

Il Gioco d'Azzardo patologico

ovvero

**Quando il gioco
non è più un gioco**

Dott. Lorenzo Savignano

Neuropsichiatra Infantile, SerT ASL Avellino

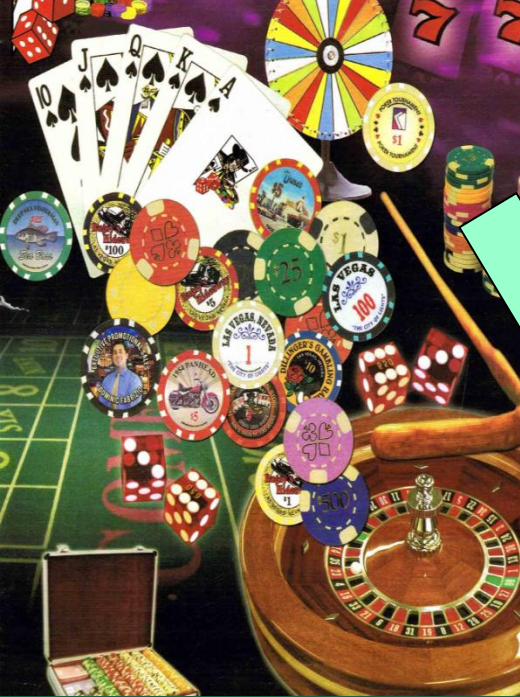
Le Dipendenze “senza sostanza” (O Dipendenze Comportamentali)

- **Gioco d'azzardo patologico (Ludopatia, Gambling)**
 - **Internet Addiction Disorder (Cyber-sex, Cyber-relations, NET Compulsion, Information overload)**
 - **Dipendenza da shopping (Shopping compulsivo)**
 - **Dipendenza dal lavoro (Work Addiction)**
 - **Dipendenza dal sesso (Sex Addiction)**
 - **Dipendenza da sport (Overtraining Syndrome)**
- Il soggetto è totalmente pervasivamente assorbito dall'oggetto della dipendenza, non riesce a farne a meno e trascura tutto il resto;
- Dominanza (saliencia), Alterazioni dell'umore, Tolleranza, Astinenza, Conflitto, Ricaduta;
- Alterazioni funzionali e strutturali del cervello;
- “Funzionamento” alterato, con sofferenza per sé e per l'ambiente circostante.

Disordine alimentare

**Gioco
d'azzardo**

IMPULSIVITY



Auto-ferirsi



dipendenza dalle
tecnologie



**SHOPPING
COMPULSIVO**



Il nuovo DSM -5 inserisce il Disturbo da Gioco d'azzardo (Gambling Disorder)



**Nel capitolo dei:
Disturbi Correlati alle
Sostanze e Dipendenze**

Caratteristiche comuni dei comportamenti da Addiction

- Tolleranza
- Astinenza
- Ripetuti tentativi infruttuosi di abbandonare il comportamento
- Interferenza negativa sulle maggiori aree del funzionamento vitale

Funzioni fisiologiche del gioco

Il gioco è un'attività umana positiva e rappresenta una fondamentale attività di conoscenza.

Secondo D. Winnicott “è nel giocare che l'individuo, bambino o adulto, è in grado di essere creativo e di fare uso dell'intera personalità; ed è solo nell'essere creativo che l'individuo scopre il Sé”.

QUALI SONO LE POSSIBILI FUNZIONI PSICOLOGICHE?

- ✓ **Antidoto alla depressione**
- ✓ **Difesa dalla solitudine**
- ✓ **Fuga, evasione, avventura facile**
- ✓ **Tentativo di cambiare la propria vita o di migliorarla**
- ✓ **Contenitore di frustrazioni**
- ✓ **Ricerca di un ruolo ed un'identità**

Il gioco è ancora un gioco se

(Huizinga)

- 1. Azione libera**
- 2. Consucia di non essere presa sul serio**
- 3. Situata al di fuori della vita concreta**
- 4. Azione in cui, in sé, non è legato alcun interesse materiale**
- 5. Si compie entro uno spazio ed un tempo definiti di proposito**
- 6. Secondo un ordine e delle regole**

Tipologie di Gioco

(Roger Callois)

I giochi si dividono in quattro categorie fondamentali, corrispondenti ognuna ad un preciso e proprio bisogno psicologico:

- AGON (competizione)
- ALEA (caso)
- MIMICRY (travestimento, mimica, finzione)
- ILINX (vertigine e terrore)

Definizioni

Il gioco d'azzardo

Per essere così definito devono essere presenti tre caratteristiche (*Ladouceur*)

1. L'individuo mette in palio denaro o oggetti di valore
2. Questa posta è irreversibile
3. L'esito del gioco dipende principalmente o totalmente dal caso

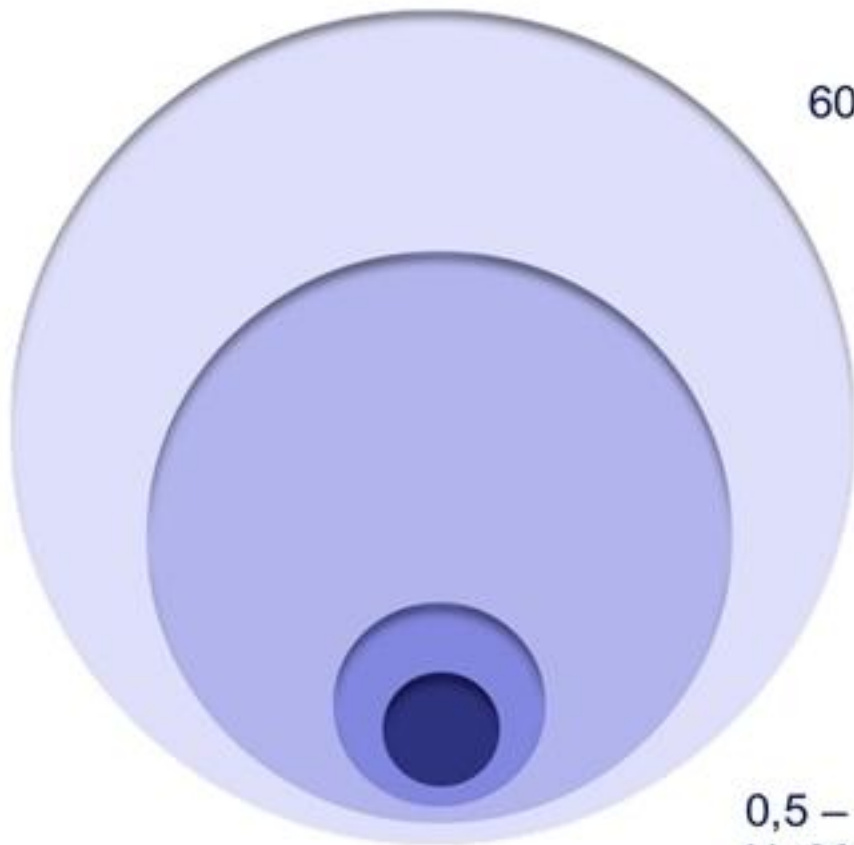
Definizioni

- "Giocare d'azzardo":

Puntare o scommettere una data somma di denaro o un oggetto di valore sull'esito di un gioco che può implicare la dimostrazione di determinate abilità e/o basarsi sul caso.



Qualsiasi puntata o scommessa, fatta per sé o per altri, con denaro o senza, a prescindere dall'entità della somma, il cui risultato sia imprevedibile ovvero dipenda dal caso o dall'abilità (Gamblers Anonymous, 2000)



60.418.711 Popolazione totale

54% Giocatori d'azzardo 18 – 74 aa
(almeno una volta ultimi 12 mesi)
N. 23.894.000

0,5 – 2,2 % Giocatori d'azzardo patologici
N. 302.093 – 1.329.211 sul totale della popolazione

Alcuni dati

- Fatturato in Italia = circa 100 miliardi di euro/anno (terzo fatturato);
- 8 miliardi di entrate annue per lo Stato;
- Circa 6.000 imprese nel settore dei giochi autorizzati dallo Stato;
- 120.000 persone che ci lavorano;
- Sono numeri importanti ... Numeri che condizionano la politica ...
- 30 % dei concessionari è infiltrato dalla mafia;
- Si vedono sale giochi spuntare come funghi;
- Nesso con la povertà socio economica;
- Italia = primo Paese consumatore in Europa e terzo nel mondo;
- Campania al primo posto per gioco giovanile e per denaro speso pro capite;
- Irpinia, fatte alcune proiezioni, potremmo dire circa 3-4000 patologici e 8-10,000 problematici.

Definizioni

Il giocatore d'azzardo sociale

(Ladouceur)

1. Colui che gioca per divertirsi
2. Colui che accetta di perdere il denaro puntato
3. Colui che non torna a giocare per rifarsi
4. Colui che gioca secondo le sue possibilità

Definizioni (DPA 2012)

- **Gambling (gioco d'azzardo) PROBLEMATICO o a rischio:**
 - Comportamento volontario che mette a rischio la salute psicofisica e sociale dell'individuo
 - Che può avere una possibile evoluzione prognostica negativa verso una forma di malattia (Gioco d'Azzardo Patologico)
 - In grado di produrre compromissione dello stato di benessere e di salute individuale
 - Prevenibile ed estinguibile
 - Con necessità di diagnosi e interventi precoci.



(Arizona Council on Compulsive Gambling, Inc. 1999). Il gioco d'azzardo problematico è definito come il coinvolgimento in comportamenti rischiosi di gioco che condizionano negativamente il benessere individuale, intendendo il prodursi di difficoltà di relazione, familiari, economiche, sociali, e interferenze con gli obiettivi professionali. Il gioco d'azzardo problematico non è citato nel DSM-IV, ma, qualora il comportamento non regredisca, viene considerato precursore del gioco d'azzardo compulsivo.

Definizioni – 1 (DPA 2012)

Il Gioco d'azzardo PATOLOGICO (GAP):



E' una Malattia neuro-psico-biologica del cervello, spesso cronica e recidivante, che si esplicita con comportamenti patologici compulsivi e specifica sintomatologia neurovegetativa, associata a gravi conseguenze fisiche, psichiche e sociali per l'individuo e la sua famiglia.

Definizioni – 2 (DPA 2012)

Il Gioco d'azzardo **PATOLOGICO (GAP):**



E' conseguenza secondaria di un iniziale comportamento volontario di gioco d'azzardo che diventa persistente in un **individuo che presenta particolari condizioni neuropsichiche di vulnerabilità** allo sviluppo di dipendenza se sottoposto a stimoli di gioco.

Definizioni

Il giocatore d'azzardo patologico (*Ladouceur*)

1. Colui che gioca più denaro
2. Colui che gioca più a lungo
3. Colui che gioca più spesso del previsto e di quanto si può permettere
4. Colui che perde la libertà di astenersi (non riesce più a non giocare, è forzato a giocare)

Criteri diagnostici DSM-5

A. persistente e ricorrente comportamento problematico di gioco d'azzardo che comporta difficoltà o disagio clinicamente significativi, come indicato da un soggetto che, nell'arco di un **periodo di 12 mesi**, presenta **quattro o più** tra i seguenti:

- ① ha bisogno di giocare d'azzardo con **quantità crescenti** di denaro per raggiungere l'eccitazione desiderata
- ② è **irrequieto o irritabile** quando tenta di ridurre o interrompere il gioco d'azzardo
- ③ ha ripetutamente **tentato senza successo di controllare**, ridurre, o interrompere il gioco d'azzardo

Criteri diagnostici DSM-5



(continua):

- ④ è **eccessivamente assorbito** dal gioco d'azzardo (per es., ha persistenti pensieri di rievocare esperienze passate di gioco d'azzardo, di soppesare o programmare l'azzardo successivo, di pensare ai modi per procurarsi denaro con cui giocare)
- ⑤ Spesso **gioca d'azzardo quando si sente a disagio** (per es., indifeso, colpevole, ansioso, depresso)
- ⑥ dopo aver perso al gioco, spesso torna un altro giorno per rifarsi (**rincorre le perdite**)
- ⑦ **Mente** per occultare l'entità del proprio coinvolgimento nel gioco d'azzardo

Criteri diagnostici DSM-5

(continua):

- ⑧ ha **messo a repentaglio** o perso una relazione significativa, il lavoro, oppure opportunità scolastiche o di carriera per il gioco d'azzardo
 - ⑨ fa **affidamento su altri** per reperire il denaro per alleviare una situazione finanziaria disperata causata dal gioco d'azzardo.
- B.** il comportamento di gioco d'azzardo non è meglio attribuibile ad un **episodio maniacale**

<p>Giocatore d'azzardo Informale e ricreativo (Giocatore sociale)</p> 	<p>Comportamento fisiologico con necessità di consapevolezza dei potenziali rischi</p>	<p>Caratteristiche</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Gioco saltuario ▪ Principale motivazione:<ul style="list-style-type: none">○ Socializzazione○ Competizione <p>Spesa contenuta</p>
<p>Giocatore problematico</p> 	<p>Comportamento a rischio per la salute (fisica, mentale e sociale) con necessità di diagnosi precoce ed intervento</p>	<ul style="list-style-type: none">▪ Gioco periodico ▪ Aumento del tempo trascorso giocando ▪ Aumento delle spese dedicate al gioco
<p>Giocatore patologico</p>	<p>Malattia neuro – psico – biologica con conseguenze sanitarie e sociali e necessita di diagnosi , cura e riabilitazione</p>	<ul style="list-style-type: none">▪ Gioco quotidiano o intensivo ▪ Craving (desiderio incontrollabile di giocare) ▪ Spese elevate con indebitamento

Indicatori comportamentali di perdita di controllo

Primi segnali di attenzione – Persona a rischio

- 1. Il giocatore si presenta prima dell'apertura del luogo di gioco ed è impaziente**
- 2. Alla chiusura del luogo di gioco il giocatore, specie se ha perso, fatica ad andarsene**
- 3. Il giocatore tenta senza successo di ridurre le visite**
- 4. Si notano forti sfoghi emotivi e comportamenti aggressivi**
- 5. Si nota una trascuratezza nel vestire e nell'igiene personale**

Indicatori comportamentali di perdita di controllo

Primi segnali di attenzione – Persona a rischio

1. Il giocatore rincorre le perdite, tenta di recuperare i soldi (chasing)
2. Si nota un allungamento del tempo di gioco
3. Si nota un aumento delle visite al luogo di gioco
4. Si nota un aumento del denaro investito al gioco
5. Gioca contemporaneamente a più apparecchi o a più giochi

Indicatori comportamentali di perdita di controllo

Segnali di elevata gravità – Patologia già conclamata

1. Il giocatore vende oggetti personali e/o sé stesso
2. Fa critiche negative sulla sua situazione economica
3. Chiede in prestito denaro ad altri giocatori o al casinò/Gestore
4. Il giocatore sostiene di aver perso il controllo sul gioco
5. Sostiene di avere problemi personali e/o sociali dovuti al gioco
6. Trascura vistosamente persone e/o animali

SVILUPPO DEL GIOCO PATOLOGICO (CUSTER, 1984)

fase vincente

Gioco occasionale, vincita frequente, eccitazione legata al gioco; gioco più frequente, aumenta l'ammontare della scommessa; GROSSA VINCITA

Gioco solitario, episodi di perdita prolungata, pensare solo al gioco, coperture, menzogne, non si riesce a smettere di giocare, irritabilità e ritiro, vita familiare infelice, alti prestiti

fase perdente

Incapacità di risarcire i debiti, marcato aumento del tempo e del denaro dedicato al gioco, alienazione dalla famiglia e dagli amici, panico, azioni illegali

fase di disperazione

Perdita della speranza

Pensieri e tentativi di suicidio, arresti, divorzi, abuso di alcool, crollo emotivo, sintomi da ritiro

Stadio della risalita

Fase critica (1)

fase di ricostruzione (2)

Fase di crescita (3)

Sincero desiderio di aiuto, cessazione del gioco, ricostruzione dei legami sociali e familiari, ripresa del lavoro, graduale e progressiva risalita

Tipologie di Giocatori patologici (Mod. e Gravi in DSM 5) (Lesieur, 1986)

Giocatori “escape seekers”

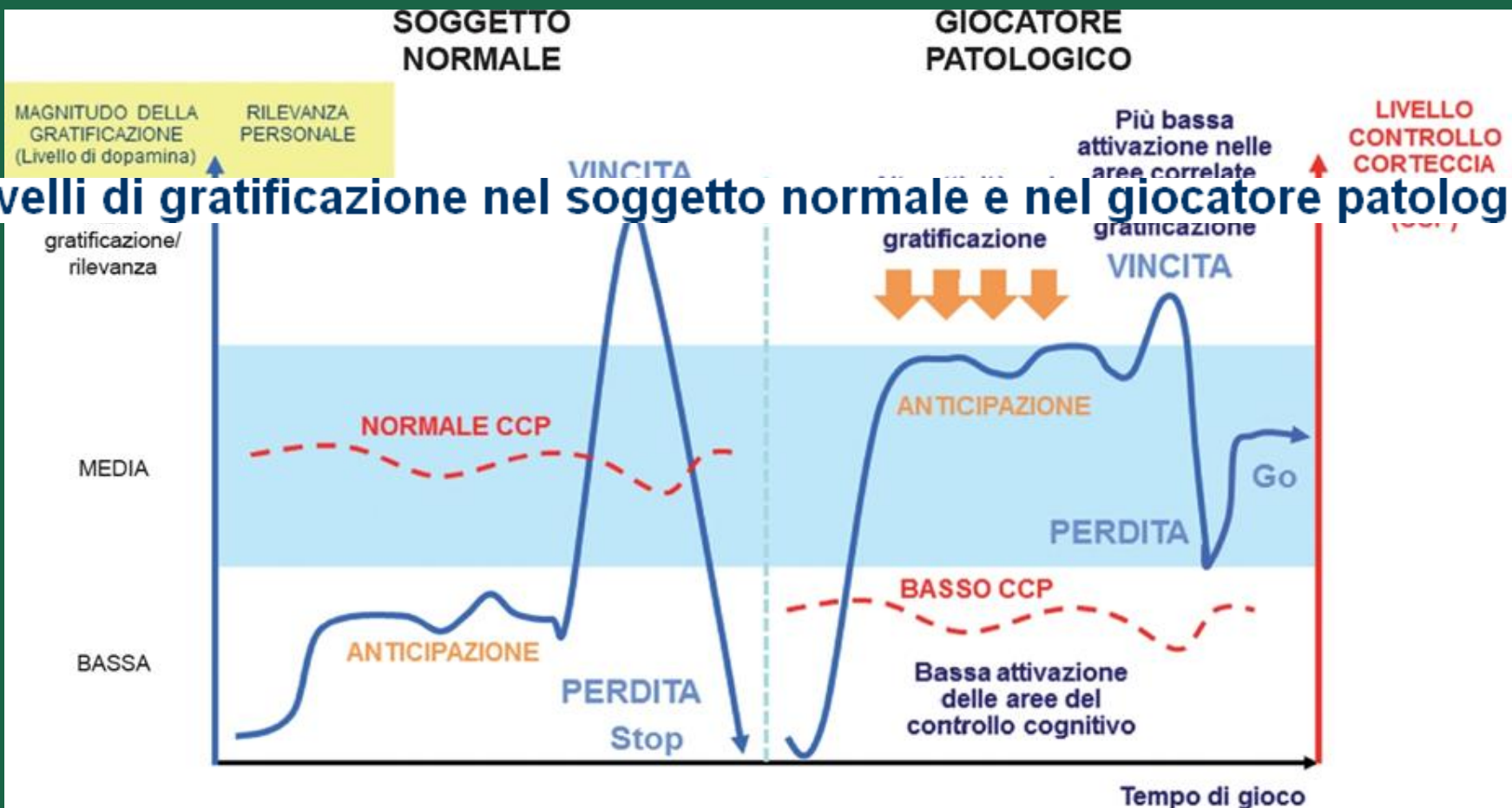
- **Frequente tra le donne di mezza età con problemi coniugali ed affettivi**
- **Sintomi psicopatologici affettivi (ansia, depressione) e problemi relazionali**
- **Preferiti i giochi ripetitivi ed automatici, solitari (slot machine, bingo, videopoker)**
- **Effetto anestetizzante: evitamento del disagio affettivo e stato dissociativo come rinforzi primari**
- **Età di inizio più avanzata**
- **Progressione più rapida (effetto telescopio)**

Tipologie di Giocatori patologici (Mod. e Gravi in DSM 5) (Lesieur, 1986)

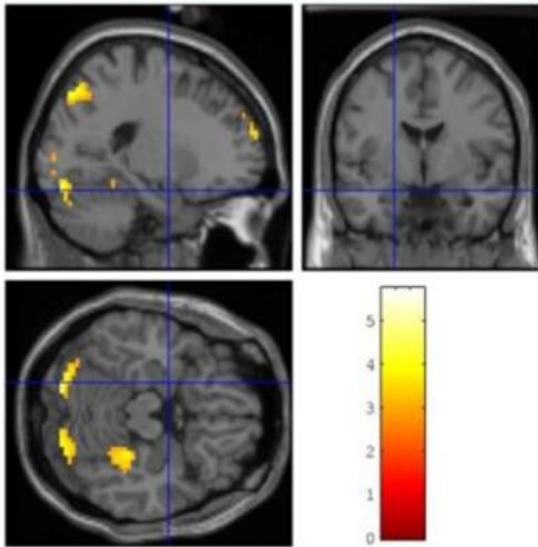
Giocatori “action seekers”

- Soprattutto maschi, di 30-50 anni
- Tratti narcisistici, impulsività, facilmente annoiabili
- Alla ricerca del “colpo grosso”
- Preferiscono giochi competitivi (carte) e tradizionali (casino, scommesse sportive, cavalli)
- Effetto euforizzante: eccitamento come rinforzo primario
- Precoce età di inizio (adolescenza)
- Carriera di lunga durata, maggiore gravità

Livelli di gratificazione nel soggetto normale e nel giocatore patologico



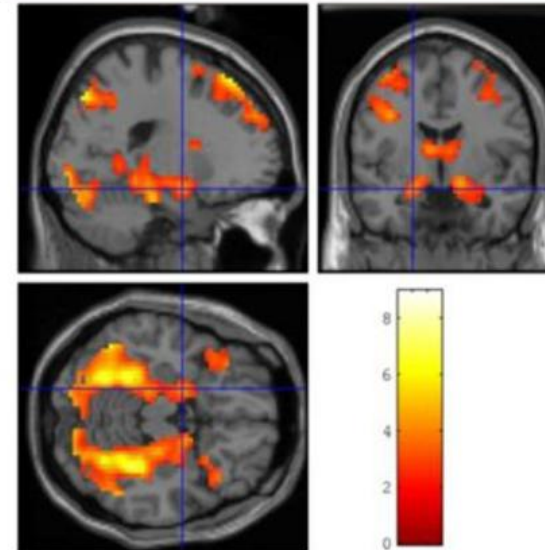
Reazione allo stimolo nei gamblers



Gruppo di Controllo

Via ventrale, dorsale rotta,
Limbico: striato, ippocampo, amigdala

**Più desiderio: maggiore attivazione
nelle aree limbiche**

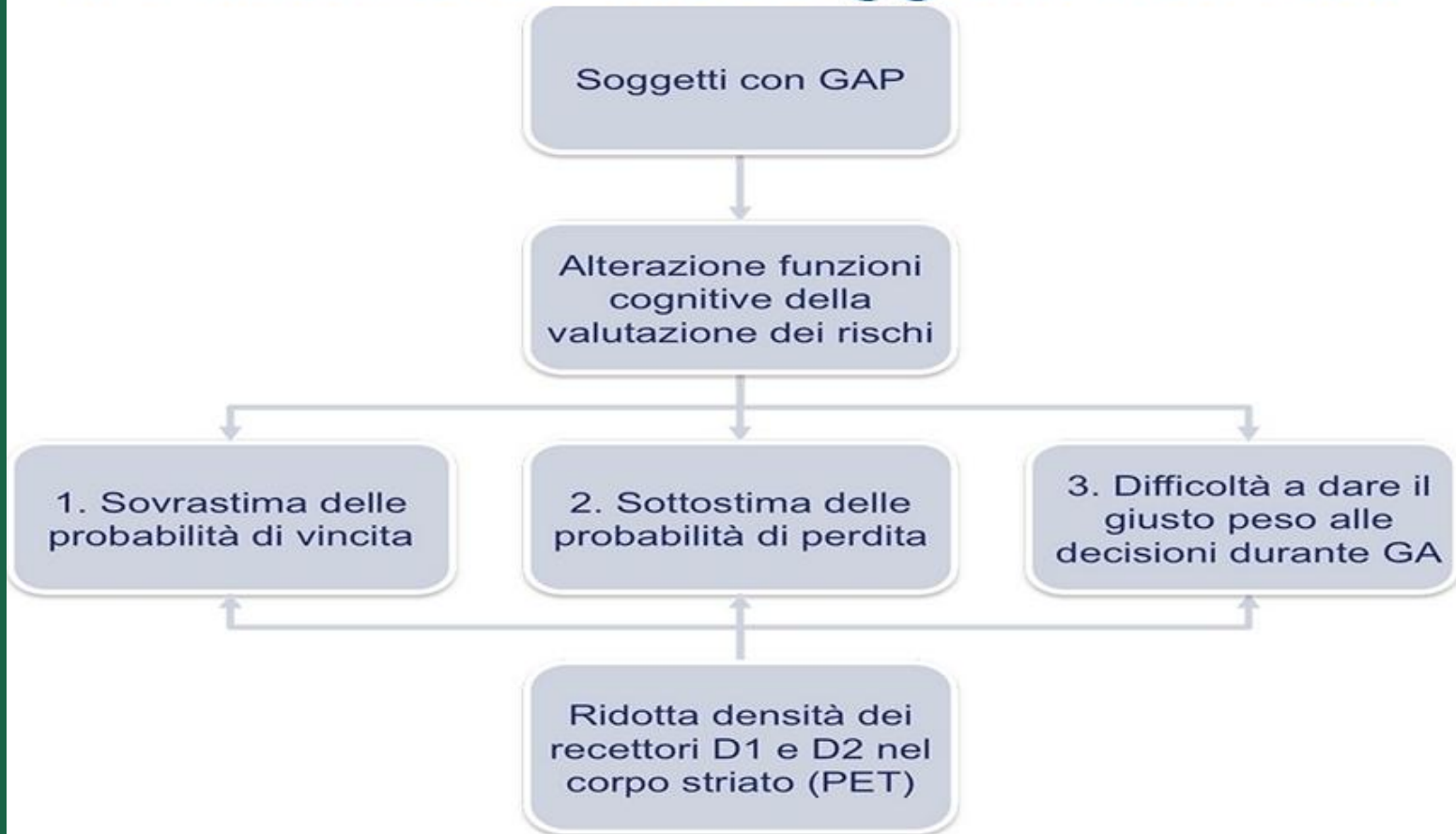


Gamblers Problematici

Goudriaan, De Ruiter, Veltman, Oosterlaan,
van den Brink, 2009 (Addiction Biology)

**"Molto importante
per la pubblicità del
gioco d'azzardo "**

Alterazione delle funzioni cognitive di valutazione nei soggetti con GAP



Distorsioni cognitive in GA (Mod. e Grave)

- **Distorsione dei ricordi di vincite e di perdite**
- **Convinzione di possedere abilità predittive attraverso segnali interni o esterni soggettivamente salienti**
- **Illusione di controllo sul caso**
- **Attendere i periodi fortunati**
- **Fortuna variabile secondo il gioco**
- **(S)fortuna come contagio**
- **Correlazione di vincite/perdite con eventi indipendenti.**

Distorsioni cognitive in GA (Mod. e Grave)

- **Sovrastima delle proprie abilità di gioco; ricerca del “sistema” per vincere**
- **Credenze superstiziose finalizzate a modificare a proprio vantaggio la casualità**
- **Ritualizzazioni**
- **Distorsioni interpretative in caso di vincita e di perdita**
- **Credenza che la vincita sia vicina piuttosto che lontana (ritardo dei numeri, la “quasi vincita”)**

Distorsioni cognitive in GA (Mod. e Grave)

La “Quasi vincita” (“ho puntato sul 71, è uscito il 72 ...”)

- Giochi in cui mancava un punto o un simbolo alla sequenza vincente
- I giocatori rispondono alla “quasi vincita” come se fosse una vincita reale piuttosto che una perdita
- I videopoker sono settati per produrre più frequentemente queste sequenze

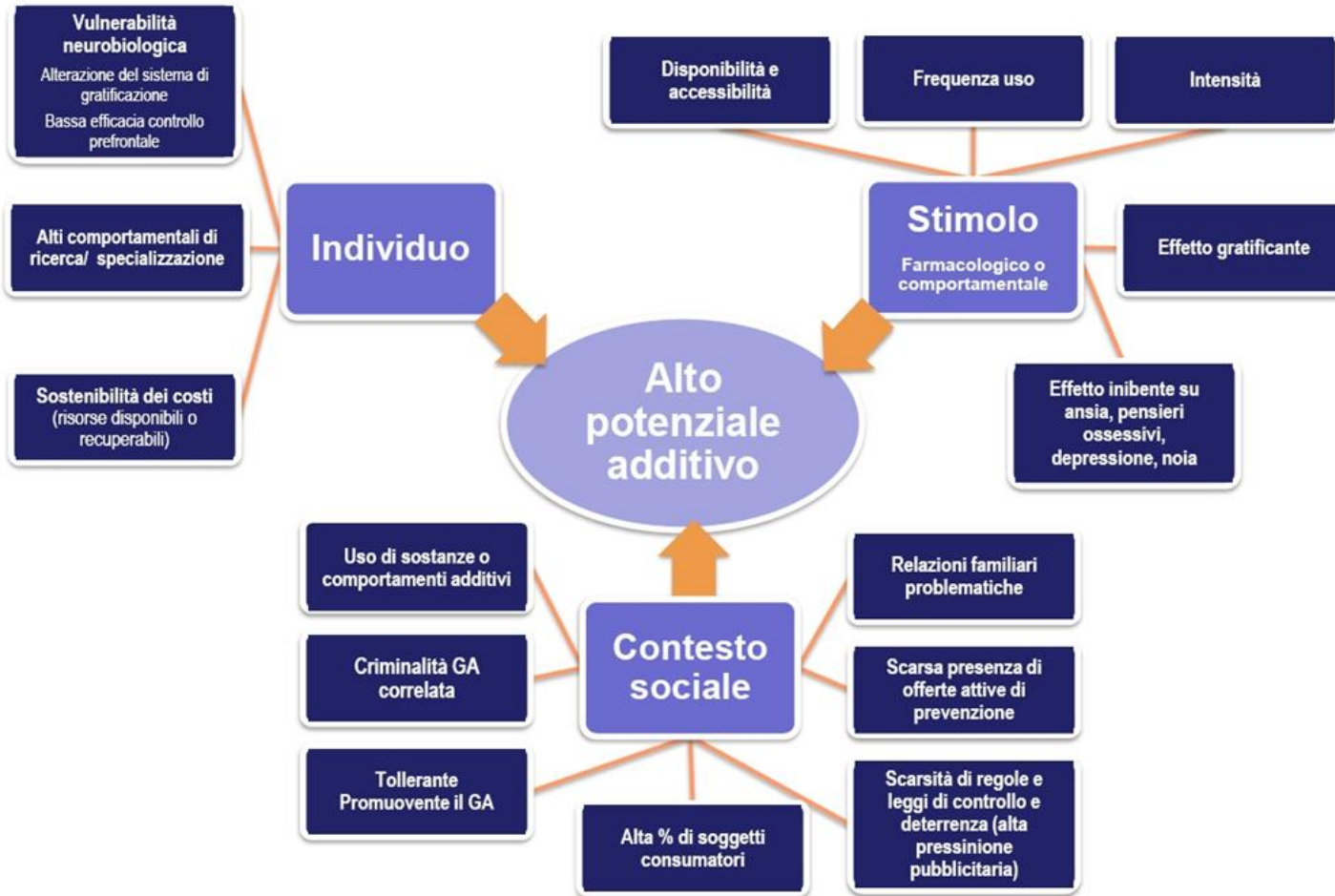
Distorsioni cognitive in GA (Mod. e Grave)

- La fallacia di Montecarlo: il giocatore tende a sopravvalutare la propria probabilità di successo in seguito ad una sequenza di giocate sfortunate o di scommesse perse
- La fallacia dello scommettitore: il numero deve uscire perchè è ritardatario

Distorsioni cognitive in GA (Mod. e Grave)

- Lanciando una moneta regolare, dato che è già uscito già 20 volte consecutive testa, qual'è la probabilità di ottenere lo stesso risultato? (50%)
- E' più probabile vincere al Lotto scegliendo gli stessi numeri tutte le volte o scegliendone di diversi ogni volta? (Uguale probabilità con entrambe le strategie)
- E' utile (sempre nel Lotto) affidarsi ai “numeri ritardatari”? ... E' statisticamente irrilevante puntare sui numeri ritardatari poiché la probabilità matematica è la medesima ad ogni estrazione, indipendentemente dall'esito delle estrazioni precedenti.

Combinazione dei fattori in grado di produrre un addiction



Fattori di rischio

- Crescere col GAP o Inizio precoce
- Addiction in famiglia
- Iniziale grossa vincita
- Accesso facile al gioco
- Credenze erronee
- Problemi finanziari
- Isolamento, Noia, Infelicità
- Abuso di sostanze
- Problemi di salute mentale
- Impulsività

ADOLESCENTI E GIOCO D'AZZARDO PATOLOGICO



- Il problema del gioco d'azzardo tra gli adolescenti è in costante crescita e sono proprio le caratteristiche specifiche di questa fase evolutiva, quali l'impulsività, la ricerca di novità e di emozioni nuove che aumentano la vulnerabilità dei giovani ad un uso, a volte problematico, del gioco d'azzardo.

PERCHE' GIOCANO



- **Giocano perché non sanno cosa fare, per la voglia di sfida, per il divertimento, per svago, per sfuggire dalla quotidianità e dai problemi.**



Fattori di rischio del G.A.P. in adolescenza

- ◎ **Fattori individuali (neurobiologici, psicologici, comportamentali)**
- ◎ **Fattori familiari**
- ◎ **Fattori relazionali e ambientali**

Fattori individuali

- ⊙ Sesso maschile (1♀/3♂);
- ⊙ Alterazione del sistema dopaminergico e della corteccia prefrontale;
- ⊙ Temperamento *novelty seeker* o *sensation seeker*;
- ⊙ Difficoltà di attenzione o iperattività;
- ⊙ Alta attitudine e bassa consapevolezza del rischio;
- ⊙ Impulsività con scarsa capacità di autocontrollo;

Fattori individuali

- ⦿ Bassi livelli di autostima e forte insicurezza;
- ⦿ Bassa capacità di affrontare i problemi (*coping*);
- ⦿ Bassa *assertività*;
- ⦿ Eccessiva timidezza, tendenza a chiusura relazionale;
- ⦿ Eccessiva estroversione;
- ⦿ Basso impegno e profitto scolastico;
- ⦿ Scarso rispetto delle regole;
- ⦿ Incapacità di gestione del denaro.

Fattori familiari

- ⦿ Familiarità per gioco d'azzardo;
- ⦿ Legami familiari di attaccamento deboli o negativi: “attaccamento insicuro o disorganizzato” (J. Bowlby);
- ⦿ Assenza di regole coerenti in famiglia;
- ⦿ Uso di sostanze, di alcool o abuso di psicofarmaci in famiglia;
- ⦿ Atteggiamento tollerante dei genitori nei confronti del gioco d'azzardo.

Fattori ambientali e relazionali

- ◎ Facile disponibilità ed accessibilità sul territorio;
- ◎ Ambiente sociale che incentiva al gioco;
- ◎ Assenza di azioni di prevenzione sul territorio;
- ◎ Presenza di giocatori nel gruppo dei pari;
- ◎ Gruppo dei pari orientato a modelli negativi;
- ◎ Assenza di un sano sostegno relazionale e sociale

CONSEGUENZE DEL GIOCO D'AZZARDO

- **Il gioco problematico degli adolescenti porta spesso alla rottura delle relazioni sociali e alla disgregazione della realtà familiare. I problemi di gioco incidono negativamente sia sul percorso scolastico, sia sulle attività lavorative.**



GIOCHI PREFERITI DAGLI ADOLESCENTI



- I giochi che risultano più in crescita nei giovani sono quelli nelle forme mediate dalla tecnologia e i giochi a riscossione immediata: slot machine, lotteria nazionale (gratta e vinci, estrazione), giochi di carte e scommesse sportive. Sono facilmente accessibili, poco controllati, ripetitivi e ipnotici; propongono partite rapide che allontanano dalla realtà dando un'illusione di potere.
- Uno dei fattori di rischio maggiori evidenziati nell'utilizzo da parte dei giovani delle slot machine è la natura solitaria dell'attività.



GIOCO ON LINE: FENOMENO IN ESPANSIONE

- Il diffondersi dell'utilizzo della Rete, ha portato ad un incremento del gioco d'azzardo on line che vede tra i protagonisti anche molti adolescenti perché: consente l'anonimato, può essere nascosto agli occhi dei familiari, non ha limiti temporali e spaziali, comporta il passaggio da attività ludiche condivise a giochi condotti in solitudine, determina una maggiore diminuzione delle attività sociali rispetto al gioco off line, ha ridotti tempi di attesa, minori intervalli tra le giocate e risultati immediati.



MODELLO PREVENTIVO INTEGRATO

Interventi diversi e simultanei

Prevenzione Universale

Informazioni di base su rischi e danni sul consumo di droga
Destinatari: popolazione generale

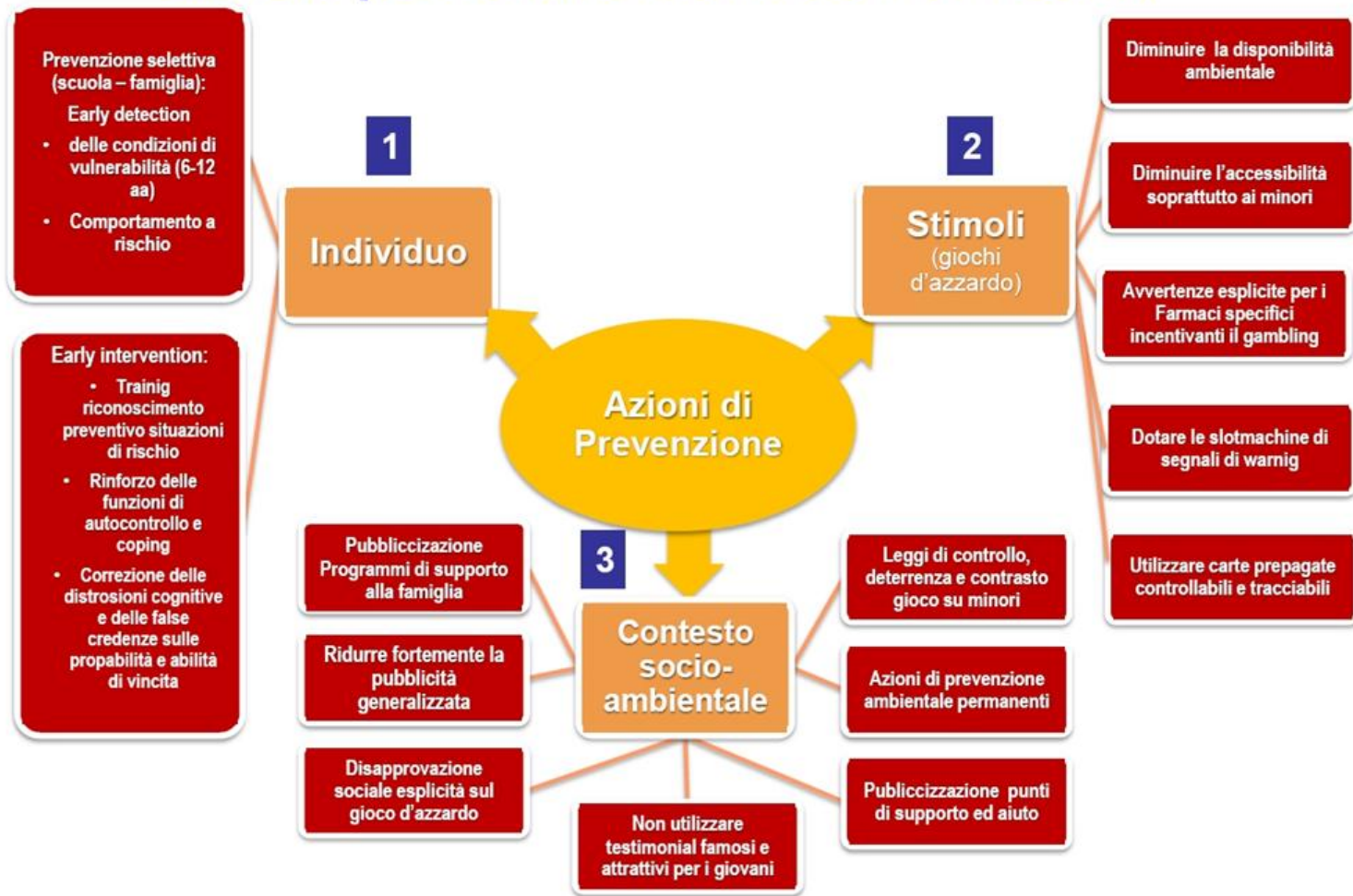
**Selezionata/indicata
prevenzione**
Approccio educativo precoce
Destinatari: persone vulnerabili



**Prevenzione
ambientale**
Intervento a base comunitaria
Obiettivo: comunità

Operativo e rilevanza di bilancio

Azioni preventive sui fattori di rischio



Tipo di prevenzione	Target principale	Specifiche	Macro indicatori di rischio	Condizioni incrementanti il rischio	Principali Obiettivi delle azioni di prevenzione
Selettiva	Soggetti che non hanno ancora giocato d'azzardo ma che presentano un rischio specifico di malattia superiore alla media, legato alla presenza di fattori individuali e/o ambientali	Soggetti che presentano disturbi comportamentali o dell'attenzione (fatt. di vulnerabilità individuale che comportano un rischio incrementale di sviluppo di percorsi evolutivi verso l'addiction se giocheranno d'azzardo	Insuccessi scolastici Aggressività Difficoltà relazionali Iperattività Deficit cognitivi Figli di genitori giocatori d'azzardo	Povertà, Ambiente sociale problematico, Alta offerta di sostanze, Famiglia problematica, Bassa presenza di interventi preventivi Eventi stressanti	Individuazione precoce dei disturbi e dei fattori di rischio e corretta gestione in famiglia e a scuola (Early detection and Early intervention → fatt. rischio)
Indicata	Soggetti che hanno giocato d'azzardo e giocano ancora in modo "sperimentale" e discontinuo ma in assenza di dipendenza	Soggetti che giocano occasionalmente e/o periodicamente sostanze (es. weekend gamblers) in una fase iniziale ma con un rischio evolutivo verso forme di dipendenza	Precoce gioco Comparsa di disturbi dell'umore Cambiamenti comportamentali ed abitudinari Calo del rendimento scolastico Alterazione del ritmo sonno veglia Alterazione della abitudini alimentari	Pregressi disturbi comportamentali o dell'attenzione Povertà, Ambiente sociale problematico, Alta offerta di gioco, Famiglia problematica, Gruppo sociale dei pari a rischio (gioco d'azzardo diffuso), Eventi stressanti Bassa presenza di interventi preventivi	Individuazione precoce dell'uso e corretta gestione in famiglia e a scuola (Early detection and Early intervention → gioco patologico) Diagnosi precoce della possibile dipendenza Riduzione del rischio evolutivo

Tipo di prevenzione	Target principale	Specifiche	Macro indicatori di rischio	Condizioni incrementanti il rischio	Principali Obiettivi delle azioni di prevenzione
Universale	Tutti i soggetti	si rivolge alla totalità della popolazione; è orientata principalmente verso aspetti preventivi generali attraverso raccomandazioni di base, tese a comunicare i rischi e i pericoli legati al gioco d'azzardo al possibile sviluppo della dipendenza.	Comunicazione ed informazione generale sulla pericolosità gioco e sulle bassissime probabilità di vincita dei rischi connessi Appoggia, favorisce e struttura interventi orientati alla promozione, al mantenimento e al recupero della salute, rivolti a tutta la popolazione.
Ambientale	Tutti i soggetti, le amministrazioni, gli ambienti coinvolti nei processi di prevenzione	Si tratta di creare una coerenza comunicativa e di comportamento preventivo anti gambling in tutti gli ambienti che il giovane frequenta e vive	Assenza di campagne e programmi preventivi ufficiali e strutturati	Incoerenza dei messaggi e delle azioni nei vari ambienti e nelle azioni delle varie amministrazioni ed organizzazioni di riferimento del giovane (stato, regione, comune, scuola, società, ecc.)	Rendere coerenti i messaggi, le azioni e le caratteristiche ambientali (a vari livelli) con le strategie anti gioco d'azzardo

Prevenzione (Marketing) - 1 -

1. Ridurre fortemente l'impatto pubblicitario mediatico indiscriminato e incontrollato evitando la diffusione ambientale generalizzata e il possibile raggiungimento di target inconsapevoli e particolarmente sensibili
2. Non utilizzare o restringere fortemente e regolamentare la pubblicità dei giochi d'azzardo in ambiente esterno (strade, piazze, locali, ecc.) e via mediatica (tv, radio, internet, giornali, ecc.), al pari di quelli del fumo di tabacco
3. Pubblicizzare in maniera esplicita ed obbligatoria per tutti i giochi le reali possibilità di vincita (effetto cognitivo positivo sulle persone vulnerabili)

Prevenzione (Marketing) - 2 -

- 1. Vietare e sanzionare la pubblicità ingannevole e non veritiera (diretta o indiretta) relativamente alle probabilità di vincita (effetto deterrente)**
- 2. Permettere solo la pubblicità semplice dei locali senza slogan o immagini incentivanti direttamente o indirettamente) il gioco d'azzardo**
- 3. Non utilizzare testimonial famosi, autorevoli ed accreditati presso il grande pubblico per promuovere il Gioco d'azzardo**

Prevenzione (Marketing) - 3 -

1. Non permettere il posizionamento di distributori automatici non controllabili sul territorio di riferimento (ad es. l'accesso dei minorenni a lotterie del tipo Gratta e vinci deve essere verificabile)

2. Definire criteri di pubblicizzazione dei locali, escludendo quelli diretti al gioco, evitando l'associazione con messaggi emozionali che evochino sesso, consumo di alcol o tabacco, "vacanze perenni" grazie alle vincite, "futuro migliore" con una semplice giocata, "rivincite personali e sociali" tramite la vincita al gioco, soluzione di problemi economici, familiari ecc. tramite il gioco d'azzardo, emulazione di personaggi famosi e ricchi che sostengono il gioco d'azzardo, ecc.

Prevenzione (Marketing) - 4 -

1. Nelle varie pubblicità è necessario che si dichiarino sempre che il gioco d'azzardo può creare dipendenza e generare una serie di effetti collaterali sulle condizioni di salute mentale, fisica e sociale

2. Aumentare i prezzi per la partecipazione al gioco d'azzardo, evitando di porre vincite di basso valore monetario (ad esempio Gratta e vinci) ma molto diffuse per tentare vincite molto maggiori ma molto più improbabili

Misure ambientali - 1 -

- 1. Concentrare l'attenzione della regolamentazione sulle slot-machine e il gioco on line (che mostrano un'alta prevalenza di utilizzo e di sviluppo di dipendenza) per ridurre la diffusione e l'accessibilità**
- 2. Controllare attivamente e non permettere l'accesso alle persone minorenni e ai soggetti vulnerabili a qualsiasi forma di gioco d'azzardo (per i minori il divieto è stato già previsto dalla Legge finanziaria 2011)**
- 3. Ridurre il numero di sedi sul territorio dove poter giocare d'azzardo per limitarne la probabilità e la facilità di accesso**

Misure ambientali - 2 -

- 1. Dislocare le suddette sedi lontano da scuole o luoghi di raduno giovanile**
- 2. Evitare la diffusione generalizzata delle slot machine, circoscrivendole solamente ad alcune specifiche sedi di gioco**
- 3. Aumentare il costo delle singole giocate**
- 4. Attivare campagne di prevenzione nelle scuole (inizio già a 6-8 anni)**
- 5. Attivare azioni di prevenzione selettiva orientate alla diagnosi precoce dei fattori di rischio in giovanissima età e del comportamento di gioco problematico**

Misure ambientali - 3 -

- 1. Realizzare campagne informative per i genitori e gli insegnanti affinché tengano monitorati i figli / studenti anche relativamente alle proprie spese, sia con denaro contante sia con carte di credito (utilizzate per il gioco su internet)**
- 2. Stampare supporti cartacei ed elettronici relativi a tutte le forme di gioco d'azzardo circa le reali probabilità di vincita e l'elenco dei possibili effetti collaterali (al pari delle sigarette)**
- 3. Prevedere campagne specifiche per gli anziani da divulgare nei luoghi in cui essi si ritrovano**

Misure ambientali - 4 -

1. Prevedere la realizzazione di campagne informative nazionali sulla stampa e sulle reti TV e radio (come per il fumo).
2. Per gli adolescenti va segnalato che si sono dimostrati più efficaci programmi per la salute che includono tutti i comportamenti a rischio (droga, alcol, gioco, tabacco, comportamenti sessuali a rischio) e che promuovano comportamenti resilienti e l'acquisizione delle Life Skills

Esposizione sociale allo stimolo e sviluppo delle GAP

1. Esiste un legame tra **disponibilità ambientale** di G.A. e lo sviluppo di G.A.P. (Mitika 2001; Paternak e Fleming 1999; Sibbald 2001; Volberg 2000)
2. Apertura di Casinò
(Ladouceur et al. 1999)

Giocatori d'Azzardo e apertura di casinò

PRIMA	14%
DOPO	60%

3. La presenza di «Tossine Ambientali» (contesti di G.A.) aumenta la probabilità di disturbi associati G.A.P.
(Volberg 2002)
4. Le Zone con compresenza di luoghi di G.A. presentano tassi significativamente maggiori di persone che richiedono assistenza
(Shaffer 2002)

Prevenzione rispetto ad Internet - 1 -

- 1. Incentivare il controllo di internet da parte dei genitori. Se necessario impostare dei blocchi di accesso a specifici siti web dove non si desidera che il proprio figlio navighi**
- 2. Mantenere il controllo da parte dello stato delle autorizzazioni dei siti di gioco d'azzardo**
- 3. Impedire alle aziende che gestiscono i siti di gioco online di inviare "spam" (messaggi pubblicitari indesiderati) ai potenziali utenti**

Prevenzione rispetto ad Internet -2-

- 1. Impedire la comparsa di “pop up” che promuovono il gioco d’azzardo sui siti che nulla hanno a che vedere con il gioco e che spesso sono dedicati ai giovani**
- 2. Aprire una linea di segnalazione presso le Forze dell’Ordine per segnalare i siti di gioco d’azzardo online non autorizzati, alla stregua dei siti pedopornografici**
- 3. Attivare studi e ricerche sulle modalità di controllo e prevenzione del gioco d’azzardo patologico mediante gioco online**

L'io rinasce in un incontro



Si può scoprire di più su una persona in un'ora di gioco che in un anno di conversazione. *(Platone)*

Il bambino che non gioca non è un bambino, ma l'adulto che non gioca ha perso per sempre il bambino che ha dentro di sé. *(Pablo Neruda)*

L'uomo non smette di giocare perché invecchia, ma invecchia perché smette di giocare. *(George Bernard Shaw)*

Nell'uomo autentico si nasconde un bambino: che vuole giocare. *(Friedrich Nietzsche)*

Il vero vincitore di un gioco non è chi arriva primo ma chi si diverte di più. *(Alimberto Torri)*



**Grazie
per
l'attenzione**