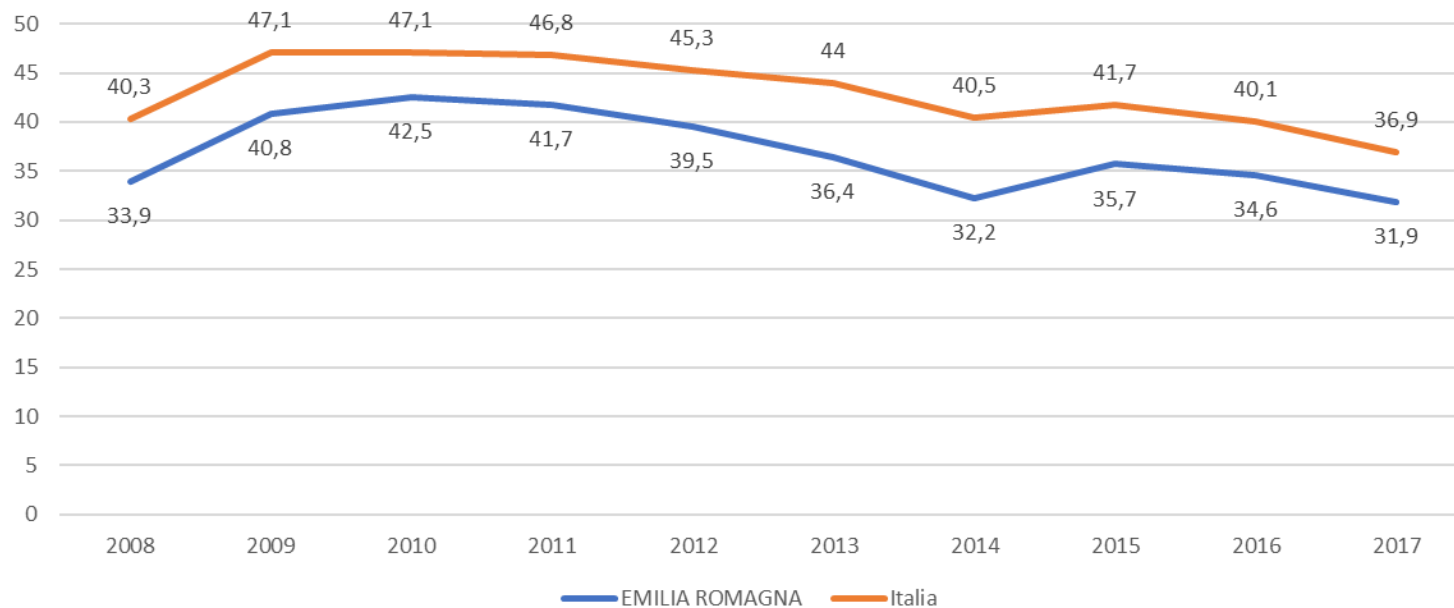
**oltre 70.000 residenti**

# Distribuzione percentuale dei rischi di gioco tra i giocatori di 15-64 anni (Fonte: indagini IPSAD® 2007-2008 e 2017-2018)

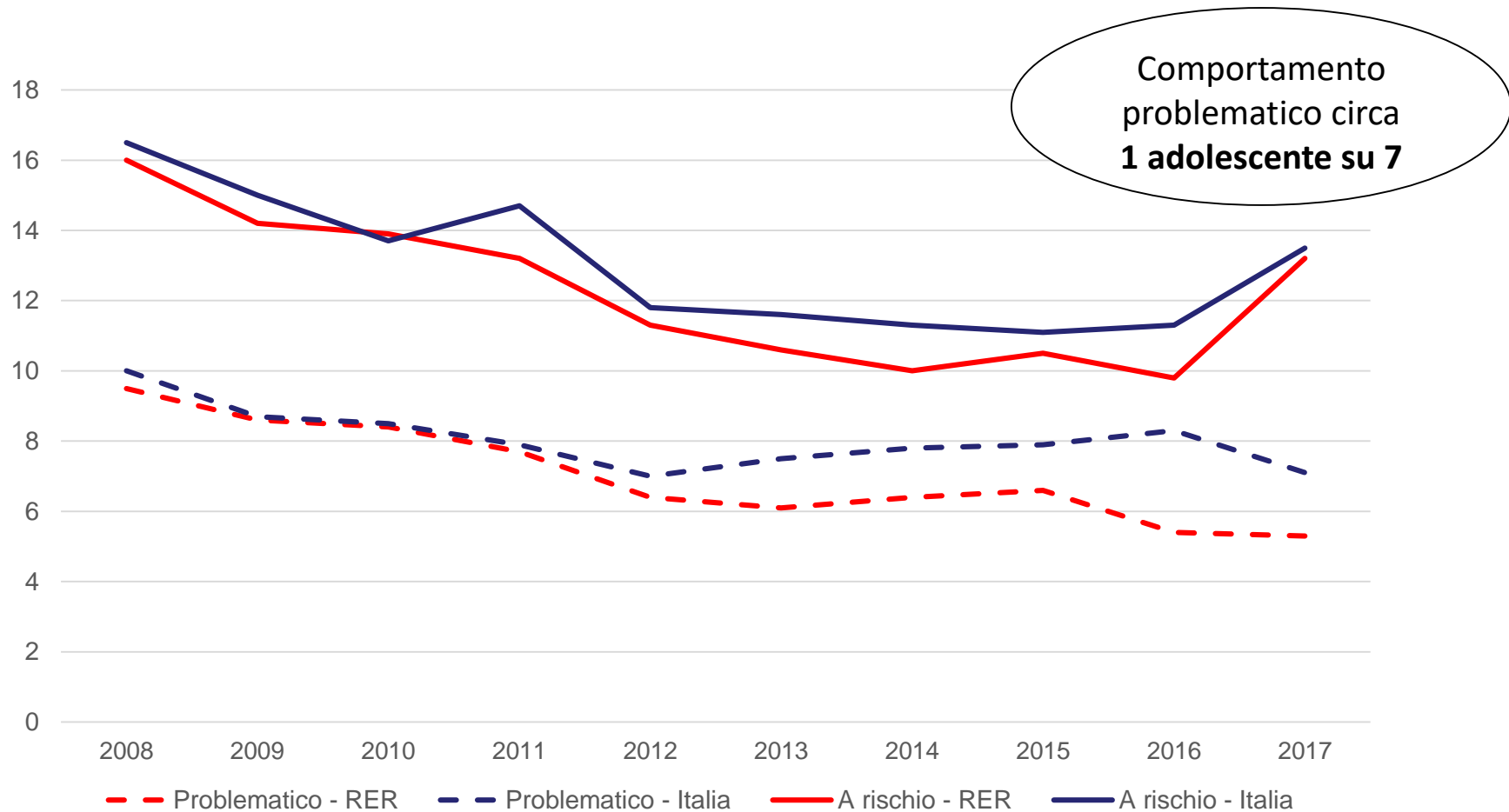


# Prevalenza studenti 15-19enni che hanno giocato d'azzardo almeno una volta nei 12 mesi prima dell'intervista

## Confronto Emilia-Romagna vs Italia



# Percentuale studenti 15-19enni con profilo di gioco a rischio o problematico\*. *Regione Emilia-Romagna vs Italia*





Gli assistiti che accedono ai SerDP  
per gioco problematico nei SerDP  
della Regione Emilia-Romagna

# SistER e SIDER

La regione Emilia-Romagna ha due strumenti per registrare e analizzare le informazioni sugli assistiti in trattamento dai servizi per problematiche inerenti il gioco d'azzardo patologico:

## **SistER**

È la cartelle clinica informatizzata unica regionale dei SerDP

## **SIDER**

Sistema informativo dei Servizi per le dipendenze della Regione Emilia-Romagna è il flusso informativo contenente informazioni sulle caratteristiche socio-anagrafiche degli assistiti e sui trattamenti erogati

**NB:** Ad oggi non esiste nessun flusso nazionale sugli assistiti per gioco d'azzardo che accedono ai Servizi

# Gli utenti che si sono rivolti ai SerDP per problematiche inerenti il gioco d'azzardo patologico

**Numero totale di persone che nel periodo 2010-2017 si sono rivolti al SerDP per problematiche inerenti il gioco d'azzardo**

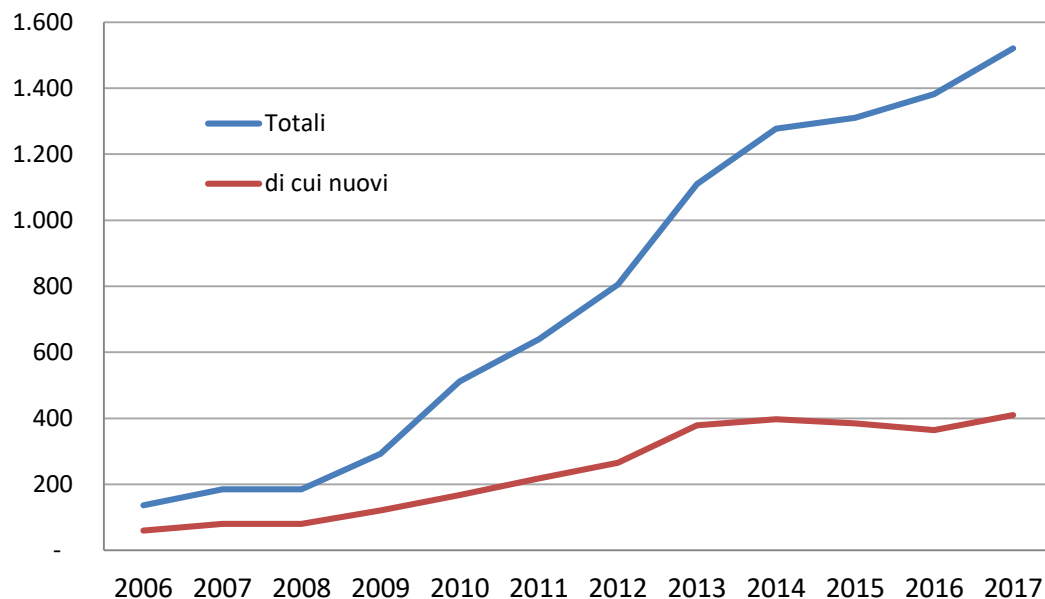
**4.341**

Numero assistiti negli anni\*

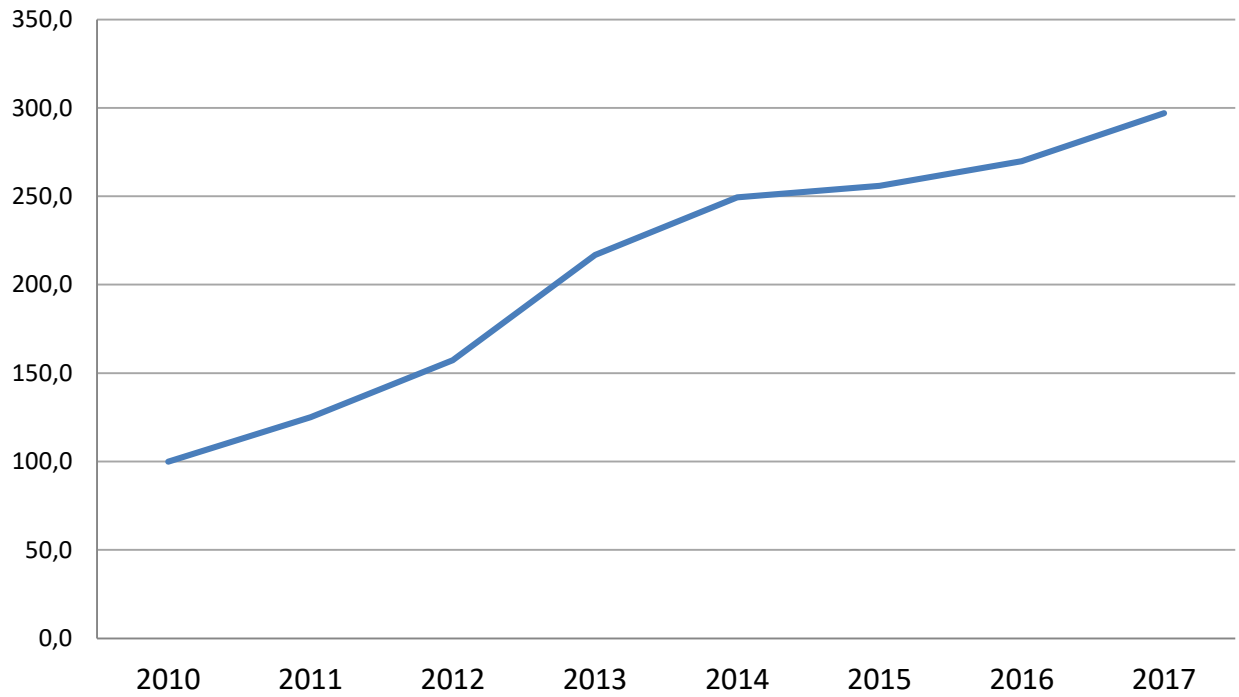
Anno	N
2010	512
2011	640
2012	805
2013	1.110
2014	1.277
2015	1.310
2016	1.382
2017	1.521

\* A prescindere dalla presa in carico

Utenti in trattamento per anni

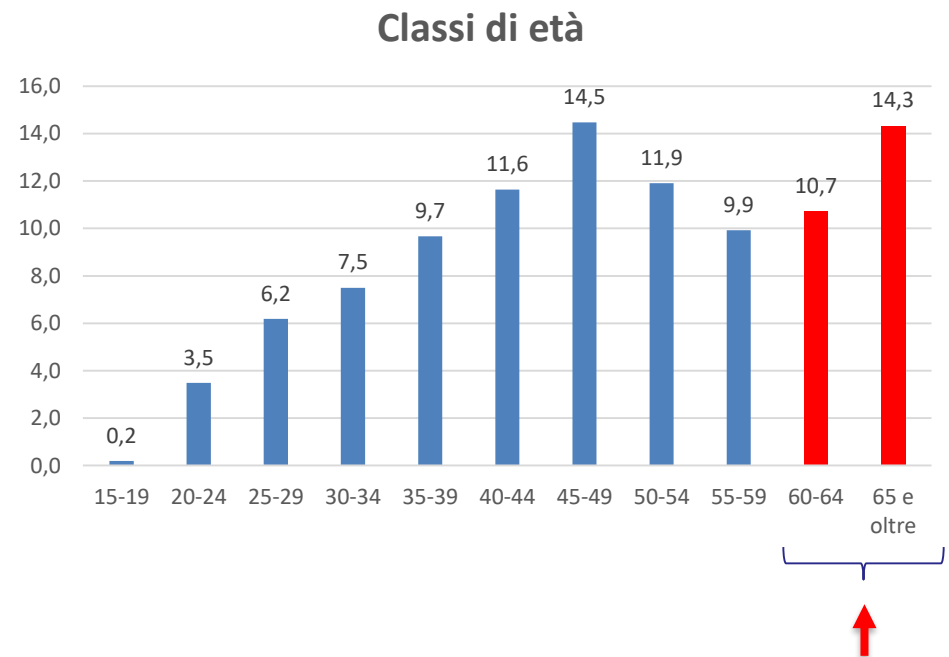
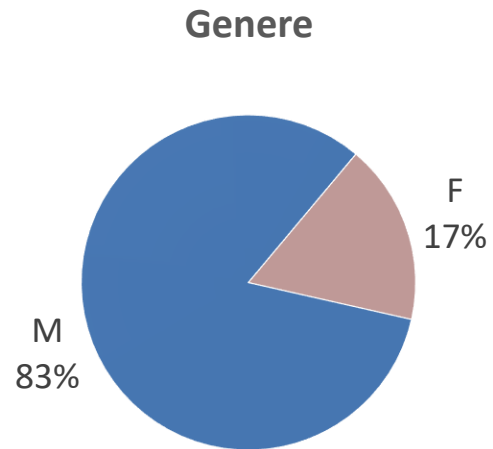


### Numero indice anno base 2010 = 100



← **+300%**

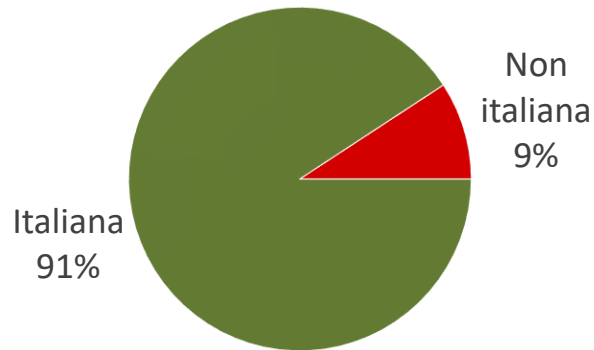
# Alcune caratteristiche socio-anagrafiche (% , 2017) 1/2



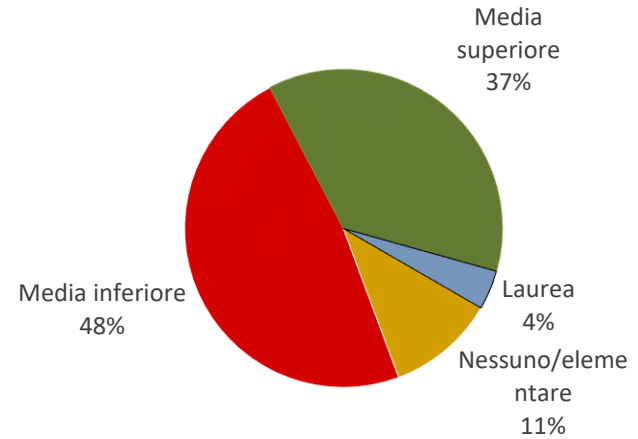
Aumenti consistenti di assistiti dal 2010

# Alcune caratteristiche socio-anagrafiche (% , 2017) 2/2

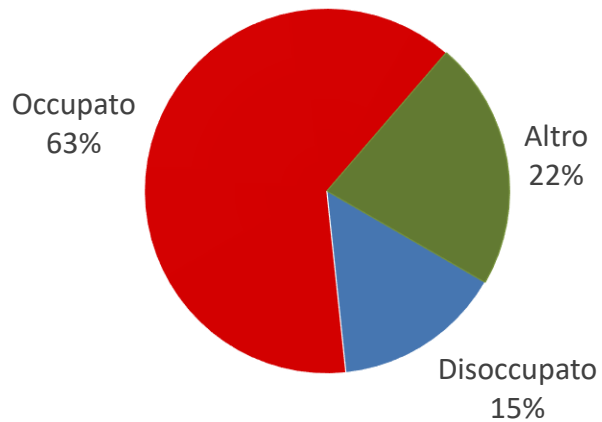
## Cittadinanza



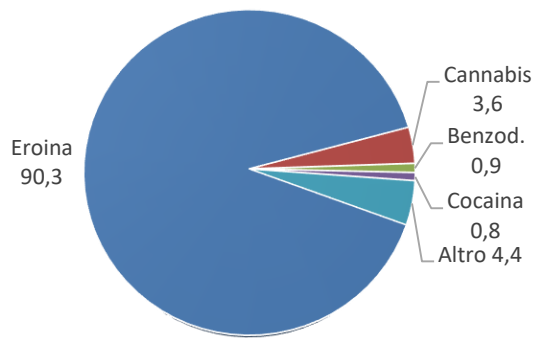
## Titolo di studio



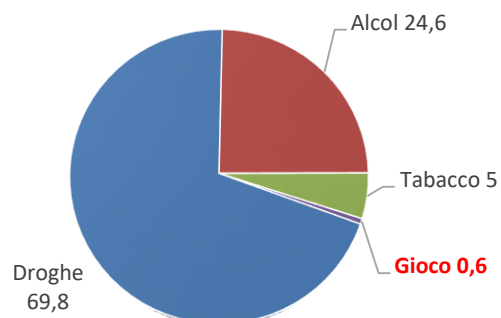
## Occupazione



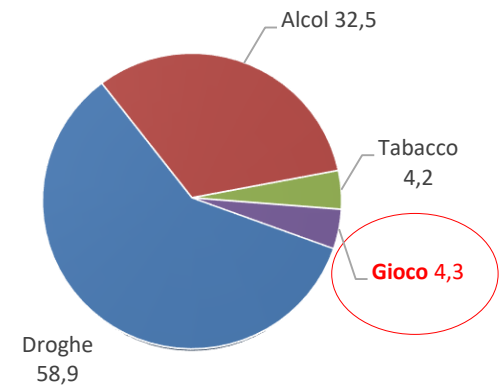
Assistiti 1991



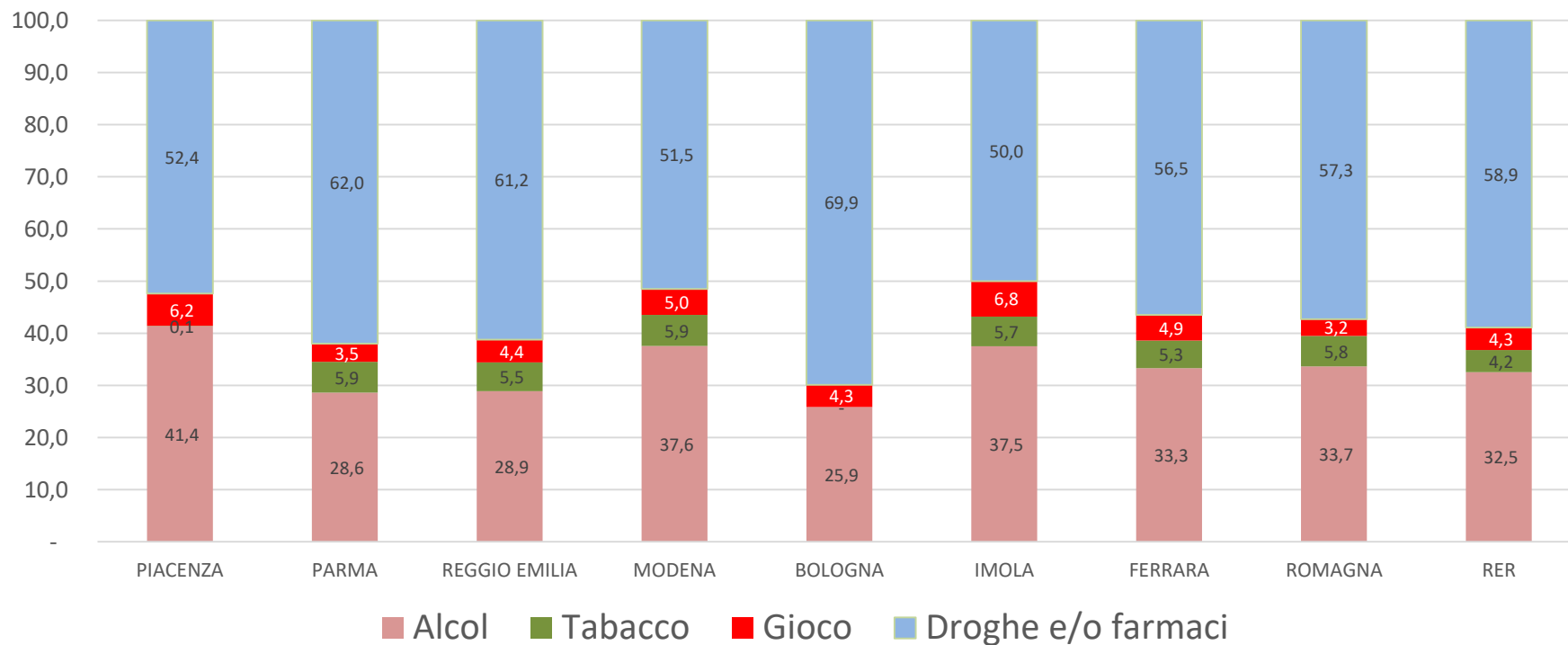
Assistiti 1997



Assistiti 2017

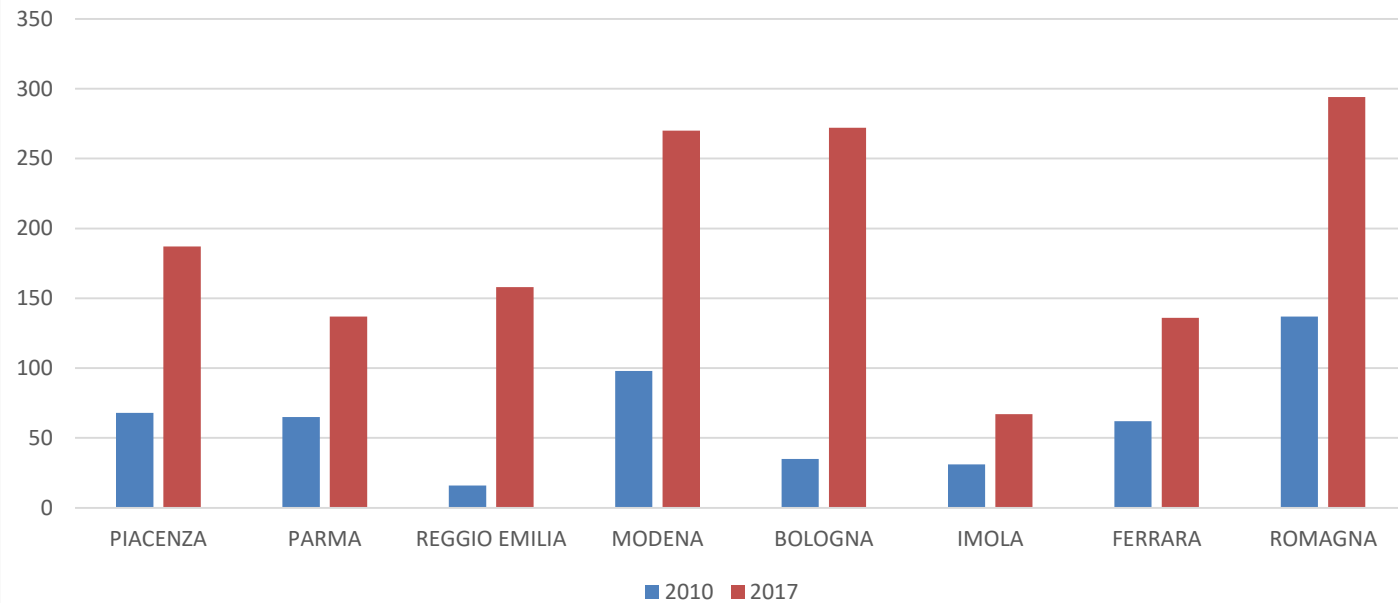


Composizione assistiti per area problematica e AUSL (2017, %)

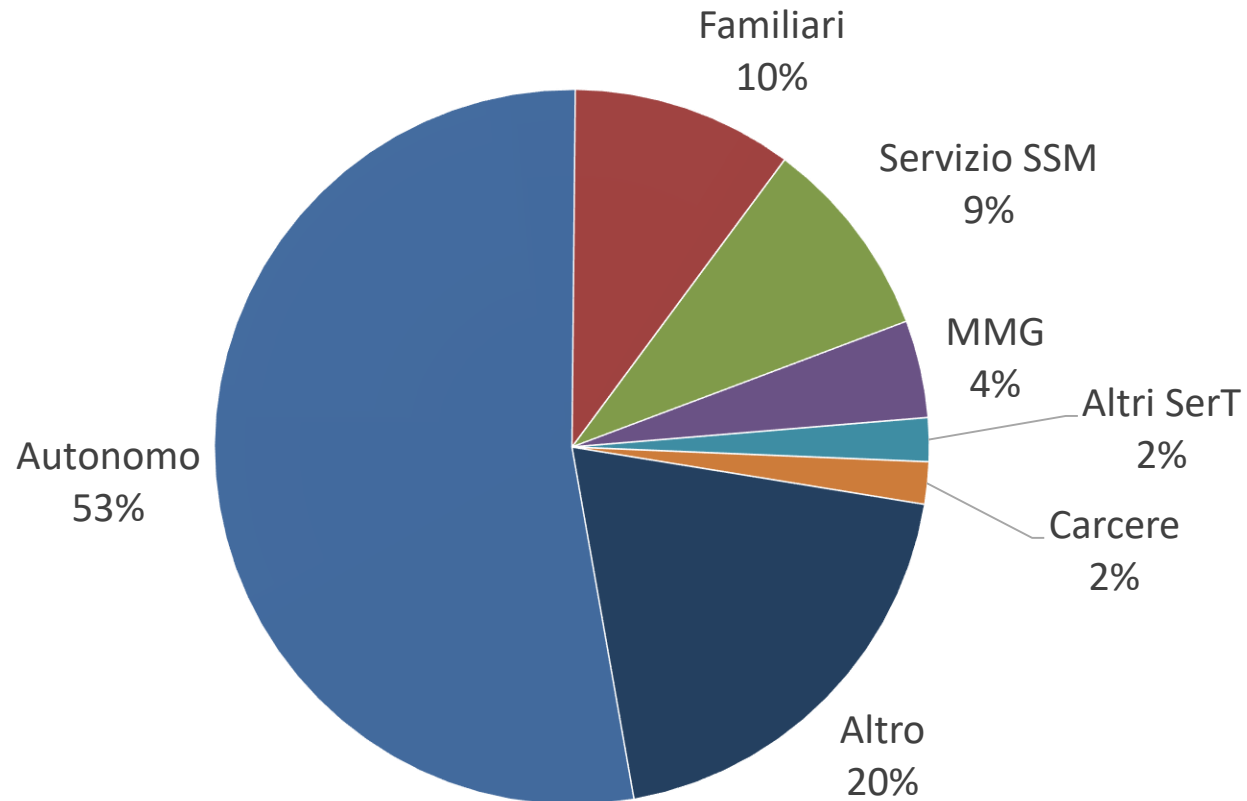




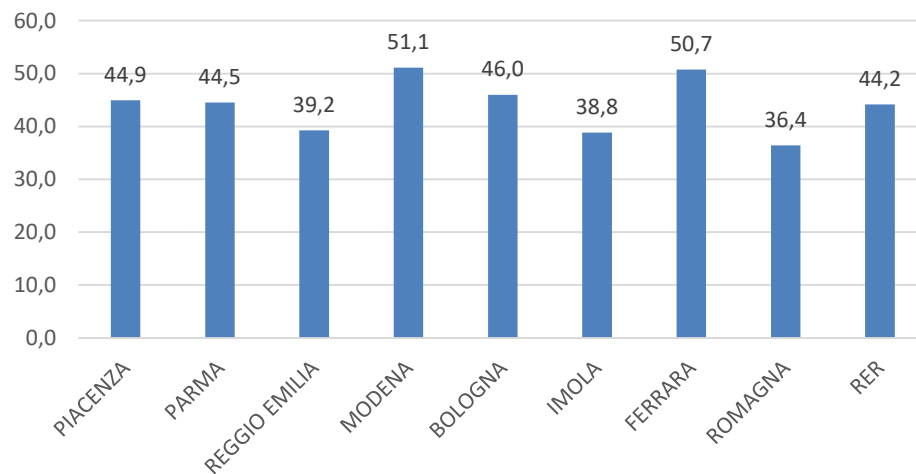
Confronto utenza in trattamento in due anni (v.a.)



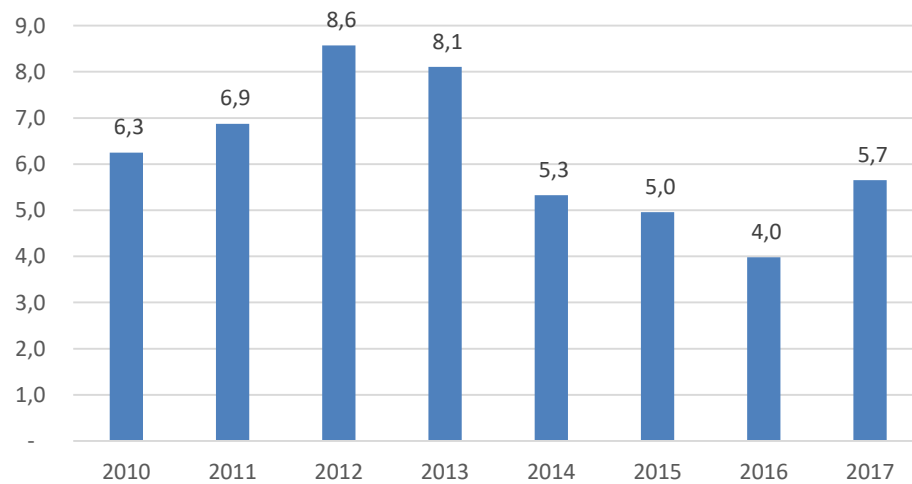
# Inviante al SerDP in fase di ingresso (2017, %)



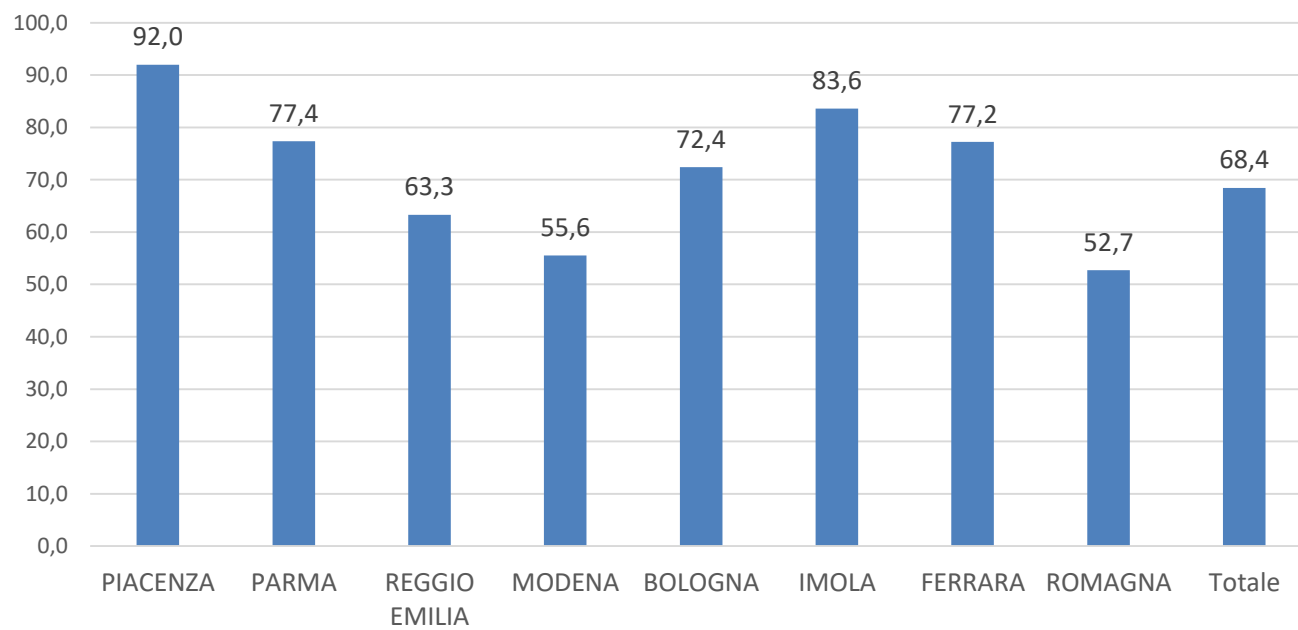
% assistiti oltre 51 anni



% assistiti con almeno una comorbidità - sostanze



% di presi in carico sul totale (2017)

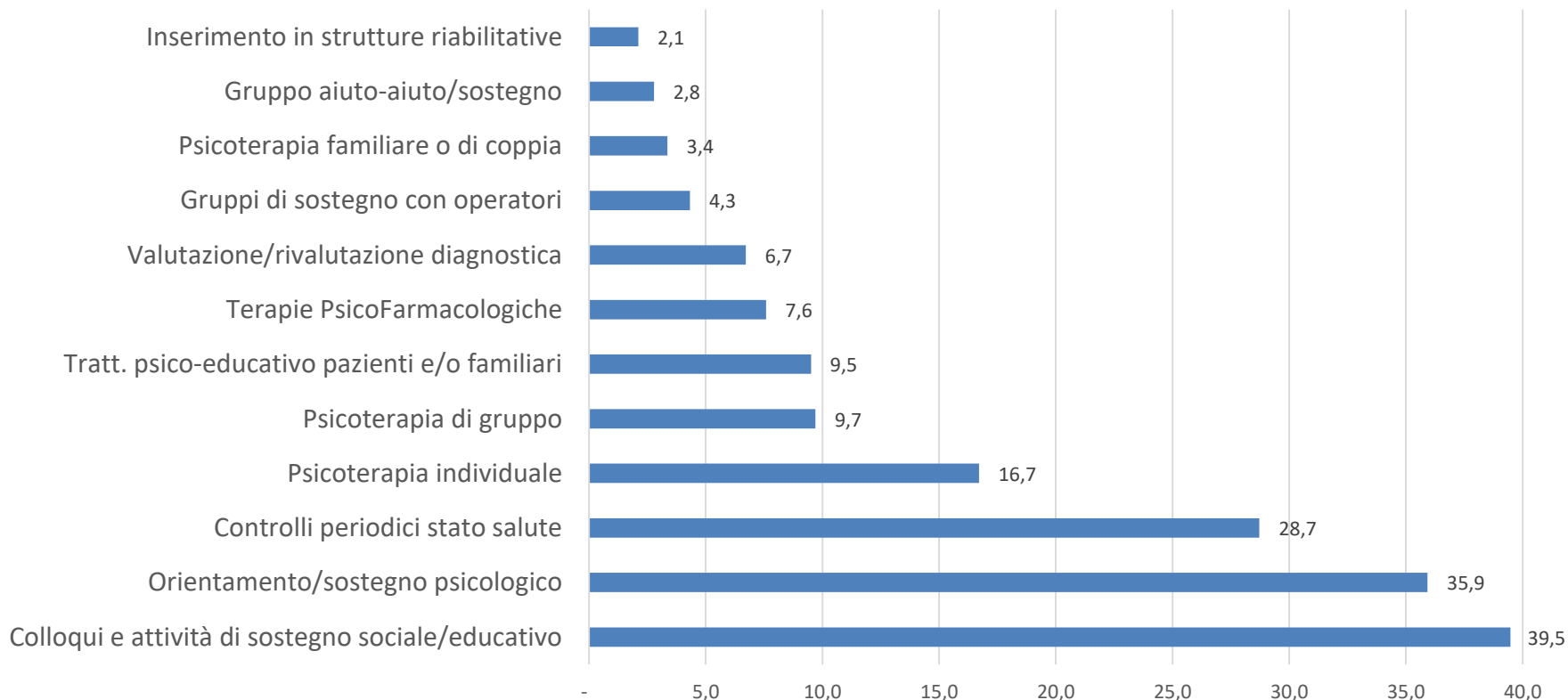


# Quali trattamenti agli assistiti in carico?

Mediamente ogni assistito in carico ha **1,7 trattamenti**

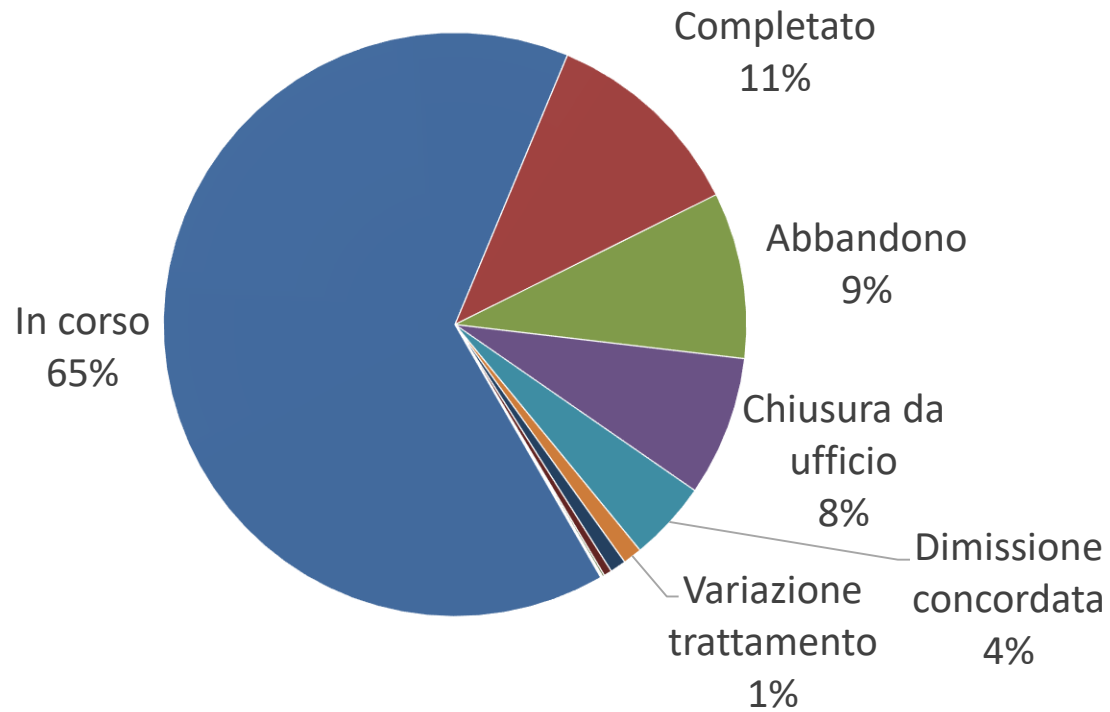
## Trattamenti più frequenti

*(% di assistiti in carico con lo specifico trattamento)*



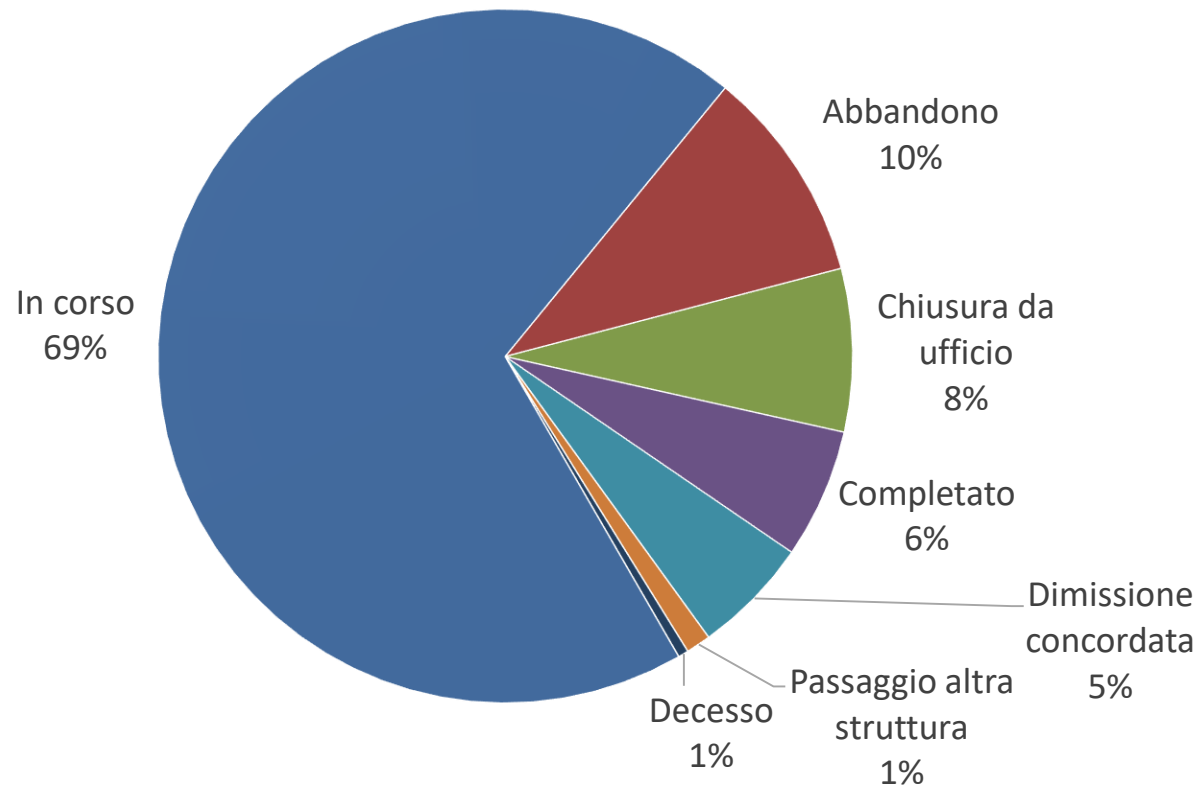
# Gli esiti dei trattamenti

Esito dei trattamenti sugli assistiti in carico nel 2017 (% su 1.041 assistiti, 1.804 trattamenti)



# Gli esiti del programma

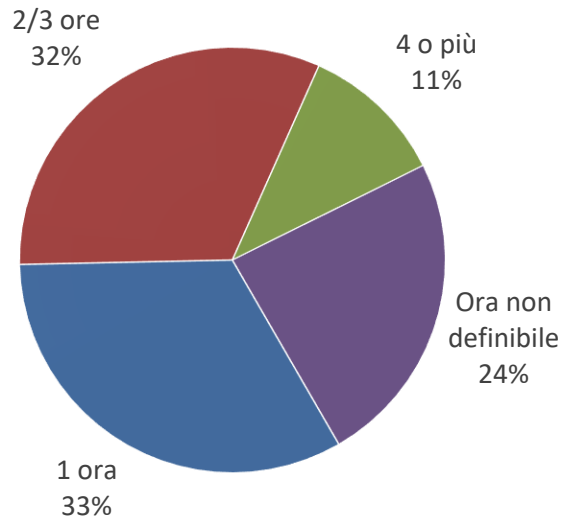
Esito del Programma sugli assistiti in carico nel 2017 (% su 1.041 assistiti)



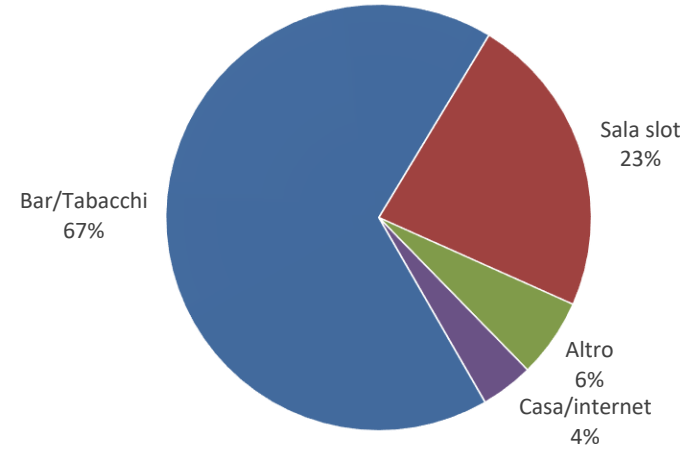
Il gioco



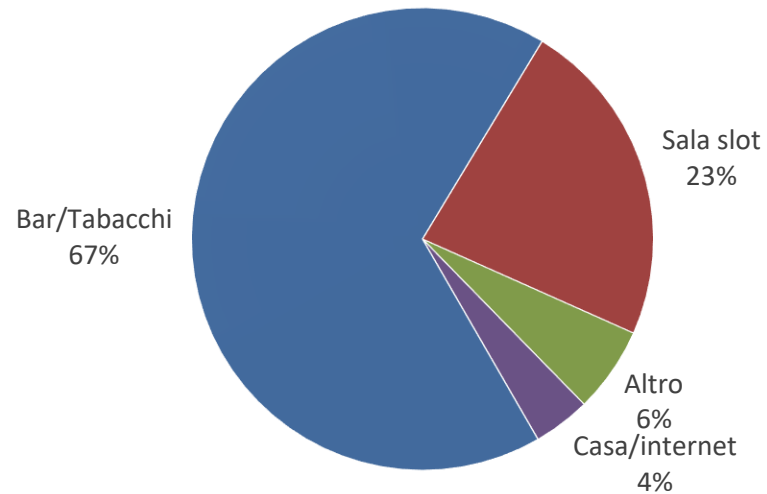
### Durata gioco



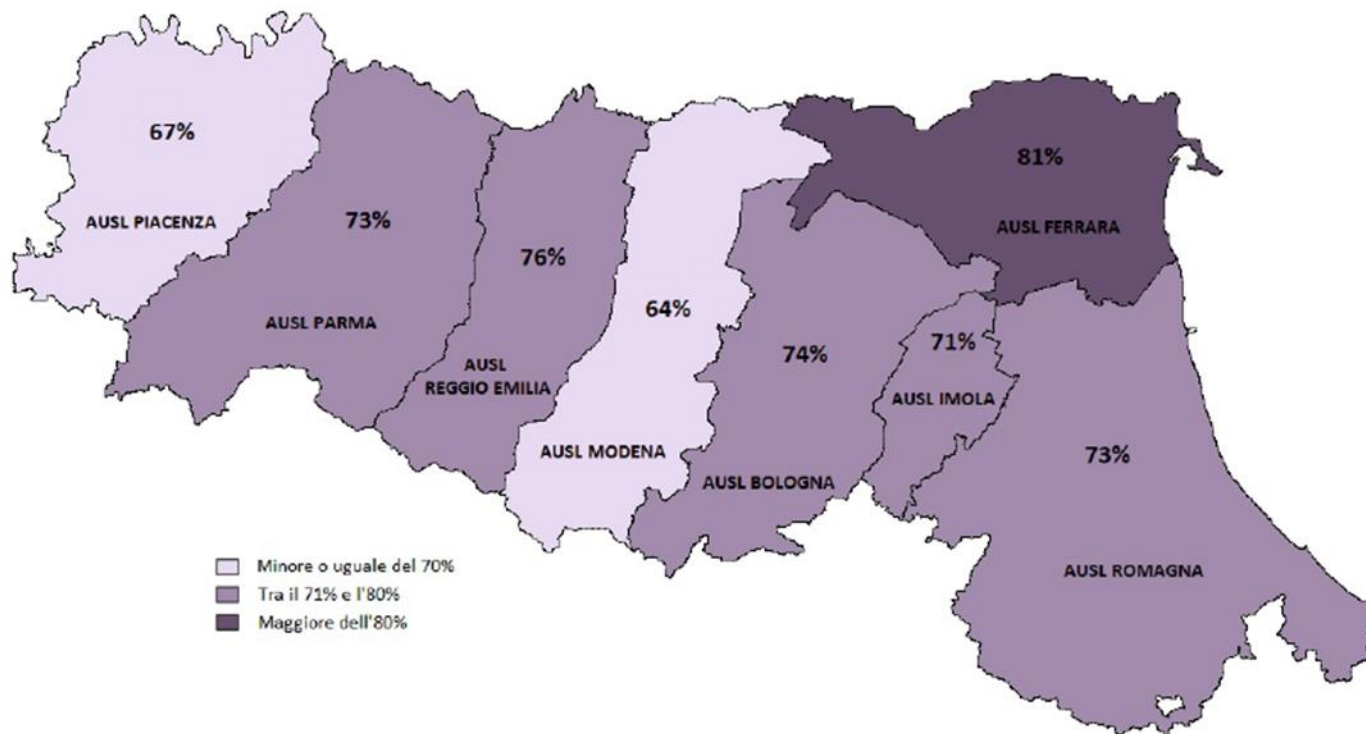
### Luogo gioco



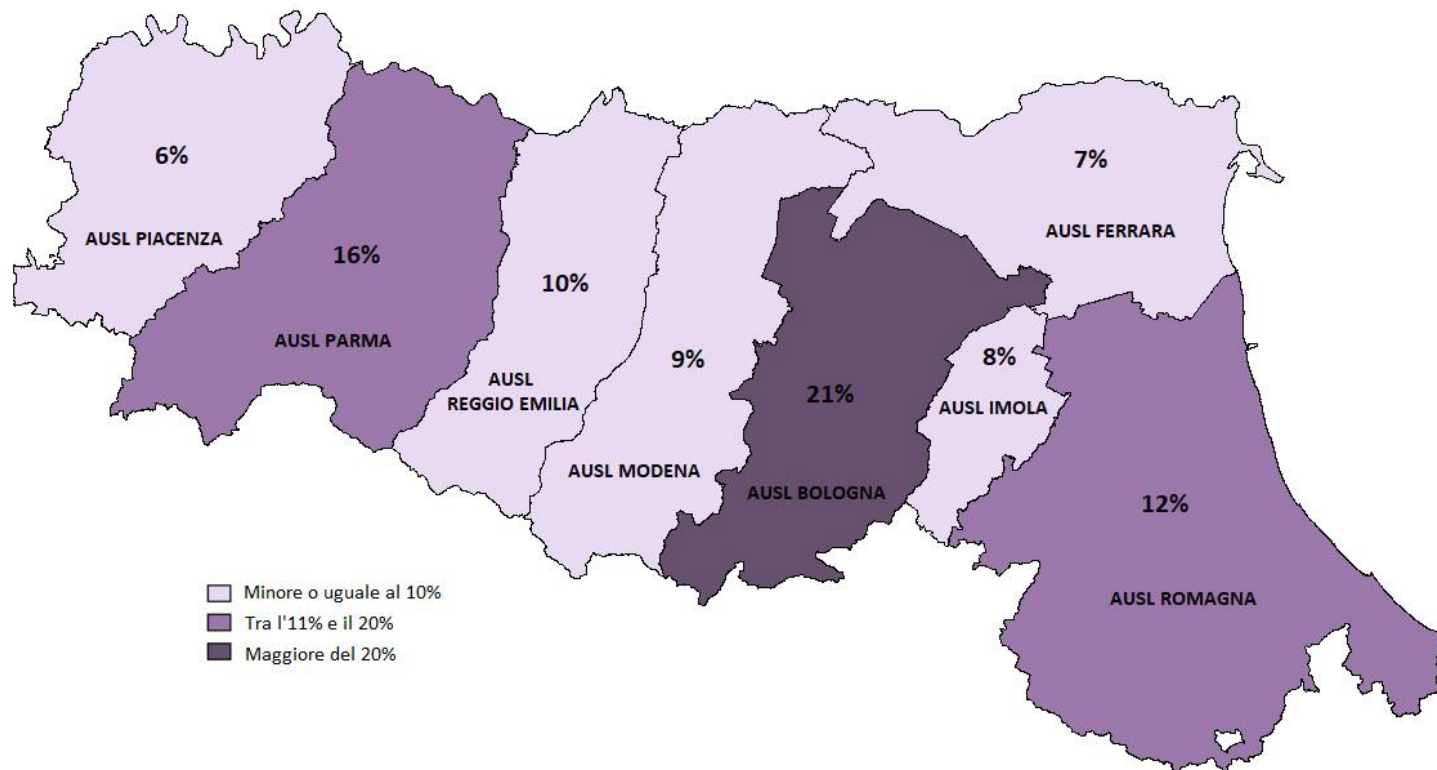
### Tipo gioco



# Percentuale dei giocatori nei SerDP in Emilia-Romagna che abitualmente giocano alle VideoLottery. Periodo 2014-2017



# Percentuale dei giocatori che giocano più di quattro ore consecutive. Periodo 2014-2017.



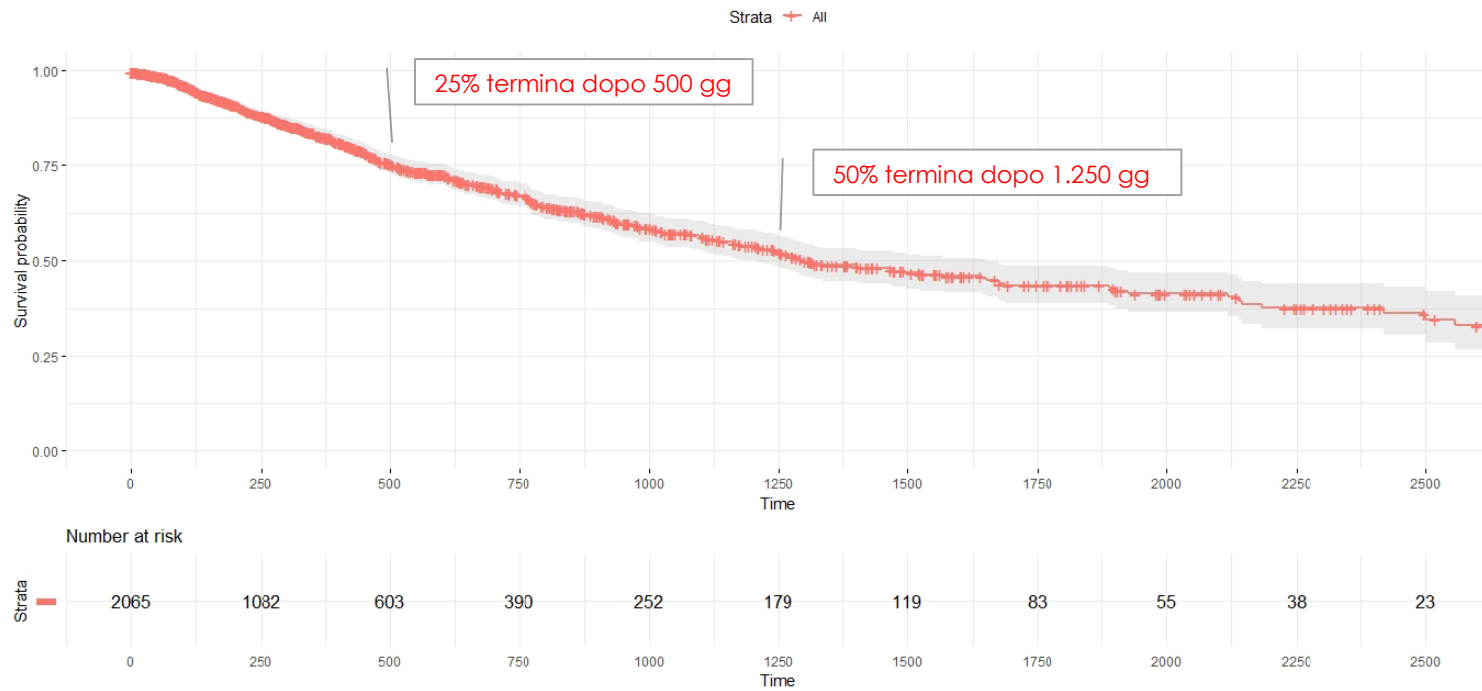
## Probabilità di accedere ai SerDP

La Regressione Logistica è stata applicata al fine di individuare le variabili significative che portano un soggetto a diventare un assistito presso il SerDP e stimare il relativo impatto di ogni variabile rispetto alla popolazione regionale

<b>Odds ratio per variabili significative</b>	<b>OR</b>
Età 25 - 34	3,48
Età 35 - 44	9,02
Età 45 - 54	15,78
Età 55 - 64	15,94
Età 65 - 74	11,71
Età oltre 75	3,52
Donna	0,22
Coniugato/a	0,22
Studio medie	1,92
Studio superiore	1,83
Studio laurea	0,72

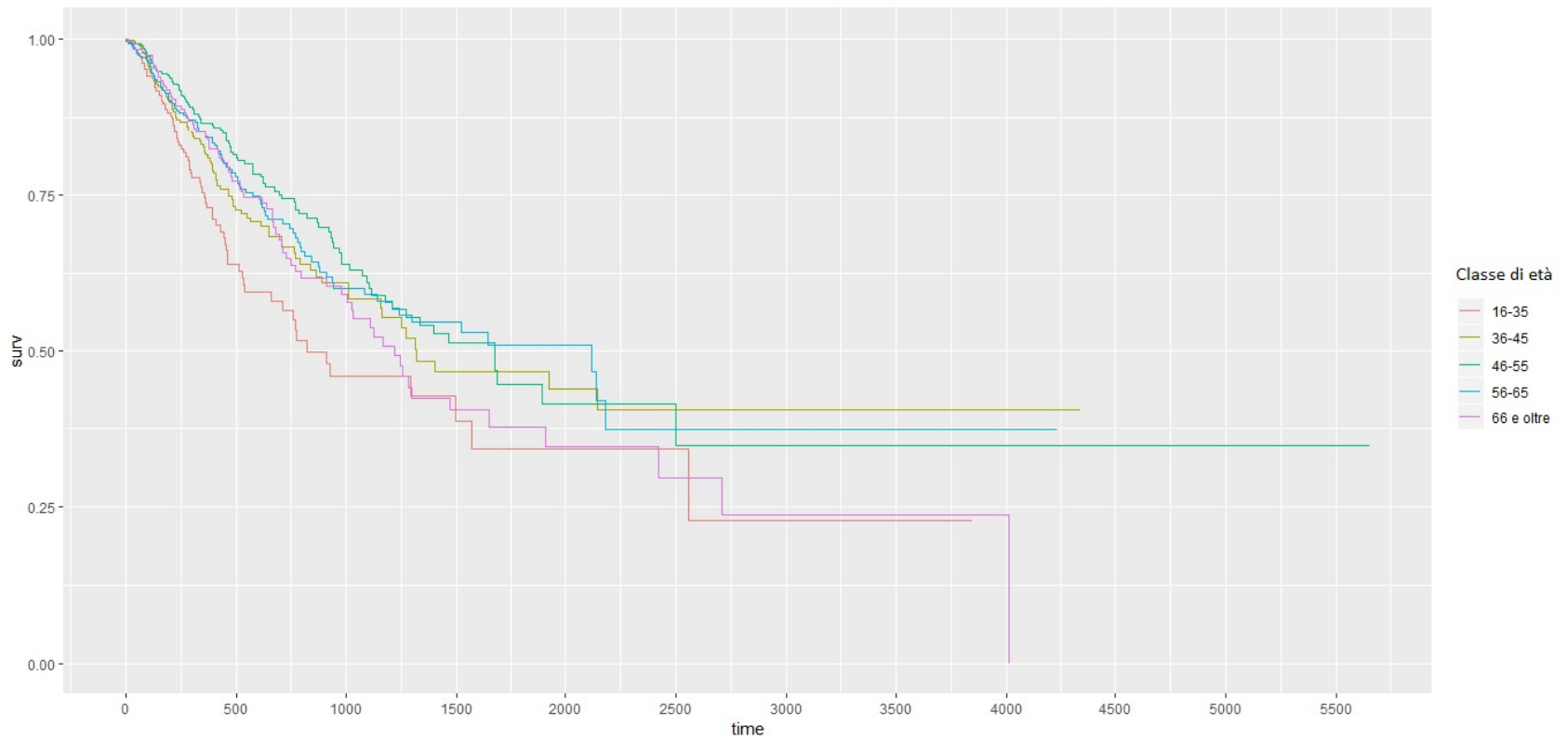
# Durata del trattamento

## Curva di sopravvivenza stimata, escluse interruzioni



# Durata trattamento per classi di età

## Curva di sopravvivenza stimata, escluse interruzioni



# Conclusioni

- **Forte aumento dei giocatori problematici tra la popolazione (meno sugli studenti)**
  - LEA dedicati ai Giocatori d'azzardo
  - Gravità definita dal DSM V
  - Giustificate le azioni messe in atto per contrastare il fenomeno e per evitare un aggravamento della situazione
- **Aumento degli assistiti che si rivolgono ai SerDP**
  - soprattutto assistiti con determinate caratteristiche socio-anagrafiche (maschi, senza coniuge, italiano, studio scuola media o superiore, 30-70enne)
  - vi elementi di rischio nella interruzione del progetto
  - Gli assistiti con gioco problematico sono il 4,3% del totale degli assistiti dei SerDP