

18. Monitoraggio del fenomeno

Per quanto riguarda il monitoraggio del fenomeno, esso è uno strumento indispensabile per poter dimensionare tre importanti gruppi di popolazione:

1. persone vulnerabili, cioè con fattori individuali che le espongono a rischio, in caso di contatti con stimoli di gioco d'azzardo, a sviluppare prima un gioco problematico e, secondariamente, un gioco patologico.
2. persone con comportamento di gioco d'azzardo problematico. Questo è un comportamento a rischio evolutivo, che è importante diagnosticare il più precocemente possibile proprio per evitare che vi sia una evoluzione prognostica negativa verso forme che coinvolgono maggiormente sia la salute della persona, sia la sua sfera socio-familiare.
3. persone con gioco d'azzardo patologico, cioè affette dalla malattia, avendo cura di valutare anche l'indice di gravità differenziata in base alle fasi evolutive di questa dipendenza.

Un panel di indicatori standard importanti messi a punto in questi anni è rappresentato nell'elenco di seguito riportato (Griffiths 2009, Sassen 2011, Yip 2011, Thomas 2011 modificato da G. Serpelloni 2012):

Tabella 20 – Principali macro-indicatori epidemiologici per il gioco d'azzardo patologico.

N	Indicatore
1	Prevalenza delle persone vulnerabili nella fascia 10 – 15 anni
2	Prevalenza dei giocatori ricreazionali divisi per fasce di età/popolazione generale
3	Prevalenza dei giocatori problematici/giocatori d'azzardo
4	Prevalenza dei giocatori patologici/giocatori d'azzardo
5	Incidenza delle persone vulnerabili nella fascia 10 – 15 anni
6	Incidenza dei giocatori ricreazionali divisi per fasce di età/popolazione generale
7	Incidenza dei giocatori problematici/giocatori d'azzardo
8	Incidenza dei giocatori patologici/giocatori d'azzardo
9	Prevalenza delle classi di gravità dei soggetti con G.A.P.
10	Percentuale di soggetti con G.A.P. con comorbidità psichiatrica e assunzione di sostanze
11	Percentuale di soggetti con problemi legali G.A.P. correlati
12	Quantità media soldi giocati ultimi 30 giorni (G.A.P, G.A.PRO, G.A.PAT) per persona
13	Tempo medio dedicato al gioco/die (GA.P, GA.PRO, GA.PAT) per persona
14	Frequenza media di gioco d'azzardo (GA.P, GA.PRO, GA.PAT) per persona
15	Tempo di latenza e di evoluzione tra GA.R., GA.PRO. e GA.PAT.
16	N. delle persone in trattamento e cure erogate (prestazioni standard e giorni di trattamento/anno
17	N. locali di gioco/N. abitanti

18	Quantità media di indebitamento per persona
19	N. slot machine/N. abitanti
20	N. punti Internet/N. abitanti
21	N. aziende italiane che gestiscono siti online
22	N. e tipi di siti attivi anche sul territorio italiano
23	N. accessi ai siti/mese
24	Stima dei costi assistenziali, sociali e dei benefici diretti derivanti dalle cure
25	Numero, tipo ed esito dei trattamenti erogati (outcome) (tempo libero da gioco d'azzardo, N. recidive a 6-12-24 mesi, reddito annuo)
26	Numero, tipo ed esito delle azioni di prevenzione messe in atto dalle Regioni e Province Autonome (P.A.)
27	Grado di accessibilità ai servizi
28	Grado di custode satisfaction
29	N. e tipo di attività di cura e riabilitazione messe a punto dalle Regioni e P.A.
30	Dati finanziari su volume delle entrate generali derivanti dal gioco d'azzardo, con quote differenziate tra payout della redistribuzione delle vincite, concessionari ed erario
31	Quote totali giocate per singola Regione e P.A./anno
32	Quote procapite giocate per singola Regione e P.A./anno
33	Altri indicatori relativi alle azioni di contrasto per la prevenzione delle attività criminali correlate al gioco d'azzardo