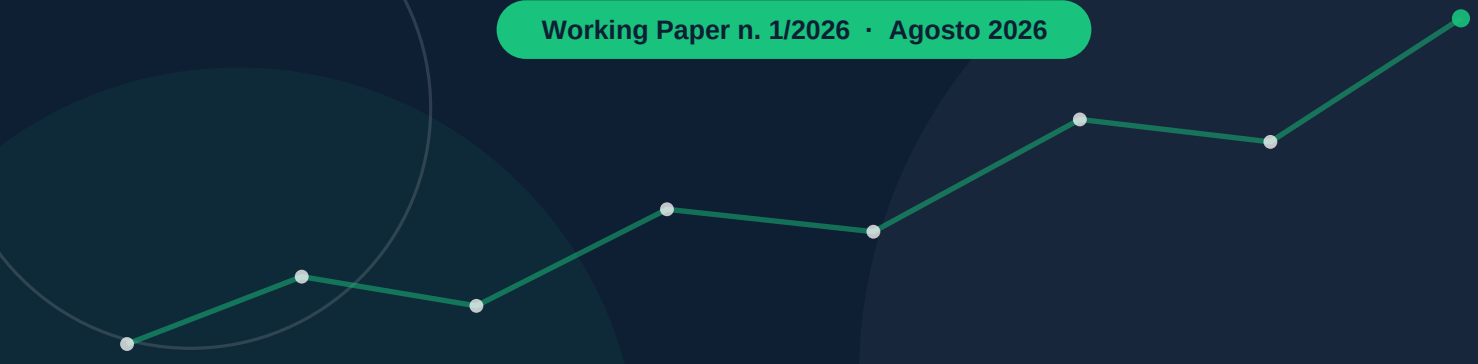
Start2Bet.com
Guida indipendente al gioco legale in Italia

OSSERVATORIO SULLE DINAMICHE DEL GIOCO ONLINE

Marker comportamentali di rischio e identificazione precoce del gioco d'azzardo problematico online

Una rassegna narrativa della letteratura scientifica liberamente accessibile

Working Paper n. 1/2026 · Agosto 2026



Documento di lavoro non sottoposto a revisione paritaria. Le note in bibliografia indicano il canale di accesso gratuito a ciascuna fonte, verificato ad agosto 2026.

Prefazione: perché un sito di affiliazione pubblica uno studio

Start2Bet.com è un portale italiano di comparazione nel settore del gioco online: recensisce operatori con licenza ADM, ne confronta bonus, quote e servizi, e si sostiene attraverso link di affiliazione, ricevendo una commissione dagli operatori senza costi aggiuntivi per l'utente. Dichiararlo nella prima pagina di questo documento non è una formalità: è la premessa di credibilità di tutto ciò che segue. Chi legge uno studio ha il diritto di conoscere l'interesse economico di chi lo pubblica, e di valutarne i contenuti alla luce di questa informazione – esattamente come la letteratura qui esaminata dichiara i propri finanziamenti e i propri conflitti d'interesse.

Perché, allora, un sito di affiliazione dovrebbe istituire un osservatorio e pubblicare rassegne scientifiche? Per tre ragioni. La prima è di interesse, dichiarato senza ipocrisie: un servizio di comparazione ha senso solo se esistono giocatori informati, consapevoli e in controllo del proprio comportamento. Un mercato che danneggia i propri utenti brucia la fiducia su cui vive anche chi, come noi, ci lavora accanto: il gioco sostenibile non è in contraddizione con il nostro modello economico, ne è la condizione di lungo periodo. La seconda ragione è un vuoto informativo: la ricerca sul gioco online è quasi tutta in lingua inglese, dispersa su decine di riviste, e raramente arriva a chi ne avrebbe più bisogno – giocatori, famiglie, operatori dell'informazione. Un portale che parla ogni giorno a chi gioca può fare da ponte, a patto di farlo con rigore. La terza ragione è di metodo: applichiamo alla ricerca lo stesso principio che rivendichiamo per le recensioni, l'indipendenza editoriale. Nessun operatore può influenzare i contenuti di questo Osservatorio, e questo working paper riporta anche le evidenze scomode per il settore – dall'inefficacia dei messaggi generici di «gioco responsabile» al maggior rischio associato ad alcuni prodotti – perché è così che si costruisce credibilità.

Da queste ragioni discendono gli impegni concreti che questo documento prova a onorare: citare soltanto fonti scientifiche reali e liberamente accessibili, indicando per ciascuna il canale di accesso gratuito, così che ogni affermazione sia verificabile da chiunque; non selezionare i risultati in base alla convenienza commerciale; tenere separati i contenuti dell'Osservatorio dalle sezioni commerciali del sito; ricordare sempre gli strumenti di tutela e i riferimenti di aiuto per chi ne avesse bisogno, riportati in chiusura di questo documento.

Chi volesse conoscere il progetto editoriale che ospita l'Osservatorio può visitare *https://start2bet.com*. Osservazioni, correzioni e proposte di collaborazione – da parte di università, servizi per le dipendenze, giornalisti e regolatori – sono benvenute: questo working paper è una base di discussione, non un punto di arrivo.

Abstract

Negli ultimi quindici anni la ricerca sul gioco d'azzardo online ha vissuto un cambio di paradigma: dai questionari retrospettivi, soggetti a distorsioni di ricordo e di campionamento, all'analisi dei dati comportamentali oggettivi registrati dai conti di gioco. Questo working paper propone una rassegna narrativa del filone di studi sul cosiddetto behavioural tracking, con un vincolo dichiarato: tutte le fonti citate sono state verificate come reperibili gratuitamente online (riviste open access, PubMed Central, repository istituzionali o copie d'autore su ResearchGate). Il lavoro ricostruisce l'origine del filone nella collaborazione tra la Division on Addiction della Harvard Medical School e l'operatore bwin, e nel successivo rilascio pubblico dei dataset tramite il Transparency Project; propone una tassonomia dei marker comportamentali di rischio (intensità, flussi di denaro, dinamiche temporali, anomalie, scelta dei prodotti); esamina i proxy di danno utilizzati in letteratura (chiusura del conto, autoesclusione, interventi di gioco responsabile) e il problema, ancora aperto, della loro validazione con misure indipendenti come il PGSI; discute gli approcci predittivi basati su machine learning; e sintetizza le evidenze sull'efficacia degli strumenti di gioco responsabile (limiti di deposito, feedback personalizzato, messaggi). Il quadro complessivo indica una convergenza su un nucleo di indicatori robusti, accanto a lacune importanti – validazione indipendente, definizioni non standardizzate, scarsa attenzione al rischio di prodotto – che rappresentano opportunità di ricerca concrete per un osservatorio italiano.

Parole chiave: gioco d'azzardo online; behavioural tracking; marker comportamentali; gioco problematico; gioco responsabile; identificazione precoce; open access.

Indice

Prefazione: perché un sito di affiliazione pubblica uno studio **2**

1. Introduzione **5**

2. Nota metodologica: criteri della rassegna e vincolo di accesso libero **5**

3. Il cambio di paradigma: dal self-report al comportamento reale **6**

3.1 I limiti del questionario 6

3.2 Harvard, bwin e la nascita del filone 6

3.3 Il Transparency Project: dati aperti per una scienza controllabile 7

4. Una tassonomia dei marker comportamentali di rischio **7**

4.1 Intensità e coinvolgimento 7

4.2 Flussi di denaro: depositi e prelievi 8

4.3 Dinamiche temporali: variabilità e traiettorie 8

4.4 Anomalie temporali 9

4.5 Scelta dei prodotti 9
5. I proxy di danno e il problema della validazione 9
5.1 Come si misura il «danno» nei dati di un operatore 9
5.2 Quanto sono validi i proxy? Il caso dell'autoesclusione 10
5.3 La validazione con misure indipendenti 10
6. Il caso del loss chasing: un costrutto centrale, molte definizioni 10
7. Machine learning e identificazione predittiva 11
8. Dagli indicatori agli interventi: che cosa funziona 12
8.1 Limiti di spesa e di deposito 12
8.2 Feedback personalizzato sul proprio comportamento 12
8.3 Messaggi generici: il contrasto istruttivo 13
8.4 Autoesclusione come intervento 13
9. Limiti dell'evidenza e questioni aperte 13
10. Implicazioni per un osservatorio italiano: un'agenda di ricerca 14
11. Conclusioni 15
Bibliografia 15
Nota sull'accesso alle fonti 17

1. Introduzione

Il gioco d'azzardo a distanza è diventato, in poco più di un decennio, una componente strutturale del mercato del gioco in Europa e in Italia. Rispetto al gioco fisico, il canale online ha una caratteristica che lo rende unico dal punto di vista scientifico: ogni operazione – registrazione, deposito, singola puntata, esito, prelievo, impostazione di un limite, richiesta di autoesclusione – viene registrata con marca temporale in un conto di gioco nominativo. Il comportamento del giocatore, che per decenni la ricerca ha potuto osservare soltanto attraverso il filtro del questionario, diventa così direttamente misurabile, in modo continuo e su intere popolazioni di clienti (Shaffer et al., 2010; Delfabbro, Parke & Catania, 2023).

Da questa disponibilità di dati nasce la domanda che attraversa tutto il filone di studi qui esaminato: è possibile riconoscere, dentro i dati di conto gioco, dei **marker comportamentali** – pattern di frequenza, spesa, deposito, variabilità – che segnalino in anticipo un rischio di gioco problematico? La posta in palio è alta per tutti gli attori coinvolti. Per la salute pubblica, marker affidabili significano identificazione precoce e interventi tempestivi. Per i regolatori, significano standard verificabili di tutela del giocatore. Per gli operatori, significano la possibilità – e, in un numero crescente di giurisdizioni, l'obbligo – di monitorare la propria base clienti con criteri fondati sull'evidenza anziché su soglie arbitrarie.

Questo working paper è il primo prodotto dell'Osservatorio e ha una doppia funzione. La prima è di contenuto: sintetizzare in italiano lo stato dell'arte della letteratura sul behavioural tracking, che è quasi interamente in lingua inglese e frammentata su molte riviste. La seconda è di metodo: dimostrare che è possibile costruire una rassegna solida utilizzando esclusivamente fonti ad accesso libero, verificate una per una. La scelta non è solo economica. L'accesso aperto rende ogni affermazione di questo documento controllabile da chiunque – collaboratori, giornalisti, regolatori, giocatori – senza barriere di abbonamento, ed è quindi coerente con la vocazione di trasparenza che un osservatorio promosso da un operatore deve avere per risultare credibile.

Il documento è organizzato come segue. La sezione 2 descrive il metodo della rassegna e i criteri di selezione delle fonti. La sezione 3 ricostruisce la nascita del filone, dal «cambio di paradigma» teorizzato dal gruppo di Harvard alla pubblicazione aperta dei dataset. La sezione 4 propone una tassonomia ragionata dei marker comportamentali. La sezione 5 discute i proxy di danno e il problema della validazione. La sezione 6 approfondisce il caso più controverso, il *loss chasing*. La sezione 7 esamina gli approcci di machine learning. La sezione 8 passa in rassegna le evidenze sugli strumenti di gioco responsabile. Le sezioni 9, 10 e 11 discutono i limiti dell'evidenza, le implicazioni operative per un osservatorio italiano e le conclusioni.

2. Nota metodologica: criteri della rassegna e vincolo di accesso libero

Questa è una rassegna narrativa, non una revisione sistematica: l'obiettivo è offrire una mappa ragionata del campo e delle sue linee di sviluppo, non una stima quantitativa esaustiva. Le fonti sono state individuate attraverso ricerche su PubMed/PubMed Central, Google Scholar, DOAJ e ResearchGate con combinazioni di parole chiave quali *behavioural tracking*, *markers of harm*, *online gambling*, *player account data*, *self-exclusion*, *deposit limit*, *loss chasing*, integrate dall'esame delle bibliografie degli articoli recuperati.

Sono stati inclusi: (a) studi empirici sottoposti a revisione paritaria che utilizzano dati comportamentali oggettivi forniti da operatori di gioco online, o che valutano strumenti di tutela del giocatore su dati o esperimenti reali; (b) rassegne e rapporti istituzionali di riferimento per il campo. Come ossatura della ricognizione è stata adottata la revisione sistematica di Delfabbro, Parke e Catania (2023), pubblicata sul *Journal of Gambling Studies* con licenza Creative Commons e liberamente scaricabile da PubMed Central, che censisce quindici anni di studi basati su dati di operatori online.

Il vincolo distintivo di questo lavoro riguarda l'accessibilità: per ogni voce in bibliografia è stato verificato, alla data di stesura (agosto 2026), un canale di accesso gratuito al testo integrale, indicato tra parentesi quadre. I canali sono di tre tipi: riviste interamente open access (Frontiers, MDPI, PLOS, *Journal of Behavioral Addictions*, *Harm Reduction Journal*); archivi pubblici come PubMed Central e i repository universitari (il cosiddetto *green open access*); copie d'autore depositate su ResearchGate o su siti istituzionali. Quest'ultima categoria è la meno stabile nel tempo ed è segnalata come tale. Il vincolo comporta un limite dichiarato: alcuni studi rilevanti ma accessibili solo a pagamento non sono stati inclusi, e la rassegna non pretende quindi di essere esaustiva.

3. Il cambio di paradigma: dal self-report al comportamento reale

3.1 I limiti del questionario

Fino alla metà degli anni Duemila, quasi tutto ciò che si sapeva sul comportamento dei giocatori online proveniva da sondaggi. I limiti di questo approccio sono ben documentati. Le persone faticano a ricostruire la propria spesa di gioco: la domanda «quanto hai speso» può essere interpretata come volume giocato, perdita netta o budget portato al tavolo, e la contabilità mentale necessaria per rispondere è spesso fuori portata (Delfabbro et al., 2023). Quando è stato possibile confrontare le stime soggettive con i dati reali degli stessi giocatori, la corrispondenza si è rivelata debole: Braverman, Tom e Shaffer (2014) hanno mostrato che l'inaccuratezza nel riferire vincite e perdite è maggiore proprio nei giocatori a rischio più elevato, e Auer e Griffiths (2018), su dati dell'operatore pubblico norvegese, hanno trovato correlazioni solo modeste tra perdite auto-riferite e perdite effettive, con stime tanto meno accurate quanto più intensa era l'attività di gioco. A questi problemi si aggiungono i limiti di campionamento dei sondaggi tradizionali: tassi di risposta in calo e difficoltà a raggiungere proprio le fasce più esposte.

3.2 Harvard, bwin e la nascita del filone

Il superamento di questi limiti è stato teorizzato esplicitamente dal gruppo della Division on Addiction della Harvard Medical School, che in un articolo programmatico ha invocato un «cambio di paradigma» nella ricerca sul gioco online: dalle opinioni e dai self-report al comportamento effettivo (Shaffer et al., 2010). La svolta era stata resa possibile da una collaborazione con l'operatore europeo bwin, che aveva messo a disposizione dei ricercatori i dati anonimizzati dei propri sottoscrittori. Il primo studio prospettico del filone ha seguito per otto mesi 40.499 scommettitori sportivi dalla data di apertura del conto (LaBrie et al., 2007), con un risultato per certi versi sorprendente: il comportamento mediano era molto più moderato di quanto le narrazioni allarmistiche suggerissero, ma esisteva una coda ristretta – attorno all'1% dei clienti più coinvolti – con livelli di attività, puntate e perdite nettamente fuori scala rispetto al resto della popolazione.

Attorno a quel dataset è fiorita una serie di studi che ha definito l'agenda del campo: la profilazione dei giocatori di casinò e di poker, l'analisi di chi imposta limiti volontari (Nelson et al., 2008), di chi tenta di superare i limiti di deposito imposti dall'operatore (Broda et al., 2008) e, soprattutto, l'analisi longitudinale dei comportamenti che precedono la chiusura del conto per problemi di gioco (Xuan & Shaffer, 2009). Quest'ultimo lavoro ha introdotto l'idea, oggi centrale, che la traiettoria del comportamento nel tempo contenga segnali predittivi del danno imminente.

3.3 Il Transparency Project: dati aperti per una scienza controllabile

Un elemento distintivo dell'esperienza di Harvard – particolarmente rilevante per chi, come questo Osservatorio, opera in prossimità dell'industria – è la scelta di pubblicare i dataset. Attraverso il Transparency Project, la Division on Addiction ha creato il primo archivio pubblico di dati finanziati privatamente nel campo dei comportamenti additivi, rendendo scaricabili gratuitamente i dati bwin utilizzati negli studi (The Transparency Project, s.d.). La motivazione dichiarata è il contrasto alla sfiducia storica verso la scienza finanziata dall'industria: se i dati sono aperti, chiunque può verificare, replicare o smentire le analisi. L'effetto pratico è stato la democratizzazione del campo: gruppi di ricerca senza alcun rapporto con gli operatori hanno potuto lavorare su dati reali. Un esempio direttamente rilevante per il contesto nazionale è lo studio di un gruppo italiano che, riutilizzando i dati resi pubblici, ha proposto nuovi indicatori di «gioco insostenibile» per la rilevazione precoce dei giocatori a rischio (Adami et al., 2013), su cui si tornerà nella sezione 6.

4. Una tassonomia dei marker comportamentali di rischio

La letteratura ha prodotto negli anni decine di indicatori, spesso con nomi e definizioni diverse per costrutti simili. Seguendo la sistematizzazione proposta dalla revisione di Delfabbro et al. (2023) e la classificazione in quattro famiglie – frequenza, intensità, variabilità e traiettoria – emersa dagli studi sul dataset bwin (Deng, Lesch & Clark, 2019), è possibile organizzare i marker in cinque categorie principali, riassunte nella Tabella 1.

4.1 Intensità e coinvolgimento

La famiglia più studiata riguarda quanto una persona gioca: frequenza (giorni attivi, numero di sessioni e di puntate), spesa (importo puntato, perdita netta o «perdita teorica», cioè il puntato moltiplicato per il margine del banco), durata delle sessioni e velocità di gioco. Un risultato costante è la fortissima asimmetria della distribuzione: la grande maggioranza dei clienti spende poco, mentre una frazione minima concentra l'attività. Già LaBrie et al. (2007) descrivevano l'1% più coinvolto come un gruppo qualitativamente diverso; l'analisi commissionata dal regolatore britannico su dati di sette grandi operatori ha confermato che circa l'1% più attivo degli account genera intorno alla metà del volume di gioco (Forrest & McHale, 2022). L'intensità da sola, però, non basta: giocatori molto attivi possono essere professionisti o semplicemente benestanti. Per questo la ricerca ha distinto tra *profondità* (quanto si gioca) e *ampiezza* (su quanti prodotti diversi): LaPlante, Nelson e Gray (2014) hanno mostrato che entrambe predicono un esito positivo a uno screening di rischio, con la partecipazione alle scommesse live come singolo predittore più forte e con l'effetto dell'ampiezza che tende a stabilizzarsi oltre le quattro tipologie di prodotto.

4.2 Flussi di denaro: depositi e prelievi

Una seconda categoria, di crescente importanza, guarda al «condotto finanziario» del conto più che al gioco in sé. Depositi frequenti, di importo crescente o molto variabili; depositi rifiutati per fondi insufficienti; ricariche ripetute all'interno della stessa sessione; uso di molti metodi di pagamento diversi; prelievi richiesti e poi annullati per rimettere i fondi in gioco: tutti questi comportamenti sono stati associati a un rischio più elevato. Lo studio più citato in questa categoria è quello di Haeusler (2016), che analizzando i dati di pagamento di un operatore europeo ha mostrato che i futuri autoesclusi si distinguevano per depositi più grandi, più frequenti e più variabili, per un maggior numero di prelievi annullati e per l'uso di più metodi di pagamento, con il pagamento tramite credito telefonico come miglior predittore multivariato. Nella stessa direzione, il lavoro sui nove «markers of harm» adottati da un consorzio di operatori britannici ha incluso tra gli indicatori i depositi falliti, i prelievi annullati e l'uso di molte carte di pagamento (McAuliffe et al., 2022).

4.3 Dinamiche temporali: variabilità e traiettorie

La terza categoria non guarda ai livelli ma ai cambiamenti. La variabilità delle puntate – quanto l'importo scommesso oscilla da sessione a sessione – è uno dei marker più robusti dell'intero filone: già la cluster analysis di Braverman e Shaffer (2012) sui primi mesi di attività identificava il gruppo a maggior rischio di chiusura del conto per la combinazione di alta frequenza, alta intensità, alta deviazione standard delle puntate e traiettoria crescente degli importi. L'estensione multi-gioco dello stesso approccio ha indicato nel numero di attività praticate (tre o più) e nella variabilità delle puntate i due migliori predittori dell'essere segnalati dal programma di gioco responsabile dell'operatore (Braverman et al., 2013). Anche le traiettorie contano: chi ha chiuso il conto per problemi di gioco mostrava, nelle settimane precedenti, puntate e perdite in escalation (Xuan & Shaffer, 2009). Il gruppo italiano di Adami et al. (2013) ha proposto una lettura d'insieme di questi segnali con il pattern «a dente di sega»: cicli di rapida crescita degli importi seguiti da crolli improvvisi,

interpretabili come rincorse delle perdite che si arrestano quando i fondi si esauriscono.

4.4 Anomalie temporali

Una quarta categoria riguarda *quando* si gioca. Il gioco in orario notturno è risultato sistematicamente associato a profili di rischio più elevati, sia nelle analisi sui grandi campioni britannici (Forrest & McHale, 2022) sia nel set di marker adottato dagli operatori (McAuliffe et al., 2022); il gioco concentrato nei giorni feriali anziché nel fine settimana è emerso tra le variabili utili nella profilazione multi-gioco (Braverman et al., 2013). La logica è che orari incompatibili con la vita lavorativa e familiare segnalino perdita di controllo o occultamento del gioco.

4.5 Scelta dei prodotti

L'ultima categoria riguarda *a cosa* si gioca. Le forme continue e ad alta frequenza di evento risultano sovrarappresentate nei profili a rischio: nei dati bwin, chi attivava interventi aziendali di gioco responsabile o chiudeva il conto per problemi era più coinvolto nelle scommesse live rispetto a quelle pre-match (Gray, LaPlante & Shaffer, 2012; LaBrie & Shaffer, 2011), e nei dati di casinò online i cluster ad alto rischio mostravano una preferenza per slot e roulette (Dragicevic, Tsogas & Kudic, 2011). Come si vedrà nella sezione 9, però, la valutazione comparativa del rischio dei prodotti resta una delle aree meno sviluppate della letteratura.

Categoria	Esempi di indicatori associati a rischio più elevato
Intensità e coinvolgimento	Molti giorni attivi; molte puntate e sessioni; importi puntati e perdite elevati; sessioni lunghe; gioco veloce; ampiezza di prodotti praticati
Flussi di denaro	Depositi grandi, frequenti e variabili; depositi rifiutati; ricariche ripetute in sessione; molti metodi di pagamento; prelievi annullati
Dinamiche temporali	Alta variabilità delle puntate; traiettorie crescenti di puntate, perdite e depositi; pattern ciclici «a dente di sega»
Anomalie temporali	Quota elevata di gioco notturno; gioco concentrato nei giorni feriali
Scelta dei prodotti	Forte coinvolgimento in prodotti rapidi e continui (slot, scommesse live/in-play); passaggio a prodotti più rischiosi
Interazioni con l'operatore	Contatti frequenti al servizio clienti; richieste insistenti di bonus; modifica o rimozione degli strumenti di tutela; tentativi di superare i limiti

Tabella 1 – Categorie di marker comportamentali di rischio. Rielaborazione degli autori a partire dalla sistematizzazione di Delfabbro, Parke e Catania (2023) e di Deng, Lesch e Clark (2019).

5. I proxy di danno e il problema della validazione

5.1 Come si misura il «danno» nei dati di un operatore

Un marker è utile solo se predice qualcosa. Ma i dati di conto gioco non contengono una diagnosi: contengono comportamenti. La letteratura ha quindi dovuto costruire dei **proxy di danno**, cioè eventi osservabili nel conto che si assume riflettano un problema. I quattro più

usati sono: la chiusura del conto motivata da problemi di gioco; l'attivazione di interventi aziendali di gioco responsabile; l'autoesclusione volontaria; il superamento di soglie di gioco a basso rischio derivate dalla letteratura epidemiologica (Delfabbro et al., 2023). Le evidenze sono coerenti: chi chiude il conto lamentando problemi aveva puntato di più, più spesso e con maggiore variabilità rispetto a chi lo chiude per altre ragioni (LaBrie & Shaffer, 2011); chi fa scattare gli interventi dell'operatore gioca più frequentemente, spende di più ed è più coinvolto nel betting live (Gray et al., 2012).

5.2 Quanto sono validi i proxy? Il caso dell'autoesclusione

Il proxy più diffuso – l'autoesclusione – è anche il più discusso. Catania e Griffiths (2021), analizzando 7.732 autoesclusi presso un operatore, hanno mostrato che circa la metà delle autoesclusioni avveniva nella prima settimana dalla registrazione, spesso da parte di utenti che non avevano nemmeno giocato: comportamenti difficilmente attribuibili a un disturbo, e più plausibilmente legati a ripensamenti, promozioni o gestione di sé preventiva. L'autoesclusione, concludono gli autori, non può essere usata acriticamente come sinonimo di gioco problematico. Anche sul versante di popolazione, l'indagine svedese sul nuovo registro nazionale di autoesclusione ha mostrato che gli iscritti sono un gruppo eterogeneo, solo in parte sovrapponibile ai giocatori problematici (Håkansson & Henzel, 2020). La lezione metodologica è chiara: i proxy vanno triangolati, non presi per oro colato.

5.3 La validazione con misure indipendenti

La triangolazione più convincente consiste nel confrontare i marker con una misura indipendente e standardizzata di rischio, tipicamente il Problem Gambling Severity Index (PGSI) somministrato via survey agli stessi utenti di cui si possiedono i dati. È l'operazione più preziosa e più rara del campo: la revisione di Delfabbro et al. (2023) censisce solo sei studi con una misura self-report indipendente su decine di lavori complessivi. Dove la validazione è stata fatta, i risultati sono incoraggianti ma sfumati: i giocatori classificati come problematici dal PGSI mostrano effettivamente intensità, depositi e perdite più elevati, ma i modelli distinguono bene soltanto gli estremi (giocatori problematici contro non problematici), mentre faticano a separare le fasce di rischio basso e moderato. Il progetto sui «markers of harm» è istruttivo anche sul piano operativo: molti dei nove indicatori concordati dal consorzio di operatori predicono i proxy di rischio, ma alcuni (per esempio i prelievi annullati) sono così rari nella popolazione da risultare poco utilizzabili per una sorveglianza quotidiana (McAuliffe et al., 2022).

6. Il caso del loss chasing: un costrutto centrale, molte definizioni

La rincorsa delle perdite – continuare o intensificare il gioco per recuperare il denaro perso – è l'unico comportamento citato esplicitamente tra i criteri diagnostici del disturbo da gioco d'azzardo, e per questo è il candidato naturale a marker comportamentale principe. La sua traduzione operativa nei dati di conto gioco si è però rivelata sorprendentemente difficile, perché «chasing» può significare cose diverse: aumentare la puntata dopo una perdita nella

stessa sessione; tornare a giocare più in fretta dopo giornate in perdita; ricaricare ripetutamente il conto in sessione; spostarsi su quote più alte per recuperare in un colpo solo.

Le evidenze, lette insieme, compongono un quadro istruttivo proprio perché non lineare. Nell'analisi di 2.713 giocatori di un gioco di dadi online, Chen et al. (2022) hanno trovato poca evidenza di chasing nella definizione classica: dopo le perdite i giocatori tendevano a fermarsi, e semmai aumentavano la puntata dopo le vincite; il segnale più compatibile con una perdita di controllo era l'accelerazione del ritmo di gioco dopo le perdite. Sul versante longitudinale, Xuan e Shaffer (2009) hanno osservato che i giocatori prossimi alla chiusura del conto per problemi aumentavano puntate e perdite ma si spostavano verso quote più corte, cioè più prudenti: l'opposto dell'ipotesi del «tutto per tutto». La revisione di Delfabbro et al. (2023) suggerisce che la definizione operativa più promettente sia quella basata sulle ricariche ripetute del conto all'interno della stessa sessione, mentre le misure basate sull'aumento delle puntate dopo le perdite danno risultati incoerenti. Infine, il pattern «a dente di sega» di Adami et al. (2013) – escalation graduale degli importi seguita da crolli – offre una firma macroscopica del ciclo di rincorsa e esaurimento dei fondi, più visibile su finestre temporali lunghe che sulla singola sessione.

Per un osservatorio, il chasing è il terreno ideale per un contributo originale: uno studio che confronti sistematicamente più definizioni operative sugli stessi dati – preregistrando le ipotesi – colmerebbe una lacuna riconosciuta dalla letteratura stessa.

7. Machine learning e identificazione predittiva

Se i marker sono i mattoni, gli algoritmi di apprendimento automatico sono il tentativo di costruirci sopra sistemi di allerta precoce funzionanti in tempo reale. Il filone si è sviluppato in gran parte sul problema della predizione dell'autoesclusione, usata come etichetta di rischio. Philander (2014), lavorando proprio sui dati aperti del Transparency Project, ha confrontato diverse tecniche di data mining per identificare i giocatori ad alto rischio, mettendo in guardia sul fatto che modelli con buona accuratezza complessiva possono comunque mancare una quota rilevante di giocatori problematici – un monito sulla scelta delle metriche che resta attuale. Percy et al. (2016), su dati di un operatore europeo, hanno confrontato più famiglie di modelli supervisionati per predire l'autoesclusione a partire da misure di frequenza, intensità, traiettoria, durata e variabilità, indicando nelle random forest la tecnica più efficace.

I lavori successivi hanno esteso l'approccio ad altri mercati e ad altre famiglie di variabili. Sui dati della piattaforma pubblica canadese PlayNow, Finkenwirth et al. (2021) hanno addestrato classificatori dell'autoesclusione trovando tra le variabili più informative la variabilità delle puntate all'interno della sessione, il numero di puntate per giorno e il numero di giochi diversi praticati per sessione – una conferma indipendente della centralità della variabilità emersa nel filone bwin. Ukhov et al. (2021) hanno mostrato che i predittori migliori cambiano con il prodotto: per gli scommettitori sportivi contano soprattutto depositi e puntate giornaliere, per i giocatori di casinò il volume di spesa, a conferma che modelli unici per tutta la base clienti rischiano di essere sub-ottimali. Haeusler (2016), già citato, dimostra che

anche il solo comportamento di pagamento ha capacità predittiva.

Restano aperte tre questioni. La prima è lo sbilanciamento delle classi: gli eventi da predire sono rari, e le prestazioni dichiarate vanno lette con attenzione a sensibilità e falsi positivi, non solo all'accuratezza. La seconda è l'interpretabilità: i sistemi commerciali in uso presso gli operatori si basano spesso su algoritmi proprietari la cui logica non è pubblicamente scrutinabile, il che alimenta un problema di fiducia verso la comunità scientifica e i regolatori (Delfabbro et al., 2023). La terza è etica: la stessa infrastruttura che identifica i giocatori a rischio per proteggerli potrebbe in linea di principio essere usata per finalità commerciali opposte, ed è per questo che trasparenza metodologica, finalità dichiarate e supervisione indipendente sono parte integrante, non accessoria, di questo programma di ricerca.

8. Dagli indicatori agli interventi: che cosa funziona

8.1 Limiti di spesa e di deposito

Il primo impiego naturale dei dati comportamentali è la valutazione degli strumenti di tutela. Sui limiti volontari le evidenze osservazionali sono nel complesso favorevoli: nello studio sui giocatori più intensi di una piattaforma europea, l'impostazione di un limite è stata seguita da riduzioni della spesa per i giocatori di casinò e lotterie e da una marcata riduzione del tempo di gioco per i giocatori di poker (Auer & Griffiths, 2013); già nel dataset bwin chi si autoimponeva limiti riduceva successivamente frequenza e volume puntato, pur senza ridurre l'importo della singola puntata (Nelson et al., 2008). Complementare è l'osservazione di chi i limiti prova a scavalcarli: i clienti che tentavano di superare i massimali di deposito imposti dall'operatore giocavano con più puntate per giorno attivo e importi maggiori rispetto agli altri (Broda et al., 2008), un comportamento oggi incluso tra i marker di rischio.

Il quadro si complica quando dalla correlazione si passa alla causalità. Nell'unico trial randomizzato del filone qui censito, condotto su 4.328 nuovi clienti di un operatore finlandese, l'invito attivo a impostare un limite di deposito ha moltiplicato l'adozione dello strumento ma non ha ridotto la perdita netta nei 90 giorni successivi rispetto al gruppo di controllo; inoltre, chi aumentava o rimuoveva un limite già impostato mostrava perdite più elevate (Ivanova, Magnusson & Carlbring, 2019). La lezione è duplice: l'adozione di uno strumento non equivale alla sua efficacia, e la modifica al rialzo dei limiti è essa stessa un segnale di rischio da monitorare.

8.2 Feedback personalizzato sul proprio comportamento

Una seconda famiglia di interventi restituisce al giocatore informazioni sul suo comportamento reale. Nell'esperimento sul campo condotto con l'operatore pubblico norvegese Norsk Tipping, 5.528 giocatori hanno ricevuto un feedback personalizzato e normativo sulle proprie perdite recenti: chi lo riceveva giocava successivamente meno, in termini di denaro, rispetto ai non esposti (Auer & Griffiths, 2016). Un meccanismo correlato è quello dei promemoria agganciati ai limiti: la notifica al raggiungimento dell'80% del proprio massimale di perdita si è associata a una riduzione del gioco successivo nei dati norvegesi

(Auer, Hopfgartner & Griffiths, 2018). Lo studio sulla «dissonanza cognitiva» aggiunge un tassello psicologico: molti giocatori sottostimano le proprie perdite, e proprio il divario tra percezione e realtà rende il feedback oggettivo potenzialmente efficace (Auer & Griffiths, 2018).

8.3 Messaggi generici: il contrasto istruttivo

Il confronto con i messaggi generici di «gioco responsabile» è illuminante. In tre esperimenti online preregistrati, randomizzati e incentivati con denaro reale, lo slogan britannico «when the fun stops, stop» non ha prodotto alcuna riduzione credibile del comportamento di gioco, con alcuni segnali puntuali addirittura nella direzione opposta a quella attesa (Newall et al., 2022). Messo accanto ai risultati sul feedback personalizzato, questo esito suggerisce una gerarchia chiara: le comunicazioni ancorate ai dati individuali del giocatore hanno basi di efficacia molto più solide degli slogan indifferenziati – un'indicazione direttamente operativa per qualunque operatore.

8.4 Autoesclusione come intervento

Infine, l'autoesclusione non è solo un proxy di rischio: è essa stessa un intervento di cui misurare gli effetti. Il confronto francese tra 4.887 giocatori di poker autoesclusi e controlli appaiati ha mostrato riduzioni di tempo e denaro spesi mantenute nei dodici mesi successivi, sebbene nei giocatori più intensi l'effetto tendesse ad attenuarsi nel tempo (Luquiens et al., 2019). È un risultato che sostiene il valore dello strumento e insieme l'esigenza di accompagnarlo con follow-up, specie per i profili più gravi.

9. Limiti dell'evidenza e questioni aperte

Un osservatorio serio deve conoscere i punti deboli del campo su cui intende lavorare, e la letteratura qui esaminata li dichiara con una franchezza apprezzabile. Il primo è la concentrazione: molti studi provengono dagli stessi pochi operatori, dagli stessi gruppi di ricerca e da un'unica area geografica, l'Europa nord-occidentale, il che limita la generalizzabilità dei risultati ad altri mercati e culture di gioco (Delfabbro et al., 2023). Il secondo è la validazione: come discusso nella sezione 5, gli studi che affiancano ai dati oggettivi una misura indipendente di rischio restano una piccola minoranza, e i modelli faticano a distinguere le fasce intermedie di rischio, proprio quelle più rilevanti in ottica preventiva. Il terzo è la standardizzazione: costrutti chiave come il chasing o la stessa nozione di «sessione» sono definiti in modi diversi da studio a studio, rendendo difficile il confronto cumulativo dei risultati.

Ci sono poi limiti strutturali del dato di operatore: il conto osserva solo ciò che accade su quella piattaforma, mentre il giocatore può avere conti presso altri concessionari o giocare anche su canale fisico; il conto può essere condiviso; e i giocatori online non sono rappresentativi della popolazione generale dei giocatori. Un'ulteriore lacuna sostanziale riguarda il rischio di prodotto: la stragrande maggioranza degli studi è orientata a identificare giocatori a rischio, molto pochi a graduare la pericolosità comparativa di prodotti e

caratteristiche strutturali, che pure interessa direttamente i regolatori (Delfabbro et al., 2023).

Infine, il tema dei conflitti d'interesse. Gran parte di questa letteratura nasce, per necessità, da collaborazioni con l'industria: i dati appartengono agli operatori, e in molti casi gli studi ne hanno ricevuto anche il finanziamento – circostanza dichiarata apertamente sia nei lavori storici del gruppo di Harvard sia nella revisione più recente (Shaffer et al., 2010; Delfabbro et al., 2023). La risposta più credibile che il campo ha saputo dare non è la negazione del problema ma l'apertura: dataset pubblici (The Transparency Project, s.d.), dichiarazioni di interesse esplicite, e una crescente adesione a pratiche di scienza aperta come la preregistrazione, esemplificata dagli esperimenti indipendenti di Newall et al. (2022). È il modello a cui questo Osservatorio intende conformarsi.

10. Implicazioni per un osservatorio italiano: un'agenda di ricerca

Dalla rassegna discendono indicazioni operative precise. La prima è che il contesto italiano è quasi assente dalla letteratura internazionale sul behavioural tracking: con l'eccezione del contributo metodologico di Adami et al. (2013), realizzato peraltro su dati esteri resi pubblici, non risultano studi su dati di conto gioco di operatori del mercato italiano tra le fonti liberamente accessibili qui censite. È uno spazio aperto: replicare sui dati italiani anche solo le analisi descrittive fondative – distribuzione della spesa, identificazione della coda estrema, profilazione per prodotto – avrebbe valore scientifico immediato.

La seconda indicazione riguarda la scala di ingresso. Un osservatorio può iniziare a costo quasi nullo lavorando sui dataset aperti del Transparency Project: repliche con metodi aggiornati degli studi classici (per esempio Braverman & Shaffer, 2012; Philander, 2014) sono esercizi formativi, pubblicabili e utili a costruire competenze interne prima di toccare dati propri. Il passo successivo – l'analisi dei dati anonimizzati della propria piattaforma – può seguire un percorso già tracciato dalla letteratura: censire quali dei marker della Tabella 1 sono calcolabili con i propri sistemi; misurare i tassi di adozione e l'uso degli strumenti di tutela confrontandoli con i benchmark pubblicati (Nelson et al., 2008; Ivanova et al., 2019); operazionalizzare più definizioni di chasing sugli stessi dati, sul modello di Chen et al. (2022).

La terza indicazione è metodologica: puntare presto alla validazione indipendente, cioè affiancare ai dati comportamentali una survey con strumenti standardizzati (PGSI) su un campione di utenti consenzienti. È la mossa che distingue un esercizio interno di business intelligence da un contributo scientifico, perché colma la lacuna più citata della letteratura. La quarta è di governance: preregistrazione delle analisi, pubblicazione di codice e, dove possibile, di dati anonimizzati; dichiarazione esplicita del conflitto d'interesse; preferenza per riviste open access coerenti con la missione (le stesse che ospitano gran parte delle fonti qui citate). La quinta, infine, è giuridica: ogni trattamento di dati di gioco a fini di ricerca va disegnato fin dall'inizio nel rispetto del GDPR – anonimizzazione o pseudonimizzazione robusta, base giuridica chiara, minimizzazione – tenendo conto che si tratta di dati capaci di rivelare vulnerabilità personali.

11. Conclusioni

Quindici anni di studi sui dati di conto gioco hanno trasformato una intuizione – il comportamento registrato può rivelare il rischio prima che diventi danno conclamato – in un campo di ricerca maturo, con risultati replicati: la concentrazione estrema della spesa in una piccola frazione di clienti; la capacità di variabilità, traiettorie e comportamenti di deposito di distinguere i profili a rischio; l'utilità predittiva di questi segnali rispetto a proxy come autoesclusione e chiusura del conto; l'efficacia superiore degli interventi personalizzati rispetto ai messaggi generici. Restano lacune sostanziali – validazione indipendente, definizioni condivise, rischio di prodotto, diversificazione geografica – che non sono ragioni di scetticismo ma, per un osservatorio che nasce oggi in un mercato poco studiato come quello italiano, opportunità di contributo originale. La condizione per coglierle è già scritta nella storia del campo: dati il più possibile aperti, metodi trasparenti, conflitti d'interesse dichiarati. È la strada indicata dal Transparency Project e dalla ricerca indipendente più recente, ed è quella che questo working paper intende inaugurare.

Bibliografia

Adami, N., Benini, S., Boschetti, A., Canini, L., Maione, F., & Temporin, M. (2013). Markers of unsustainable gambling for early detection of at-risk online gamblers. *International Gambling Studies, 13*(2), 188–204. doi:10.1080/14459795.2012.754919. [Copia d'autore reperibile via ResearchGate/repository istituzionali]

Auer, M., & Griffiths, M. D. (2013). Voluntary limit setting and player choice in most intense online gamblers: An empirical study of gambling behaviour. *Journal of Gambling Studies, 29*(4), 647–660. doi:10.1007/s10899-012-9332-y. [Copia d'autore liberamente scaricabile su ResearchGate]

Auer, M., & Griffiths, M. D. (2016). Personalized behavioral feedback for online gamblers: A real world empirical study. *Frontiers in Psychology, 7*, 1875. [Accesso libero verificato: rivista open access, frontiersin.org]

Auer, M., & Griffiths, M. D. (2018). Cognitive dissonance, personalized feedback, and online gambling behavior: An exploratory study using objective tracking data and subjective self-report. *International Journal of Mental Health and Addiction, 16*(3), 631–641. [Accesso libero verificato: PubMed Central, PMC5986838]

Auer, M., Hopfgartner, N., & Griffiths, M. D. (2018). The effect of loss-limit reminders on gambling behavior: A real-world study of Norwegian gamblers. *Journal of Behavioral Addictions, 7*(4), 1056–1067. [Accesso libero verificato: rivista open access, akjournals.com]

Braverman, J., & Shaffer, H. J. (2012). How do gamblers start gambling: Identifying behavioural markers for high-risk internet gambling. *European Journal of Public Health, 22*(2), 273–278. doi:10.1093/eurpub/ckp232. [Accesso libero verificato: full text su academic.oup.com e PubMed Central]

Braverman, J., LaPlante, D. A., Nelson, S. E., & Shaffer, H. J. (2013). Using cross-game behavioral markers for early identification of high-risk internet gamblers. *Psychology of Addictive Behaviors, 27*(3), 868–877. doi:10.1037/a0032818. [Copia d'autore liberamente scaricabile su ResearchGate]

Braverman, J., Tom, M. A., & Shaffer, H. J. (2014). Accuracy of self-reported versus actual online gambling wins and losses. *Psychological Assessment, 26*(3), 865–877. doi:10.1037/a0036428. [Copia d'autore reperibile via ResearchGate/sito Division on Addiction]

Broda, A., LaPlante, D. A., Nelson, S. E., LaBrie, R. A., Bosworth, L. B., & Shaffer, H. J. (2008). Virtual harm reduction efforts for Internet gambling: Effects of deposit limits on actual Internet sports gambling behavior. *Harm Reduction Journal, 5*, 27. [Accesso libero verificato: rivista open access BMC]

Catania, M., & Griffiths, M. D. (2021). Understanding online voluntary self-exclusion in gambling: An empirical study using account-based behavioral tracking data. *International Journal of Environmental Research and Public Health, 18*(4), 2000. doi:10.3390/ijerph18042000. [Accesso libero verificato: rivista open access MDPI]

Chen, Z., Doekemeijer, R. A., Noël, X., & Verbruggen, F. (2022). Winning and losing in online gambling: Effects on within-session chasing. *PLoS ONE, 17*(8), e0273359. doi:10.1371/journal.pone.0273359. [Accesso libero verificato: rivista open access PLOS]

Delfabbro, P., Parke, J., & Catania, M. (2023). Behavioural tracking and profiling studies involving objective data derived from online operators: A review of the evidence. *Journal of Gambling Studies, 40*(2), 639–671. doi:10.1007/s10899-023-10247-6. [Accesso libero verificato: articolo CC-BY, full text e PDF su PubMed Central, PMC11272745]

Deng, X., Lesch, T., & Clark, L. (2019). Applying data science to behavioural analysis of online gambling. *Current Addiction Reports, 6*, 159–164. [Manoscritto d'autore liberamente scaricabile dal sito del Centre for Gambling Research, University of British Columbia]

Dragicevic, S., Tsogas, G., & Kudic, A. (2011). Analysis of casino online gambling data in relation to behavioural risk markers for high-risk gambling and player protection. *International Gambling Studies, 11*(3), 377–391. [Copia d'autore reperibile via ResearchGate]

Finkenwirth, S., MacDonald, K., Deng, X., Lesch, T., & Clark, L. (2021). Using machine learning to predict self-exclusion status in online gamblers on the PlayNow.com platform in British Columbia. *International Gambling Studies, 21*(2), 220–237. [Copia d'autore reperibile via ResearchGate/repository UBC]

Forrest, D., & McHale, I. G. (2022). *Exploring online patterns of play*. Rapporto di ricerca commissionato da GambleAware. [Accesso libero verificato: rapporto scaricabile da gambleaware.org]

Gray, H. M., LaPlante, D. A., & Shaffer, H. J. (2012). Behavioral characteristics of Internet gamblers who trigger corporate responsible gambling interventions. *Psychology of Addictive Behaviors, 26*(3), 527–535. [Copia d'autore liberamente scaricabile su ResearchGate]

Haeusler, J. (2016). Follow the money: Using payment behaviour as predictor for future self-exclusion. *International Gambling Studies, 16*(2), 246–262. [Copia d'autore reperibile via ResearchGate]

Håkansson, A., & Henzel, V. (2020). Who chooses to enroll in a new national gambling self-exclusion system? A general population survey in Sweden. *Harm Reduction Journal, 17*(1), 1–12. [Accesso libero verificato: rivista open access BMC]

Ivanova, E., Magnusson, K., & Carlbring, P. (2019). Deposit limit prompt in online gambling for reducing gambling intensity: A randomized controlled trial. *Frontiers in Psychology, 10*, 639. doi:10.3389/fpsyg.2019.00639. [Accesso libero verificato: rivista open access, frontiersin.org e PubMed Central]

LaBrie, R. A., LaPlante, D. A., Nelson, S. E., Schumann, A., & Shaffer, H. J. (2007). Assessing the playing field: A prospective longitudinal study of Internet sports gambling behavior. *Journal of Gambling Studies, 23*(3), 347–362. [Copia d'autore reperibile via ResearchGate/sito Division on Addiction; dataset associato scaricabile dal Transparency Project]

LaBrie, R. A., & Shaffer, H. J. (2011). Identifying behavioral markers of disordered Internet sports gambling. *Addiction Research & Theory, 19*(1), 56–65. [Copia d'autore reperibile via ResearchGate]

LaPlante, D. A., Nelson, S. E., & Gray, H. M. (2014). Breadth and depth involvement: Understanding Internet gambling involvement and its relationship to gambling problems. *Psychology of Addictive Behaviors, 28*(2), 396–403. [Copia d'autore reperibile via ResearchGate]

Luquiens, A., Dugravot, A., Panjo, H., Benyamina, A., Gaïffas, S., & Bacry, E. (2019). Self-exclusion among online poker gamblers: Effects on expenditure in time and money as compared to matched controls. *International Journal of Environmental Research and Public Health, 16*(22), 4399. [Accesso libero verificato: rivista open access MDPI]

McAuliffe, W. H. B., Edson, T. C., Louderback, E. R., LaRaja, A., & LaPlante, D. A. (2022). Using «markers of harm» to track risky gambling in two cohorts of online sports bettors. *Journal of Gambling Studies, 38*. doi:10.1007/s10899-021-10097-0. [Copia reperibile via ResearchGate, anche su richiesta agli autori]

Nelson, S. E., LaPlante, D. A., Peller, A. J., Schumann, A., LaBrie, R. A., & Shaffer, H. J. (2008). Real limits in the virtual world: Self-limiting behavior of Internet gamblers. *Journal of Gambling Studies, 24*(4), 463–477. [Copia d'autore reperibile via ResearchGate/sito Division on Addiction]

Newall, P. W. S., Weiss-Cohen, L., Singmann, H., Walasek, L., & Ludvig, E. A. (2022). Impact of the «when the fun stops, stop» safer gambling message on online gambling behaviour: A randomised, online experimental study. *The Lancet Public Health, 7*(5), e437–e446. doi:10.1016/S2468-2667(21)00279-6. [Accesso libero verificato: PDF nei repository istituzionali di Warwick (WRAP) e UCL Discovery]

Percy, C., França, M., Dragi■evi■, S., & d'Avila Garcez, A. (2016). Predicting online gambling self-exclusion: An analysis of the performance of supervised machine learning models. *International Gambling Studies, 16*(2), 193–210. doi:10.1080/14459795.2016.1151913. [Copia d'autore reperibile via repository istituzionale (City Research Online)/ResearchGate]

Philander, K. S. (2014). Identifying high-risk online gamblers: A comparison of data mining procedures. *International Gambling Studies, 14*(1), 53–63. [Copia d'autore liberamente scaricabile su ResearchGate; basato su dati aperti del Transparency Project]

Shaffer, H. J., Peller, A. J., LaPlante, D. A., Nelson, S. E., & LaBrie, R. A. (2010). Toward a paradigm shift in Internet gambling research: From opinion and self-report to actual behavior. *Addiction Research & Theory, 18*(3), 270–283. doi:10.3109/16066350902777974. [Copia d'autore reperibile via ResearchGate/sito Division on Addiction]

The Transparency Project (s.d.). *A data repository of the Division on Addiction, Cambridge Health Alliance, a Harvard Medical School teaching hospital*. www.thetransparencyproject.org. [Accesso libero verificato: dataset scaricabili gratuitamente previa registrazione]

Ukhov, I., Bjurgert, J., Auer, M., & Griffiths, M. D. (2021). Online problem gambling: A comparison of casino players and sports bettors via predictive modeling using behavioral tracking data. *Journal of Gambling Studies, 37*(3), 877–897. [Full text reperibile gratuitamente via Google Scholar/ResearchGate]

Xuan, Z., & Shaffer, H. J. (2009). How do gamblers end gambling: Longitudinal analysis of Internet gambling behaviors prior to account closure due to gambling-related problems. *Journal of Gambling Studies, 25*(2), 239–252. doi:10.1007/s10899-009-9118-z. [Copia d'autore reperibile via ResearchGate/sito Division on Addiction]

Nota sull'accesso alle fonti

Tutte le voci in bibliografia riportano tra parentesi quadre il canale di accesso gratuito verificato alla data di stesura di questo documento (agosto 2026). Le diciture «accesso libero

verificato» indicano canali strutturalmente aperti e stabili: riviste open access (Frontiers, MDPI, PLOS, BMC, *Journal of Behavioral Addictions*), l'archivio pubblico PubMed Central e i repository universitari. Le diciture «copia d'autore» indicano invece versioni depositate dagli autori su ResearchGate o su siti istituzionali: si tratta di canali legittimi e molto usati nel campo, ma meno stabili nel tempo, per cui si raccomanda di riverificare i link prima di ogni citazione in documenti destinati alla pubblicazione. Per il reperimento si suggerisce la sequenza: ricerca del titolo su PubMed Central e Google Scholar (funzione «tutte le versioni»), poi DOAJ, poi ResearchGate. Su ResearchGate alcune voci sono a download diretto e altre disponibili solo «su richiesta agli autori»: la distinzione è segnalata dove rilevante.

Avvertenza. Questo working paper è una rassegna di letteratura a scopo informativo e di indirizzo della ricerca. Non è stato sottoposto a revisione paritaria e non costituisce consulenza clinica, legale o regolatoria. Chi ritenesse di avere un problema con il gioco può rivolgersi al Telefono Verde Nazionale per le problematiche legate al gioco d'azzardo (TVNGA) 800 558822 dell'Istituto Superiore di Sanità.