

Gioco d'azzardo patologico

Prevenzione, diagnosi del giocatore e metodo di lavoro nei servizi



*Gianni Canzian - Paola Morlacco
Gemona del Friuli - 10-11-2017*

I vari tipi di gioco (Caillois, 1957)

Agon (competizione, agonismo): giochi che richiedono capacità intellettuale, fisica o di riflessi...corse, combattimenti, boxe, biliardo, scherma, dama, calcio, scacchi...



Alea (dal latino “dado”): il risultato è affidato al caso, alla fortuna...testa o croce, scommesse, roulette, slot machines, lotterie...Sono tipici della specie umana

Ilinx (vertigine): il roteare infantile, la giostra, l’altalena, le montagne russe, lo sci, il valzer, l’acrobazia...



Mimicry (mimesi): giochi d’imitazione quali le imitazioni infantili, le bambole, i giochi in maschera, il teatro...

*Possono essere compresenti nello stesso gioco più tipologie
(ad es. Agon, Alea e Mimicry nel Poker)*

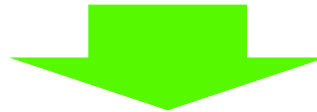
Disturbo da gioco d'azzardo



Alea (dal latino “dado”): il risultato è affidato al caso, alla fortuna...testa o croce, scommesse, roulette, slot machines, lotterie...Sono tipici della specie umana



Ilinx (vertigine): il roteare infantile, la giostra, l'altalena, le montagne russe, lo sci, il valzer, l'acrobazia...



Disturbo da uso di sostanze

PASCASII IVSTI
ECLOVIENSIS, PHILOSOPHIÆ,
& Medicina Doctoris

ALEA,

Sive

DE CVRANDA IN
PECVNIAM LVDEN-
DI CVPIDITATE:

Libri Duo:

Ad amplissimum Virum

MAXIMILIANVM à BVRCVNDIA,

VVackena & Capella Dominum, &c.

olim conscripti:

Nunc verò unà cum COLLECTANEIS, tam Veterum, quàm
Recentium Authorum de SORTIBUS, ALEA, TAXILLORUM &
CHARTARUM LUDO auctiores iterum in lucem editi:

STVDIO & LABORE

JOANNIS à MUNSTER

IN VORTLAGE.

☞(·)☞

NEAPOLI NEMETVM,

IMPENSIS JOANN. CAROLI UNCKELII

Librarij Francofurtensis,

Excudebat HENRICVS STARCKIUS

ANNO MDCXVIII

Il primo trattato
sull'alea come gioco
d'azzardo è del 1561:
Pascassius Justi

ALEA
DE CURANDA
IN PECUNIAM
LUDENDI
CUPIDITATE

□ Nel gioco d'azzardo: Il giocatore deve scommettere del denaro o un oggetto di valore
L'esito dipende soprattutto dal caso e non dall'abilità del giocatore

**Il gioco d'azzardo è presente
nella cultura dell'uomo fin
dall'antichità.**

**Il gioco più antico sembra
quello dei **dadi** (“azzardo”
deriva da “al-zahr”, il dado in
arabo). Nella sua forma più
antica era giocato con delle
ossa di pecora o montone (gli
astragali)**

**Dadi e giocatori si trovano
nelle raffigurazioni egiziane
del 3000 a.C.**





**Il gioco della carte nasce in Cina verso il 1000 d.c.
In Europa viene introdotto verso la fine del 1300**



Le scommesse sulle **corse dei cavalli** compaiono nel XII/XIII sec. Le **lotterie** nascono intorno al 1500, il **Bingo** intorno al 1530. Pascal, cercando la macchina del moto perpetuo, nel XVI sec, inventa la **roulette**

La prima slot machine (la **Liberty Bell**) è stata inventata nel 1885 nel New Jersey da Charles Fey. Era una macchina di gioco meccanica, pensata come automatizzazione di una partita di poker, con 3 bobine e 5 simboli: diamanti, cuori, ferri di cavallo, picche.

Questo dispositivo riscosse molto successo, sebbene vietato nel suo Stato di origine. Per superare il divieto negli stati che vietavano l'azzardo i premi erano gomme da masticare al gusto di frutta (qui nasce la prima **Fruit Machine**) Sottobanco poi i premi in caramelle venivano spesso convertiti in premi in denaro. Il simbolo BAR venne poi introdotto nella versione slot offerta dalla Gum Company Bell – Fruit



Il termine “Gioco d’Azzardo” è da taluni osteggiato perché una parola positiva “gioco” viene usata per connotare un comportamento a rischio (l’azzardo), relativizzandolo e banalizzandolo

E’ un problema legato alla lingua italiana, che, a differenza di altre lingue, non ha termini alternativi a “gioco”. In inglese ad esempio troviamo:

- **to play**: usato nel senso più generico per definire il gioco intendendo giochi di ruolo o di performance
- **to game**: si riferisce a giochi organizzati, giochi di squadra, competizioni sportive, gare
- **to joke**: si usa per indicare i giochi scherzosi
- **to entertain**: per i giochi di intrattenimento
- **to bet**: per i giochi basati sulla scommessa
- **to gamble**: per indicare i giochi d’azzardo.



**Fino a 20-25 anni fa in Italia
il giocatore d'azzardo era un
personaggio da romanzo, o
da cronaca rosa di ricchi
nobili o industriali, più che
simbolo di una piaga sociale**

**Cosa è
accaduto?**



Fino a tutti gli anni '80 il gioco d'azzardo al di fuori dei pochissimi luoghi leciti, i “casinò” (4 in tutta Italia: Venezia, Sanremo, Campione d'Italia e Saint-Vincent), era un reato, un comportamento proibito dalla legge (persino giocare a morra per soldi era vietato)



Dal 1992 il gioco d'azzardo diventa progressivamente, uno strumento per incrementare le entrate erariali dello Stato (Bingo, Superenalotto, Gratta e vinci, ecc)”.

Dal 2004 (anno di diffusione delle slot machine) si passa alla costruzione di una economia finanziaria dei giochi, e i giochi vengono capillarmente diffusi, fuori di ogni paradigma dello spazio e del tempo dedicati



Fino al 1992 era la persona che doveva recarsi in luoghi (i Casinò) ben circoscritti e difficilmente accessibili (gli unici giochi d'azzardo facilmente accessibili erano quelli a basso rischio, come lotterie e totocalcio)

**Gioco ad alta soglia
(scelta attiva)**



Ora la possibilità di giocare d'azzardo ci raggiunge ovunque, al bar, al tabacchino, sul PC, sul cellulare, in modo facile e capillare, che lo vogliamo o meno

Gioco a bassa soglia (scelta passiva)

Al di fuori dei casinò in passato l'offerta di gioco d'azzardo era caratterizzata da vincite potenzialmente assai grandi e allettanti (come il superenalotto, con vincite milionarie fino a un massimo di 177 milioni) ma estremamente improbabili.

Inoltre la vincita non era immediata, fra la giocata e il premio passavano ore o giorni

Gioco ludico



Ora le grandi vincite sono rare, il pay-out viene polverizzato in numerosissime e immediate piccole vincite, apparentemente molto meno allettanti, ma che attivano un ripetitivo circuito di gratificazione/frustrazione che modifica il cervello e crea addiction

Gioco additivo

La dipendenza è del resto una forma di apprendimento

Per addestrare il vostro cane, gli date una ricompensa appena compie una determinata azione. Assocerà così l'azione alla ricompensa, e la ripeterà.

Se la ricompensa arriva ore dopo, il cane non associa e non impara.

Il primo caso corrisponde alle slot, il secondo al superenalotto



Ora, se chiamate il cane 1-2 volte al giorno e quando viene gli date una gustosa bistecca, imparerà pian piano ad obbedire.

Ma se lo chiamate decine di volte al giorno e ogni volta gli date un pezzettino di carne, a parità di dose totale di carne imparerà molto prima.

Anche qui le slot rientrano nel primo caso, il superenalotto nel secondo.

Giocando alle slot machine addestriamo splendidamente il nostro cane interiore a ripetere e ripetere ancora l'azione.

Fattori di rischio intrinseci ai giochi d'azzardo "moderni"

Evoluzione dei giochi tradizionali in giochi tecnologici

Lentezza

Socialità

Manualità

Contestualizzazione

Complessità

Limite temporale



Velocità

Solitudine

Tecnologia

Globalizzazione

Semplicità

24h/24h

Il passaggio da modalità che danno piacere (al di là di ogni moralismo, l'azzardo è da sempre un piacere) a modalità che danno dipendenza si è quindi compiuto

Dal 1960 al 1992 venivano giocati ogni anno circa 5 miliardi di euro. Dal 1992 al 2012 la cifra è cresciuta di 17 volte (picco di 88 miliardi nel 2012, poi lieve calo)

In rapporto al reddito pro-capite, oggi l'Italia è al 1° posto in Europa e al 2° nel mondo per miliardi persi al gioco

Classificazione dei giochi d'azzardo in Italia

- **Gioco del Lotto** → Lotto - 10 e Lotto
- **Giochi numerici a totalizzatore** → Superenalotto – SiVinceTutto – Superenalotto – Superstar - Win for Life - Eurojackpot
- **Lotterie** → Lotterie istantanee - Lotterie tradizionali
- **Bingo** → Bingo di sala
- **Apparecchi da intrattenimento** → New Slot – VLT
- **Giochi a base sportiva** → Totocalcio e il 9 – Totogol - Scommesse a quota fissa - Scommesse Virtuali - Big Match - Big Race
- **Giochi a base ippica** → Ippica nazionale - Ippica internazionale - Scommesse ippiche in Agenzia - V7
- **Gioco a distanza** → Tutti i giochi sopra elencati sono disponibili anche on line
- **Giochi di abilità, Carte, Sorte a quota fissa** → Giochi di sorte a quota fissa (escluso Lotto e derivati) - Giochi di carte (solitari o torneo)

(Fonte: Agenzia delle dogane e dei Monopoli)



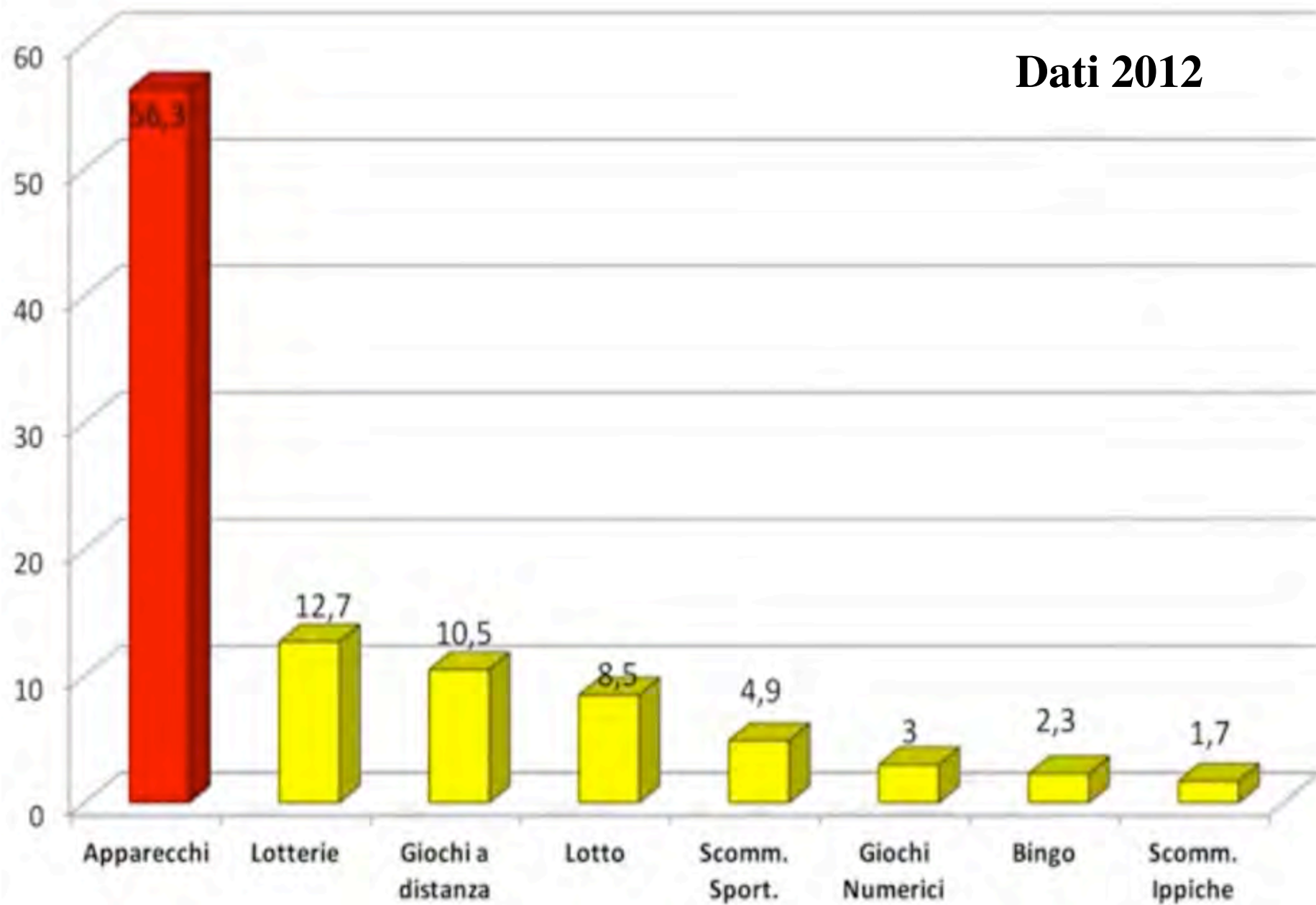
Andamento dell'investimento degli italiani nei diversi tipi di gioco lecito in denaro

Tavola 3: Raccolta per categoria di gioco (milioni di euro)

Categoria di gioco	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015
Giochi a base sportiva	4.085	4.170	4.496	3.925	3.995	3.822	4.250	5.592
Giochi a base ippica	2.273	1.983	1.731	1.371	1.011	813	682	636
Giochi di abilità a distanza	242	2.348	3.146	8.418	13.972	13.281	12.318	13.229
Lotto	5.852	5.662	5.231	6.810	6.221	6.333	6.629	7.077
Giochi numerici a totalizzatore	2.509	3.776	3.524	2.396	1.779	1.376	1.188	1.055
Lotterie	9.274	9.434	9.368	10.151	9.764	9.612	9.442	9.063
Bingo	3.478	1.512	1.955	1.934	1.763	1.664	1.624	1.598
Apparecchi	21.466	25.200	31.695	44.612	49.090	47.694	46.975	48.391
di cui AWP	21.466	25.200	30.777	29.729	27.412	25.428	25.396	25.963
di cui VLT	-	-	918	14.883	21.678	21.963	21.348	22.198
di cui app. con premi ≠ denaro	-	-	-	-	-	303	231	230
Scommesse Virtuali	-	-	-	-	-	17	1.148	1.067
Betting Exchange	-	-	-	-	-	-	205	541
Totale	49.179	54.085	61.145	79.617	87.596	84.611	84.460	88.249

Fonte: Elaborazione Agenzia delle Dogane e dei Monopoli su dati forniti da Sogei (il dato relativo all'anno 2015 è provvisorio e soggetto ad assestamento)

Dati 2012



Costante aumento di giochi su proposte politiche

Dalla metà degli anni '90 **tutti i Governi** hanno costantemente introdotto **nuove offerte** di gioco d'azzardo pubblico.

ANNO	GOVERNO	GIOCHI TOLTI	GIOCHI AGGIUNTI
1994		Nessuno	• Gratta e vinci 
1997		Nessuno	• Doppia giocata del Lotto • Sale scommesse • Superenalotto
1999		Nessuno	• Bingo

ANNO	GOVERNO	GIOCHI TOLTI	GIOCHI AGGIUNTI
2003		Videopoker	• Slot machine
2005		Nessuno	• Terza giocata del Lotto • Scommesse Big Match
2006		Nessuno	• Nuovi corner e punti gioco per le scommesse

ANNO	GOVERNO	GIOCHI TOLTI	GIOCHI AGGIUNTI
2007 2008		Nessuno	Giochi che raggiungono l'utente (sms, digitale terrestre, gioco on-line in torneo)
2009 2010		Nessuno	- Nuove lotterie a estrazione istantanea - Giochi numerici a totalizzatore nazionale (Win for Life) - Aumento giochi on line in solitario - Poker in solitario col computer - Videolottery (VLT)

ANNO	GOVERNO	GIOCHI TOLTI	GIOCHI AGGIUNTI
------	---------	--------------	-----------------

2011			
------	--	--	--



		Nessuno	
--	--	---------	--

- | | | | |
|--|--|--|---|
| | | | <ul style="list-style-type: none">• Bingo a distanza• Aumento VLT del 14%• 7000 nuovi punti di scommessa• Gioco numerico di bacino europeo• Concorso aggiuntivo del Superenalotto• Propone Lotteria al consumo• Propone 1000 sale da gioco per poker dal vivo |
|--|--|--|---|

2012			
------	--	--	--



		Nessuno	
--	--	---------	--

Criteri diagnostici del Gioco d'Azzardo Patologico

dal DSM 4° al DSM 5°

Presenza di preoccupazioni relative al gioco

Gioca somme di denaro sempre maggiori

Presenza di sforzi per controllare o smettere il gioco

Inquieto o irritabile se tenta di smettere

Gioca per sfuggire ai problemi o alla disforia

Ricerca della rivincita delle perdite

Mente in relazione al gioco

Commette reati, come falso, frode, furto o appropriazione indebita

Compromissione relazione importante, lavoro o opportunità di studio e carriera

Conta su altre persone per il denaro per sanare i gravi debiti

I criteri non cambiano, ma si passa da 10 a 9.

Criterio abolito dal nuovo DSM V°
(troppo tardivo, di fatto inutile per la diagnosi)

Cambia però la denominazione (in analogia con le altre dipendenze)

Gioco d'Azzardo Patologico  **Disturbo da Gioco d'Azzardo**

Ricalcando quanto avviene con le dipendenze da sostanze (da “abuso/dipendenza” il DSM 5° passa a “disturbo da abuso di sostanze”), viene anche superata la dicotimia fra tra le diagnosi di **“Gioco d'Azzardo Problematico”** e **“Gioco d'Azzardo Patologico”** per unificarla in una sindrome (**“Disturbo da Gioco d'Azzardo”**) alla quale viene assegnato un gradiente di gravità sulla base del numero di criteri che sono soddisfatti nello specifico quadro clinico.

	Media:	soddisfatti 4-5 criteri
	Moderata:	soddisfatti 6-7 criteri
	Grave:	soddisfatti 8-9 criteri

Va peraltro detto che nell'operatività si continuano spesso ad usare i concetti di abuso/dipendenza, forse meno “politicamente corretti”, ma più immediatamente comprensibili ed esplicativi

Criteri nel DSM 5°

A. Comportamento da gioco d'azzardo problematico ricorrente e persistente che porta a stress o a un peggioramento clinicamente significativo, come indicato dalla presenza nell'individuo di 4 (o più) dei seguenti sintomi per un periodo di almeno 12 mesi:

- 1 Necessità di giocare una quantità crescente di denaro con lo scopo di raggiungere l'eccitazione desiderata*
- 2 Irritabile o irrequieto quando tenta di ridurre o interrompere il gioco d'azzardo*
- 3 Ripetuti sforzi infruttuosi per controllare, ridurre o interrompere il gioco d'azzardo*
- 4 Spesso “preoccupato” per il gioco d'azzardo (per esempio, ha pensieri persistenti di rivivere esperienze passate del gioco d'azzardo, di problematiche o di pianificazioni future, pensando come ottenere danaro con cui giocare)*
- 5 Spesso gioca quando si sente in difficoltà (per esempio, assenza di speranza, in colpa, ansioso, depresso)*
- 6 Dopo aver perso soldi al gioco, spesso torna un'altra volta per rifarsi (“rincorre le perdite”)*
- 7 Mente per occultare o minimizzare l'entità del coinvolgimento nel gioco d'azzardo*
- 8 Ha messo a repentaglio o ha perso una relazione significativa, il lavoro, lo studio o una opportunità di carriera a causa del gioco d'azzardo*
- 9 Si basa su altri per cercare denaro per alleviare le disperate situazioni finanziarie causate dal gioco d'azzardo*

B. Il comportamento non è meglio descritto da un episodio maniacale

Va inoltre specificato se il quadro è:

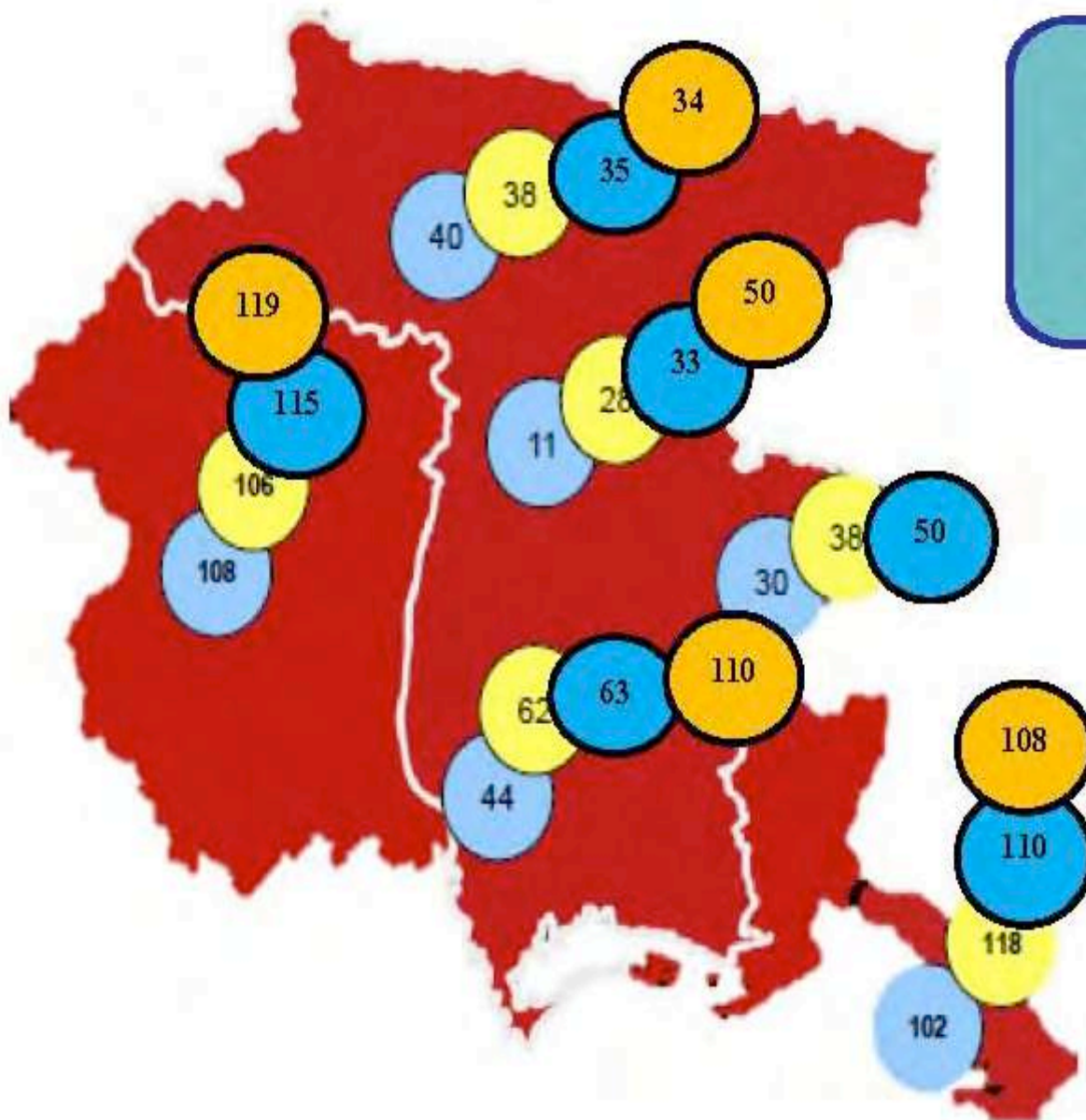
- **Episodico:** soddisfa i criteri diagnostici almeno una volta nel tempo, con sintomi di cedimento tra i periodi di disturbo da gioco per diversi mesi
- **Persistente:** presenza di sintomi continui, che soddisfano i criteri diagnostici per molti anni
- **In remissione precoce:** dopo che tutti i criteri diagnostici sono stati precedentemente soddisfatti, nessuno dei criteri è stato soddisfatto per almeno 3 mesi ma meno di 12 mesi.
- **In remissione continua:** dopo che tutti i criteri diagnostici sono stati precedentemente soddisfatti, nessuno dei criteri è stato soddisfatto durante un periodo di 12 mesi o più



Per la diagnosi sia del gioco che delle comorbidità psichiatriche si possono utilizzare anche scale e interviste standardizzata

Assessment fenomeni clinici	Scale / interviste
Diagnosi, sintomi e gravità del comportamento di gioco	SOGS e criteri DSM , NODS, Y-BOCS-PG, G-SAS
Distorsioni cognitive	GRCS , GABS
Sintomi/comorbidità psichiatrica	SCL-90 R (SCID I/MINI)
Disturbi di Personalità	(SCID II, PDQ4, Millon)
Psicopatologia/tratti personalità	Scale specifiche (BIS-11 , UPPS-P , Zung, ASRS...)
Valutazione multidimensionale	ASI (+ scheda x GAP)
Qualità della vita	Q-LES-Q

Utenza seguita dai Servizi per le Dipendenze - Anni 2013 - 2016



2013: 335 utenti FVG
2014: 390 utenti FVG
2015: 406 utenti FVG
2016: 421 utenti FVG

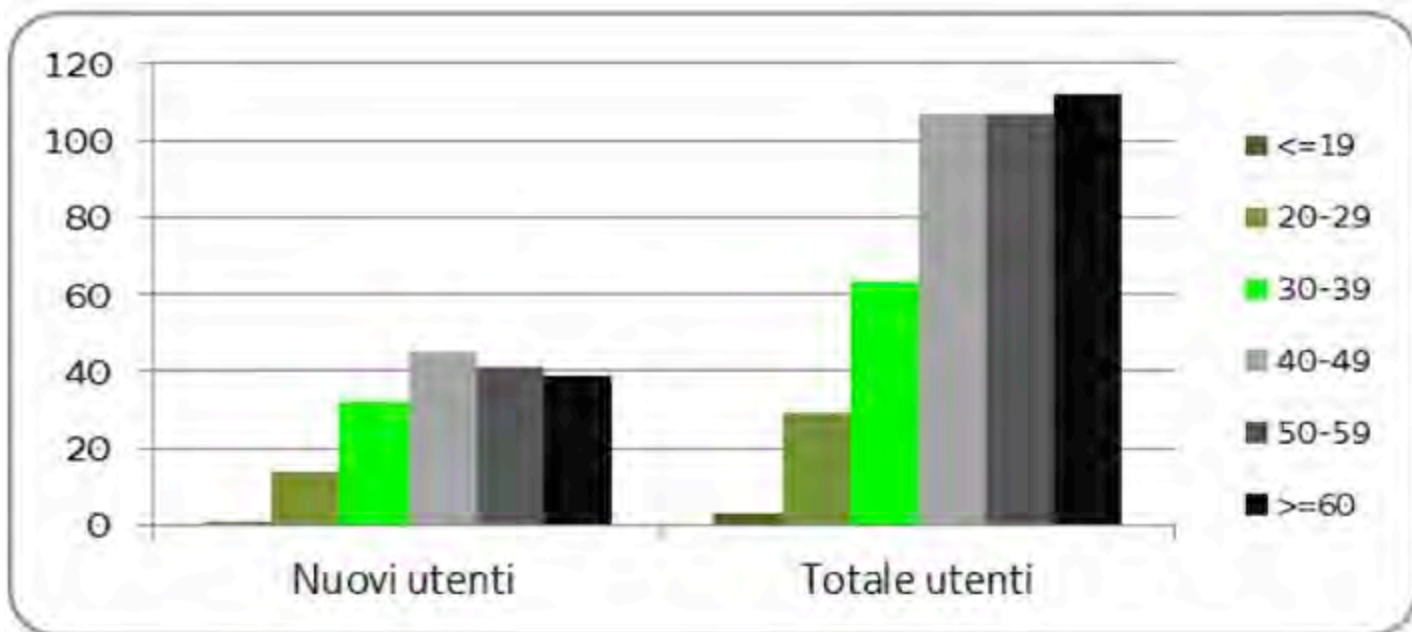
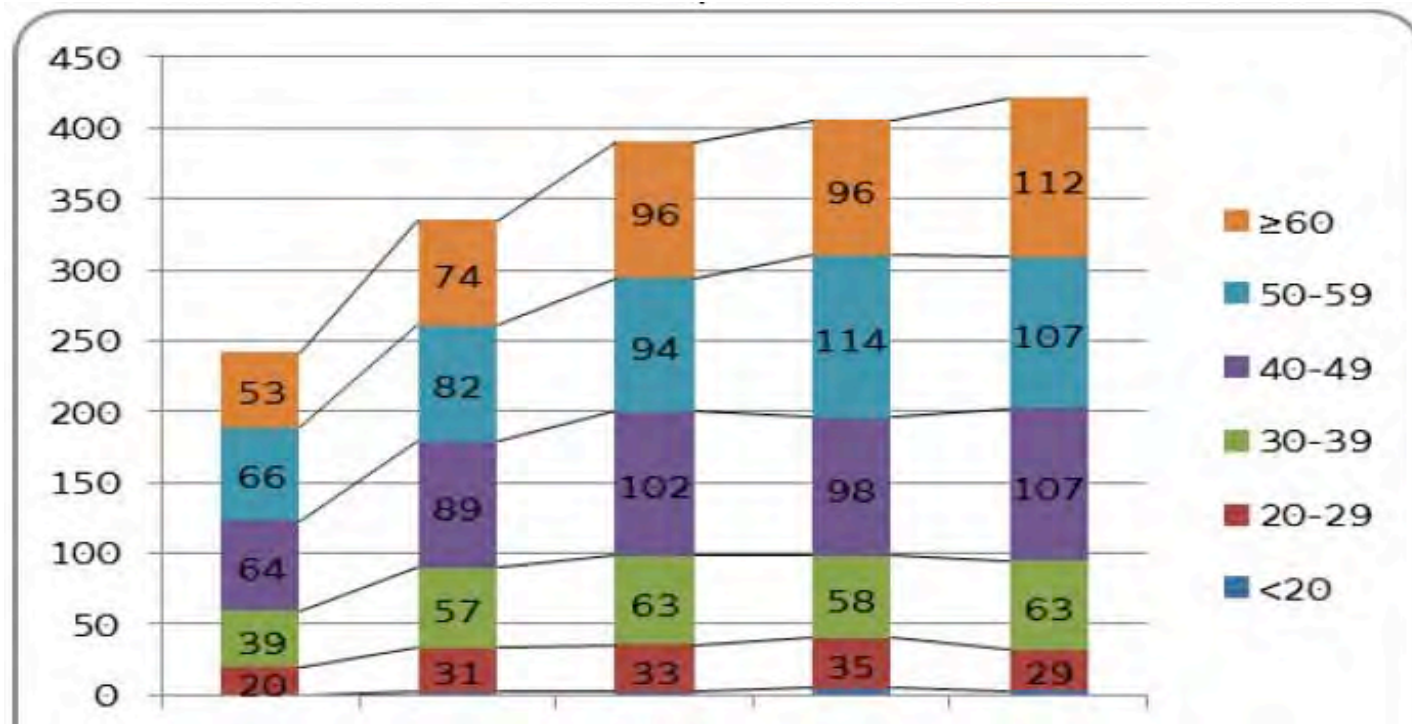
**Il rapporto maschi/
femmine è di circa 3:1
I nuovi utenti sono circa
il 40% all'anno**

**Sulla base delle stime
epidemiologiche (0,5%
della popolazione) gli
utenti potenziali sono
circa 6000**

FVG

**Distribuzione
per fasce di
età per anno
e per nuovi/
vecchi utenti**

Fonte: mFp5



Un problema di inquadramento: disturbo dell' impulso o dipendenza patologica?

Il DSM IV° poneva il GAP tra i disturbi del controllo degli impulsi non altrove classificati (con cleptomania, piromania, disturbo esplosivo intermittente, tricotillomania)

tratti comuni del gruppo diagnostico:

- incapacità di resistere all' impulso di eseguire l' atto
- tensione crescente prima dell' atto
- *release* dopo l' esecuzione dell' atto

vi sono però tratti comuni alle dipendenze patologiche:

- tolleranza
- perdita di controllo
- astinenza e *craving*

Il nuovo DSM V° ha ora inserito il GAP all'interno delle dipendenze



Droghe e azzardo agiscono in modo simile sul cervello

Dopamina



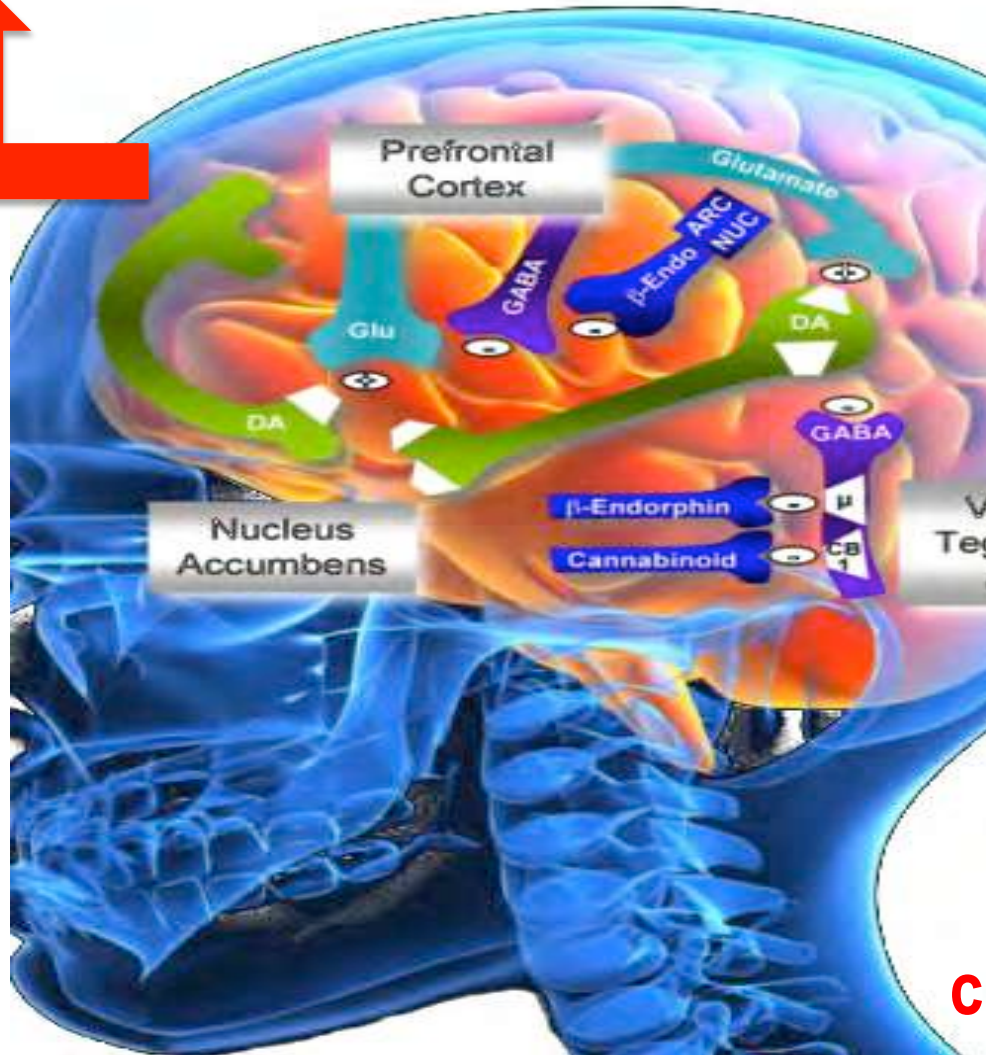
Eccitazione



Bramosia



Dipendenza



Alcol
Nicotina
Eroina
Cocaina
Gioco
d'Azzardo

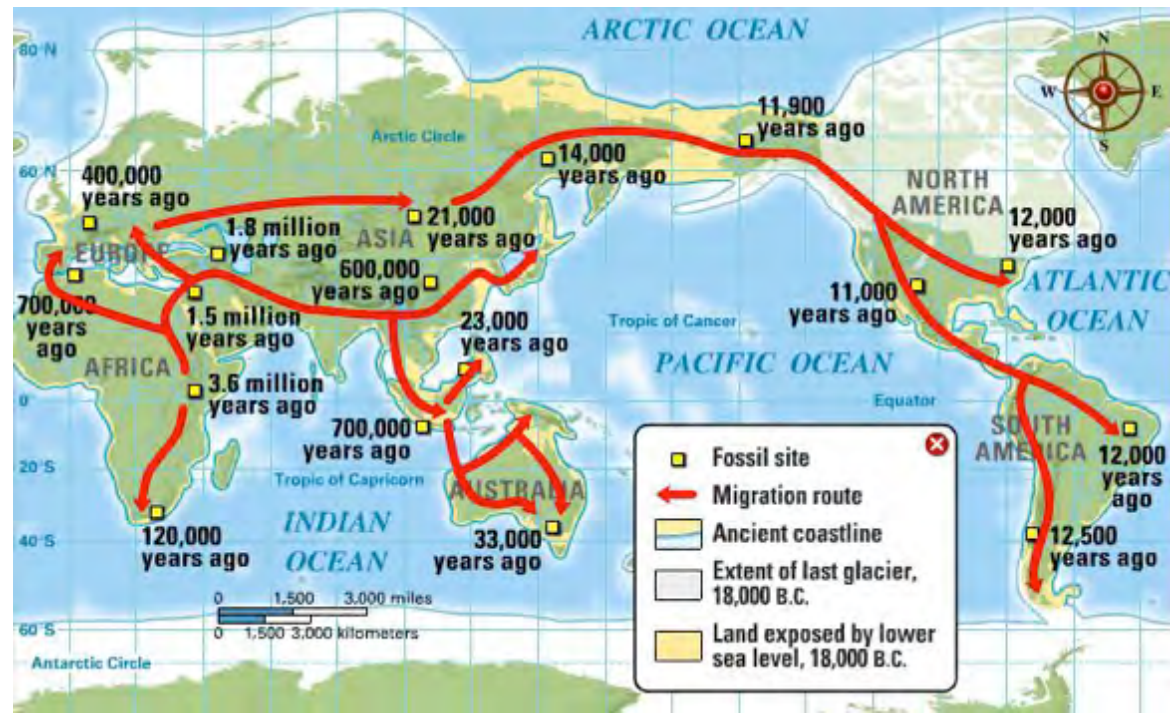
Perché l'azzardo attiva i circuiti della gratificazione?



In natura, la prudenza protegge
il singolo individuo, ma è la
ricerca del rischio che fa
evolvere la specie.

Così la natura bilancia l'istinto
di conservazione con l'intenso
piacere dell'avventura, del
rischio, dell'incertezza
(soprattutto nei giovani maschi)

E' il piacere della scoperta,
dell'azzardo, che ha permesso
all'uomo di conquistare il mondo,
di fare nuove scoperte, di
incrociare corredi genetici, e di
non estinguersi.
La dopamina premia quindi anche
comportamenti "a rischio",
rendendoli attraenti.





Nei macachi, c'è un picco di dopamina alla notizia del possibile premio, poi la dopamina cresce sinché dura l'incertezza, con un picco finale (eccitazione della sorpresa) tanto più alto quanto il risultato non era prevedibile.



La curva di crescita è massima quando il rischio è 50/50, minima se la vincita è troppo facile o quasi impossibile.

Le slot si avvicinano al 50/50, il rilascio di dopamina (eccitazione, piacere, quindi craving) è quindi massimo.

Totocalcio e superenalotto (vincita troppo difficile) danno poco craving.

Oggi le occasioni di giocare d'azzardo sono moltissime...



Ma quelle più pericolose nel dare dipendenza sono le slot machine



Il motivo di questa maggior pericolosità? Lo stesso delle sigarette (velocità e frequenza)



Per come sono fatte lotterie, gratta e vinci, lotto, si giocano in modo sporadico, ma anche chi gioca in modo intensivo difficilmente supera alcune **decine di giocate** in un giorno, che si susseguono lentamente.



Passare alcune ore a giocare ad una slot comporta **migliaia di giocate**, che si susseguono rapidissime, ciascuna delle quali eccita il cervello con una piccola “botta” di dopamina (ideale condizione per dare dipendenza).

Anche la percentuale di possibili vincite, più che la loro grandezza, facilita la dipendenza



Giochi come il superenalotto possono offrire vincite clamorose (anche molti milioni di euro), ma la loro rarità non stimola l'addiction.

Le slot comportano molte piccole vincite (la possibilità di vincere o perdere quasi si equivalgono), e più la percentuale si avvicina al 50% maggiore è l'effetto di stimolo sul cervello.

Paradossalmente, anche vincere troppo facilmente non produce dipendenza

Gioco d'azzardo come fonte alternativa di dopamina



La naturale attrazione per il rischio è massima in adolescenza e nei giovani maschi adulti (il gioco è qui solo uno dei vari comportamenti a rischio eccitanti disponibili, quindi anche se frequente la dipendenza è più rara)



Il rischio può però diventare una fonte alternativa di dopamina (e quindi di piacere) quando il soggetto per motivi caratteriali, psichiatrici, o per l'età anziana, non riesce più a fruire delle fonti primarie di dopamina (sesso, cibo, ecc) o di altre fonti secondarie (attività fisica, successo, ecc)

Facile innesco di dipendenza

GAP: Minor soddisfazione da ricompensa/vincita

(Perty e Casarella 1999)

G.A.P.

**Dipendenza
da sostanze**

- Più rapida risoluzione della soddisfazione da ricompensa (rispetto alla popolazione non vulnerabile)
- Minor durata della soddisfazione derivata dalle ricompense

Effetto gratificante
post vincita

GAP

Picco e
Risoluzione
normale

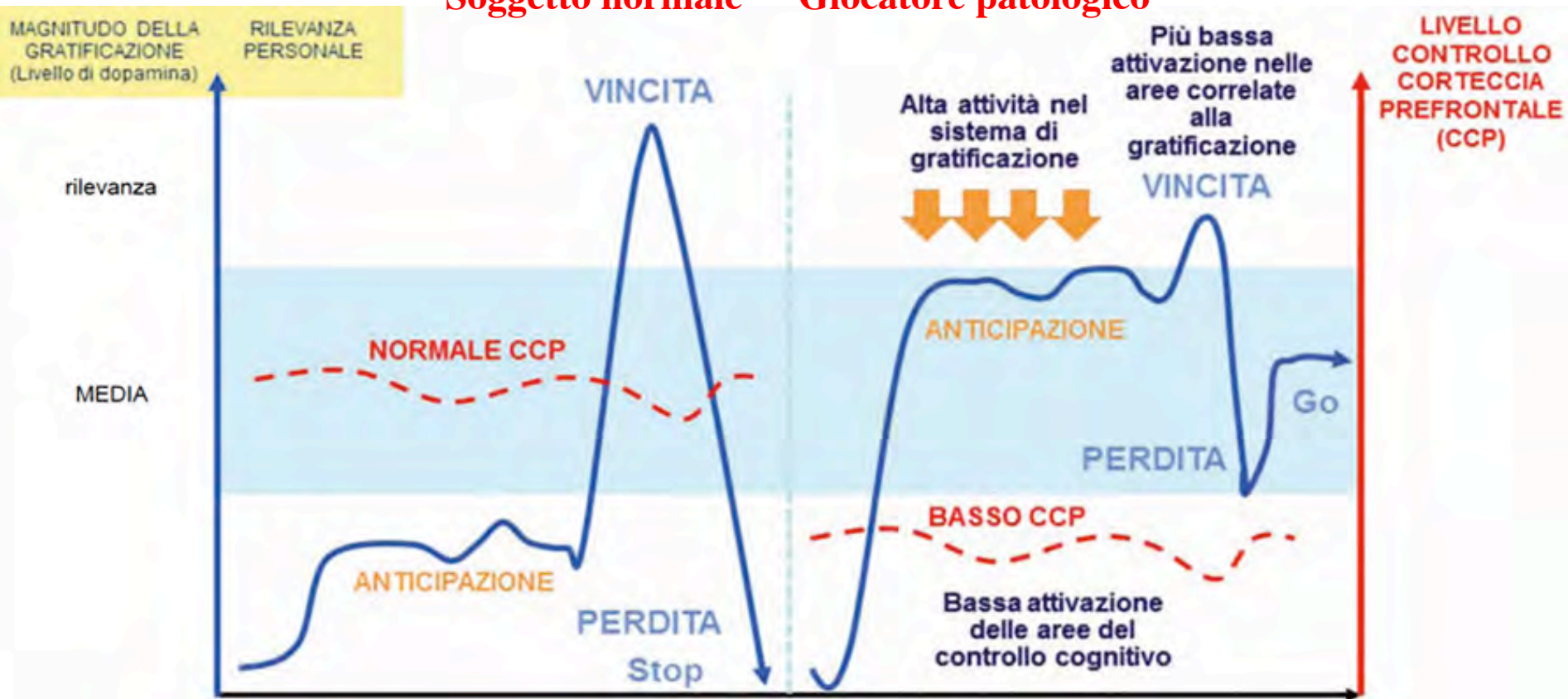
Risoluzione
GAP

tempo

Ricerca di nuovi e ripetuti stimoli
gratificanti nell'immediato

Soggetto normale

Giocatore patologico



Tipologie di giocatori

Giocatore sociale

➤ *occasionale*

➤ *abituale*

Giocatore problematico

Giocatore patologico

L' 80–90% delle persone gioca d'azzardo, senza che questo costituisca un problema

Il 3% della popolazione è interessato al fenomeno nella sua forma patologica (Gioco d'Azzardo Patologico, o “G.A.P.”)

Nel GAP il rapporto maschi femmine è di 9 a 1



Nel nuovo DSM V° non si parla più di Gioco d'Azzardo Problematico e Patologico, ma di “Disturbo da Gioco d'Azzardo” lieve (4-5 criteri), moderato (6-7 criteri), grave (8-9 criteri)

**Gioco d'azzardo
informale e
ricreativo**



**Gioco d'azzardo
problematico**



**Gioco d'azzardo
patologico**

**Comportamento
fisiologico**

con necessità di
consapevolezza dei
potenziali rischi

**Comportamento a
rischio per la salute**

(fisica, mentale e sociale)
con necessità di diagnosi
precoce e di intervento

**Malattia
neuro-psico-biologica**

con conseguenze sanitarie e
sociali e necessità di diagnosi,
cura e riabilitazione

Caratteristiche

- Gioco saltuario
 - Principale motivazione:
 - *Socializzazione*
 - *Competizione*
 - Spesa contenuta
-
- Gioco periodico
 - Aumento del tempo trascorso giocando
 - Aumento delle spese dedicate al gioco
-
- Gioco quotidiano o intensivo
 - Craving (desiderio incontrollabile di giocare)
 - Spese elevate con indebitamento

Sintomi sentinella di passaggio di fase

G.A Informale

G.A Problematico

G.A Patologico

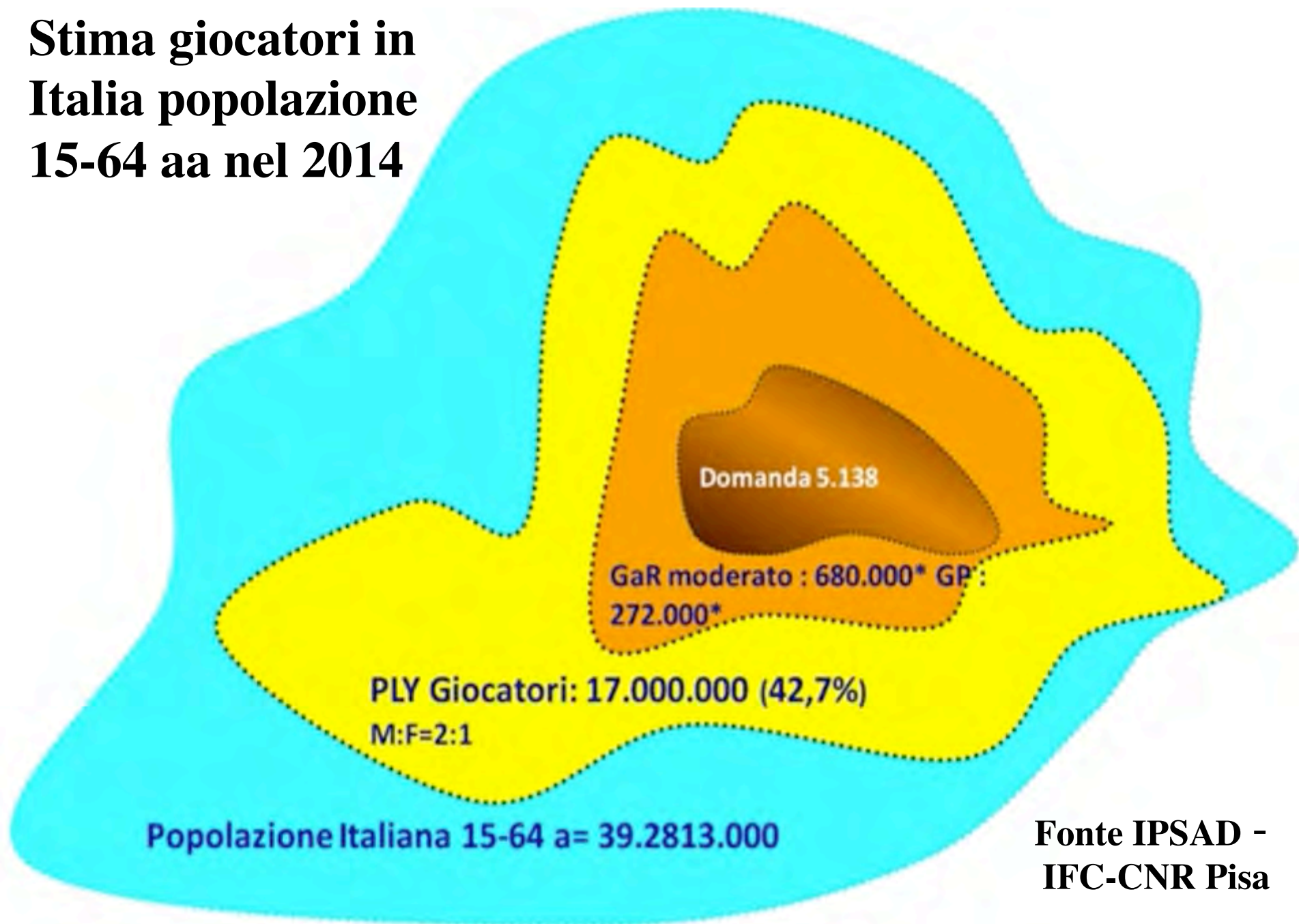
Intensificazione degli accessi
Aumento delle spese
Comparsa pensieri ricorrenti di gioco
Comparsa distorsioni cognitive e fantasie di supervincite
Ricerca di ambienti di gioco specializzati
Polarizzazione del comportamento

Menzogne
Depauperamento del conto corrente
Modificazione abitudini:
 Alimentari (salto dei pasti)
 Puntualità
Piccoli furti domestici
Cambiamenti dell'umore
Cambiamento di amicizie e luoghi di frequentazione
Aumento dell'aggressività
Riorganizzazione delle relazioni del tempo
Aumento del tempo dedicato al gioco
Fare debiti



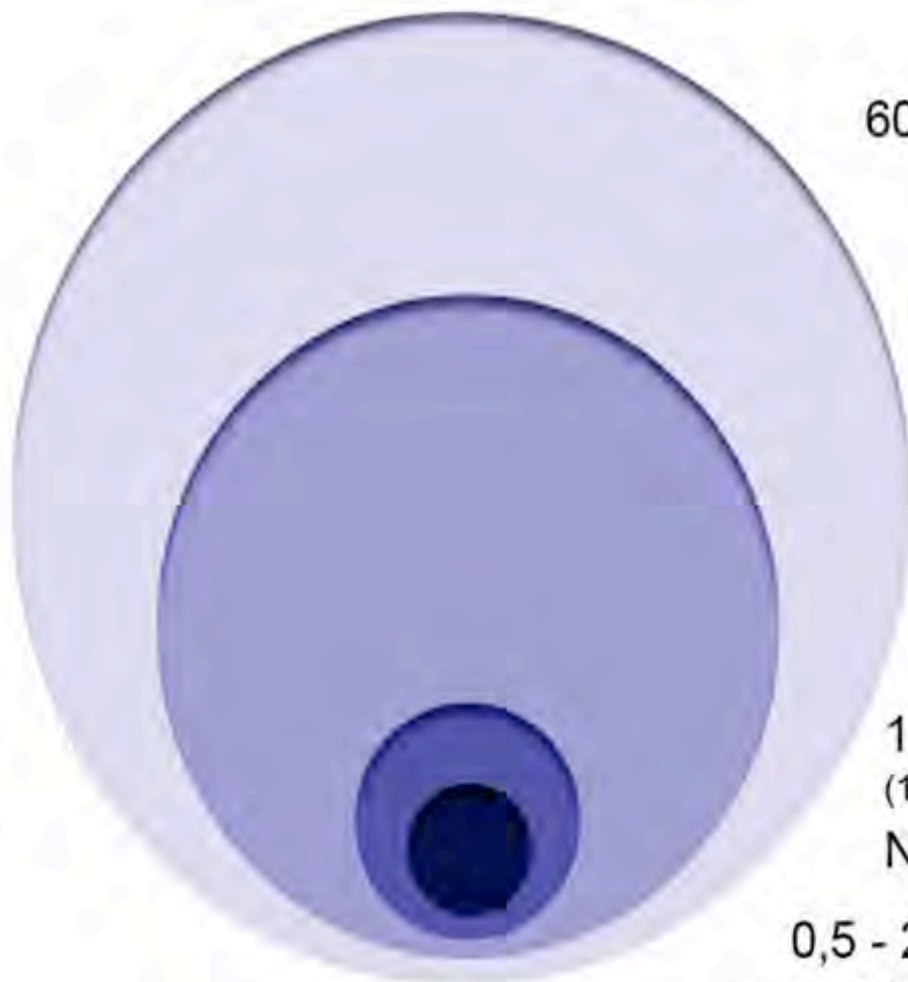
Perdere, uscire per recuperare del denaro e tornare a giocare è uno dei sintomi più frequenti e chiari

Stima giocatori in Italia popolazione 15-64 aa nel 2014



Fonte IPSAD -
IFC-CNR Pisa

Altri (Serpelloni 2012) danno stime più elevate



60.418.711 Popolazione totale

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

1,27-3,8% Giocatori d'azzardo problematici
(18% nei giovani 15-19 anni, indagine SPS 2011)
N. 767.318 - 2.295.913 sul totale della popolazione

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

Tipologie di giocatori patologici

- **Giocatori “d’impulso”**:
effetto euforizzante, ricerca di emozioni forti, di sfida (spesso giovani uomini); giochi attivi: cavalli, carte, scommesse sportive, casinò
- **Giocatori “per fuga”**:
effetto anestetizzante (spesso donne di mezz’età con problemi coniugali e affettivi; giochi passivi: slot machines, bingo, video poker)
- **Giocatori “compensativi”**:
ricerca di vitalità in una vita troppo anedonica (anziani, soggetti ipodopaminergici, ecc)
- **Giocatori “compulsivi”**:
“egodistonia” durante il gioco, vissuto come un obbligo insensato ma necessario per ridurre l’ansia (forte somiglianza con il Disturbo Ossessivo-Compulsivo – DOC -). Sono gli unici che possono rispondere ai farmaci (antidepressivi serotoninergici).



Classificazione di Blaszczynski e Nower (2002)

(tre tipologia di gravità crescente e prognosi via via peggiore)

Tipo 1: giocatori che non presentano indicatori di vulnerabilità genetica. Assenza di una rilevante psicopatologia. Nella patogenesi appare preminente il ruolo dei fattori ambientali e del condizionamento comportamentale. Buona motivazione e compliance. Rispondono spesso bene anche a trattamenti brevi. Forse possibile un ritorno a un gioco “controllato” (*situazione analoga a quella dell’alcolismo “primario”, come noto più facilmente trattabile*)

Tipo 2: giocatori emotivamente vulnerabili, che hanno subito esperienze traumatiche nel corso dello sviluppo e necessitano di trattamenti a lungo termine (sia per il gioco che per la psicopatologia di base). Il gioco è un “modulatore emotivo”. Impossibile tornare a un gioco controllato (astinenza totale unico obiettivo)

Tipo 3: giocatori biologicamente predisposti all’impulsività, anche al di fuori del gioco, con comportamenti antisociali e scarsa risposta anche a trattamenti a lungo termine

Classificazione di Blaszczynski e Nower (2002)

FATTORI AMBIENTALI, PRESSIONE DEI PARI

Esposizione all'azzardo - Errori cognitivi - Assuefazione al gioco

Tipo I

GIOCATORI CONDIZIONATI

Comportamento condizionato + errori cognitivi

Tipo II

GIOCATORI EMOTIVAMENTE
VULNERABILI

Sintomi psicopatologici e/o alterazioni
sviluppo emotivo

Tipo III

GIOCATORI IMPULSIVI e/o
ANTISOCIALI

Impulsività, ADHD, pers. antisociale

Comorbidità

elevata comorbidità con:

- disturbi di personalità
- disturbi d'ansia e del tono dell'umore
- abuso e dipendenza da sostanze [specie alcolisti e cocainomani]

- **Gap attivo:** inizio precoce, progressione lenta, prevalenza maschile, età giovane/adulta, alta incidenza drop-out

(prevalenza di ddp antisociali e borderline)

- **Gap passivo:** inizio tardivo, progressione rapida, egodistonia, prevalenza femminile, età adulta/anziana, buona compliance terapeutica

(prevalenza disturbo depressivo-ansioso)





Conseguenze

- **Problemi economici:** debiti, bancarotta, usura, indigenza...
- **Problemi familiari:** rottura delle relazioni coniugali, incuria nei confronti dei figli...
- **Problemi penali:** frodi, furti, falsificazioni...
- **Problemi lavorativi:** riduzione della produttività, perdita lavoro...
- **Problemi psichici:** depressione, ansia, tentativi di suicidio...



UN IMPIEGATO

Gioca alle slot due milioni della Regione

► TRIESTE

Ha usato la Regione come un bancomat. E ha prelevato, falsificando firme, più di due milioni.

Il funzionario ora è sotto processo

Il Messaggero - Giovedì 14 aprile 2016

Altre conseguenze **(meno ovvie)**

• Furto del tempo:

Il tempo speso dagli italiani per giocare corrisponde a 70.000.000 di giornate lavorative. Più o meno un terzo del tempo delle ferie estive. E' un tempo "vuoto", passato quasi "sotti ipnosi", sottratto alla socialità, agli interessi, alla famiglia, alla vita.



• Freno della ripresa economica:

I soldi perduti al gioco, 20 miliardi all'anno (88 miliardi sono quelli giocati) sono soldi sottratti all'acquisto di beni e servizi da parte delle famiglie, quindi sottratti all'economia reale e alla ripresa economica, che anche per questo ristagna.

Fattori che favoriscono il Gioco Patologico

Fattori ambientali:

- Maggiore o minore accessibilità
- Tipologia di gioco (a breve o lunga latenza)
- Giocatori fra amici, conoscenti, familiari
- Possibilità di contatto precoce
- Pubblicità



Fattori individuali:

- Disturbi dell'umore, disturbi di deficit di attenzione, disturbi di personalità
- Presenza di bisogni psicologici insoddisfatti, frustrazioni...
- Bassa autostima, identità debole
- Trappole cognitive
- Età - sesso

Fattori genetici

- Predisposizione neurobiologica (minore attività dopaminergica, con ipo-anedonia, o disfunzionamento serotoninergico con discontrollo degli impulsi)

Accessibilità

Con la recente massiccia diffusione (da parte dello stesso stato che promuove prevenzione e repressione delle dipendenze!) di slot machine e altri giochi d'azzardo, il problema, una volta “di nicchia” e più legato al ristretto ambito dei casinò, sta divenendo epidemico





**Un settore
in continua
crescita**

SONO 378.812 le slot in esercizio, 44.735 le Vlt, le nuove macchine con jackpot fino a 500 mila euro. Secondo i dati Agipronews, nel primo semestre del 2012 il settore slot e Vlt ha raccolto il 55,2 per cento degli incassi totali del gioco pubblico (24,4 miliardi di euro di cui 8,8 delle slot). Un dato in aumento del 19,6% rispetto allo stesso periodo del 2011, trainato soprattutto dalla grande crescita delle Vlt che hanno raddoppiato la raccolta passando da 5,3 miliardi a 10,4.

44.735
È IL NUMERO
DI VLT PRESENTI
IN ITALIA

LA LORO raccolta complessiva è stata di ben oltre 10 miliardi di euro nel solo primo semestre del 2012, a questi vanno sommati anche i 14 miliardi delle cosiddette "new slot".

10
EURO A COLPO: SE NE
POSSONO SPENDERE
200 AL MINUTO

PRIMO SEMESTRE,
L'ERARIO HA
INCASSATO OLTRE
4 MILIARDI:
IL GOVERNO
HA DECISO
L'ADDIO A MISURE
PER FERMARE
L'INVASIONE
DI MACCHINETTE
E LA SCHIAVITÙ
DA GIOCO



di Marco Lillo

La dichiarazione di resa del governo Monti all'azzardo è datata **16 ottobre 2012** quando il ministero dell'Economia mette nero su bianco che le norme più severe contro le ludopatie non s'hanno da fare per la semplice ragione che "dalla disposizione derivano minori entrate". La relazione del Mef alla commissione Bilancio della Camera sul decreto Balduzzi spiega perché "l'introduzione obbligatoria di soluzioni tecniche volte a bloccare au-



Droga di Stato

Le slot nei bar, e non le sale giochi, sono il problema più grave nel favorire l'iniziazione al gioco



“Penali salate per dire no alle slot”
quei bar divenuti ostaggio dei gestori
Contratti punitivi e battaglie legali, mille ostacoli per spegnerle

Questo è un locale
NO SLOT!!!



apprezzalo!



Slot e VLT

Differenze

Le slot sono macchine complete, le VLT sono “scatole vuote”, il software è in un server remoto

Le slot sono autonome, le VLT di tutta Italia sono collegate in rete fra loro: per questo possono prevedere un Jackpot nazionale (fino a 500.000 euro) o di sala (fino a 100.000 euro)

Le slot accettano e distribuiscono monete, le VLT accettano banconote e rilasciano un ticket che si può incassare o giocare su un'altra VLT

Le slot hanno puntata massima di un euro e vincita massima di 100 euro, le VLT giocata massima di 10 euro e vincite anche elevatissime

Le slot per legge devono avere un payout non inferiore al 70%, le VLT non inferiore all'85% (nota: i giochi online superano il 90%, talora il 95%)

Le slot si trovano nei bar, tabacchini, ecc. Le VLT solo in sale specializzate

▪

Slot nel 2015

(dati in milioni di euro)

raccolti 25.963

payout 19.279

perdita 6.683

25,7%



VLT nel 2015

(dati in milioni di euro)

raccolti 22.198

payout 19.534

perdita 2.664

12%

Matteo Iori – CNCA

Accessibilità a domicilio: Gioco on line



The banner features a woman in a black dress on the left, a large image of the CasinoItalia building at night in the center, and a green background with a glowing effect. The CasinoItalia logo is prominently displayed at the top center.

CASINOITALIA

620€ DI BONUS POKER PER TE

SCARICA IL POKER DI CASINOITALIA

LOGIN

CASINO | POKER | SCOMMESSE

REGISTRATI ORA

Home Page >> Poker

- COME GIOCARE
- PROMOZIONI
- TORNEI & CASH GAME
- REGOLE DEL GIOCO
- COME INIZIARE

POKER WINNERS
IL PROSSIMO VINCITORE POTRESTI ESSERE TU!
3.lutut €7.900 Sunday High Roller:1. fabryy

NOVITA' POKER CASH

PROMOZIONI GUADAGNA SUBITO 5€

CASINO GIOCA

SCOMMESSE SCOMMETTI

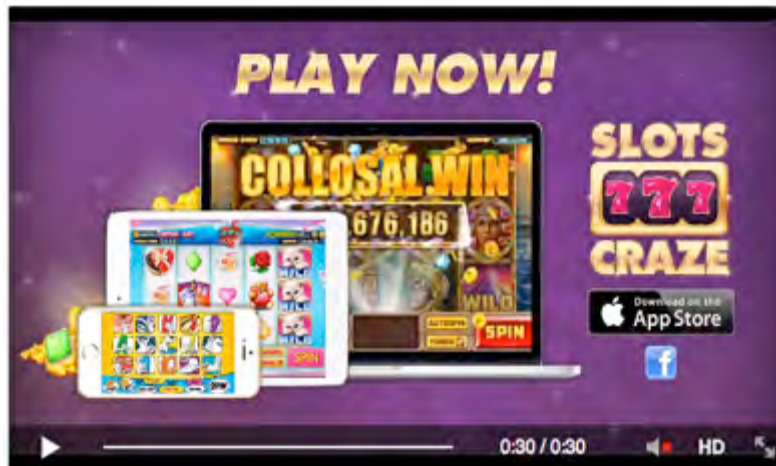
Accessibilità a domicilio: Facebook



Slots Craze

★★★★★

Giochi Slot machine di win.com - 100.000 giocatori



Slotolux

★★★★★

Giochi Slot machine - 50.000 giocatori



Slotolux

★★★★★

Giochi Slot machine - 50.000 giocatori



Casa Casino

★★★★★

Giochi Slot machine - 50.000 giocatori





Il gioco online, da casa (PC, TV) o dal telefonino, col tempo potrebbe rendere obsolete tutte le ipotesi di regolamentazione di bar e le sale giochi



WINGA TV

63

ACCENDI
LA TV,
ALLA SERATA
PENSO IO.

WINGA TV

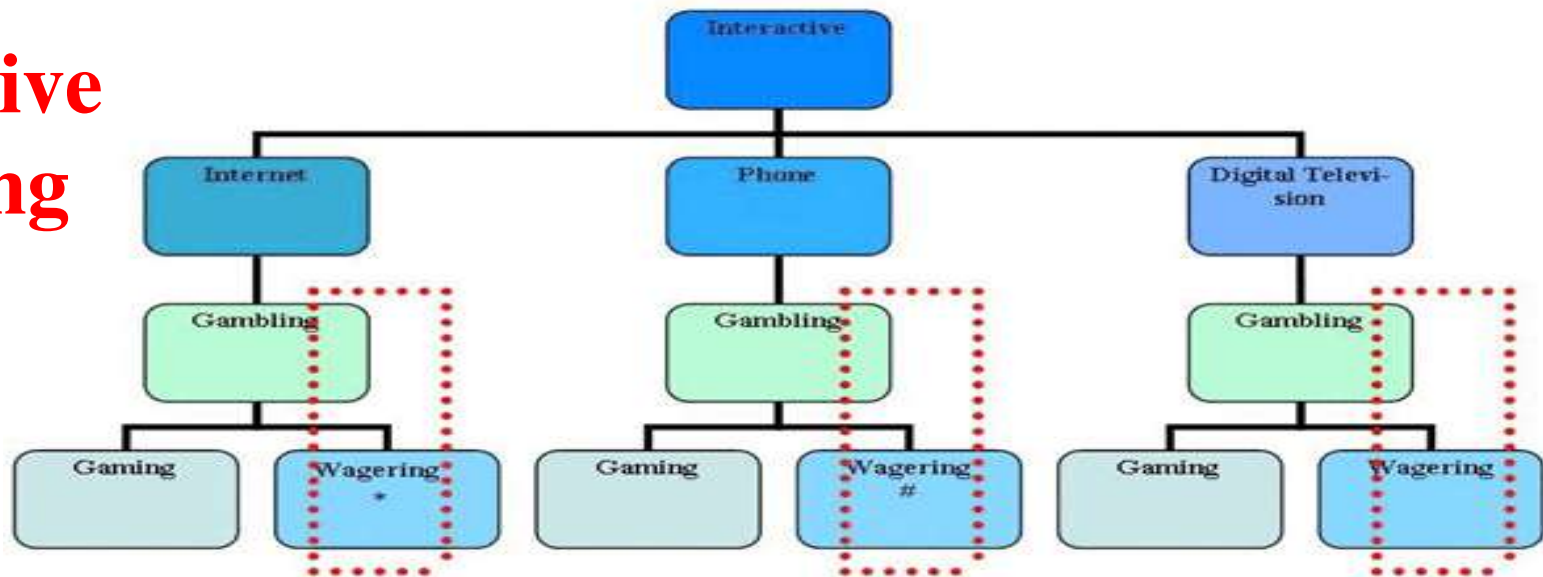
Seguici su Facebook

Mantiti comodo, al casinò ti porta WINGA. Ogni sera, i croupier di WINGA TV ti aspettano sul canale 63 per giocare a Roulette Show. Regole, gioco e vincite su [winga.it](#). WINGA CAMBIA LA TV. SAPPONIZZATI SUL CANALE 63.

The image is a promotional advertisement for WINGA TV. It features a woman with long dark hair and glasses, smiling and holding a roulette ball. She is positioned behind a roulette wheel. The background is a light gray with the WINGA TV logo in the top left corner. The logo consists of the word 'WINGA' in a large, bold, black font, with 'TV' in a smaller font below it. To the right of the logo is a red and white checkered roulette ball with the number '63' on it. Below the logo, the text 'ACCENDI LA TV, ALLA SERATA PENSO IO.' is written in a large, bold, white font. Below this text, the words 'WINGA TV' are written in a smaller, white font. In the bottom left corner, there is a small Facebook logo and the text 'Seguici su Facebook'. At the bottom of the image, there is a line of text in a small font that reads: 'Mantiti comodo, al casinò ti porta WINGA. Ogni sera, i croupier di WINGA TV ti aspettano sul canale 63 per giocare a Roulette Show. Regole, gioco e vincite su winga.it. WINGA CAMBIA LA TV. SAPPONIZZATI SUL CANALE 63.'

**Sulle nuove smart
TV si può giocare a
tutte le ore del
giorno e della notte**

Interactive Gambling



Global Interactive Gambling GGY (US\$m) 2005 – 2013f



Rischio di dipendenza

I nuovi giochi, che hanno un intervallo temporale fra puntata e vincita minimo, sono molto più tossicomanigeni

Basso



Medio

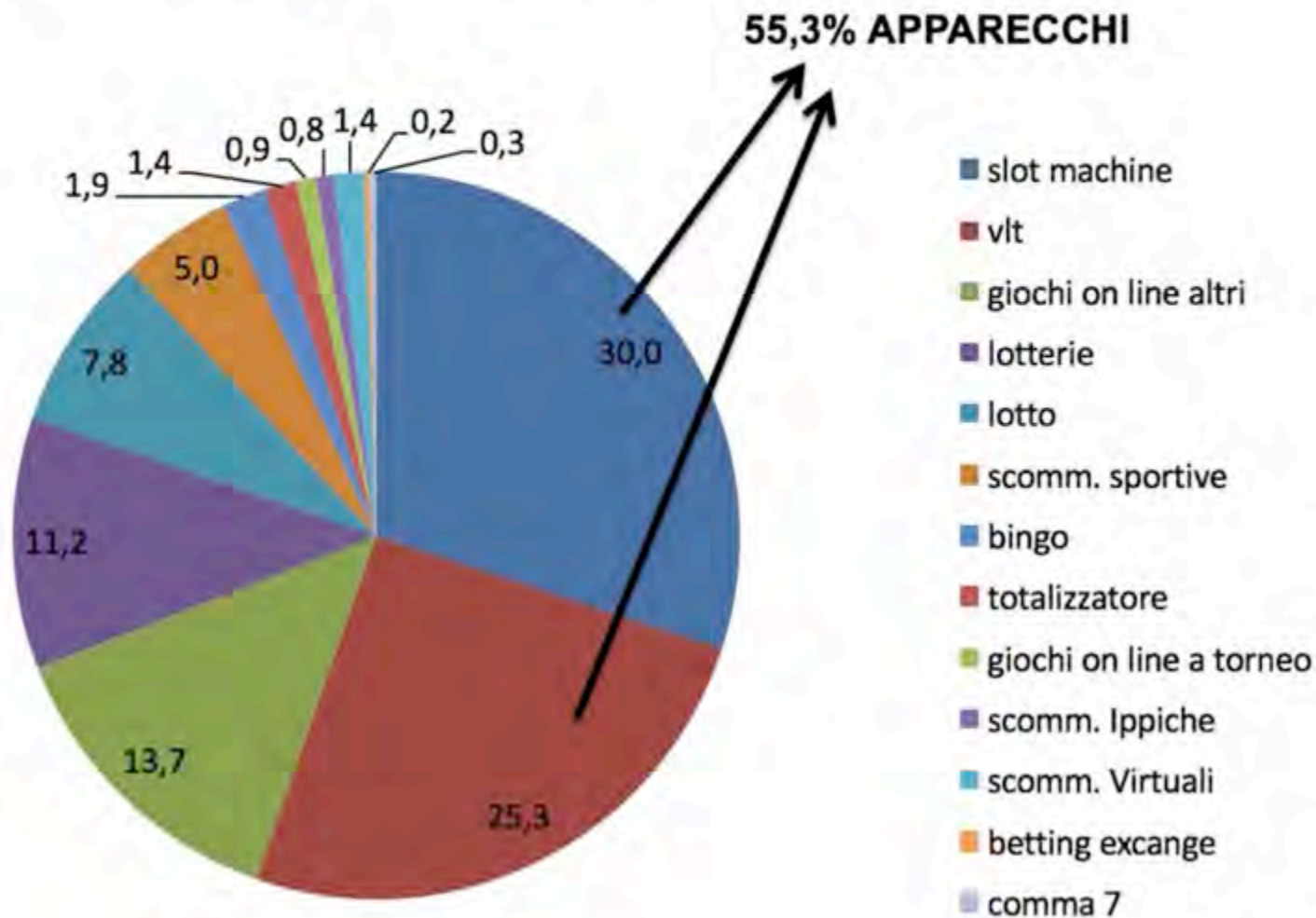


Alto

“Per il giocatore, rispetto agli altri giochi, le slot sono come il crack per il tossicodipendente”

(Al Cooper, Ph.D.)

A cosa si gioca? Nel 2014 il 55,3% del fatturato arriva dagli «apparecchi», seguono i giochi on-line e poi i «gratta e vinci».



ICONTI DELL'AZZARDO

● VOLUME D'AFFARI IN MILIONI DI EURO (*) ● ENTRATE ERARIALI ● RICAVI DELLA «FILIERA» (**)



SPESA IN EURO PRO CAPITE



* Volume complessivo del denaro immesso nel circuito del gioco

** La filiera comprende concessionari, pubblici esercenti e gestori del gioco

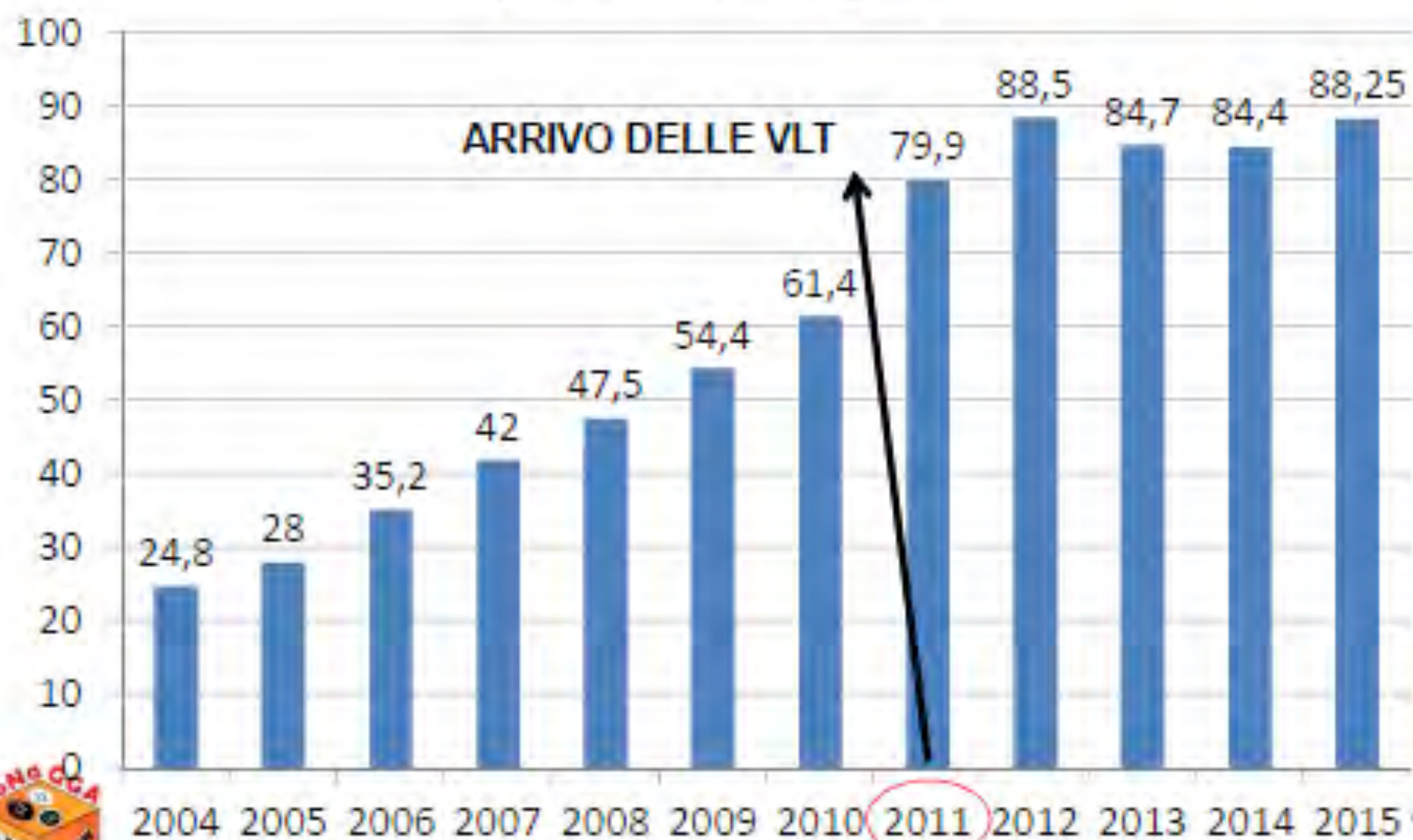
I CLAN LEGATI AGLI AFFARI ILLEGALI DEL GIOCO D'AZZARDO



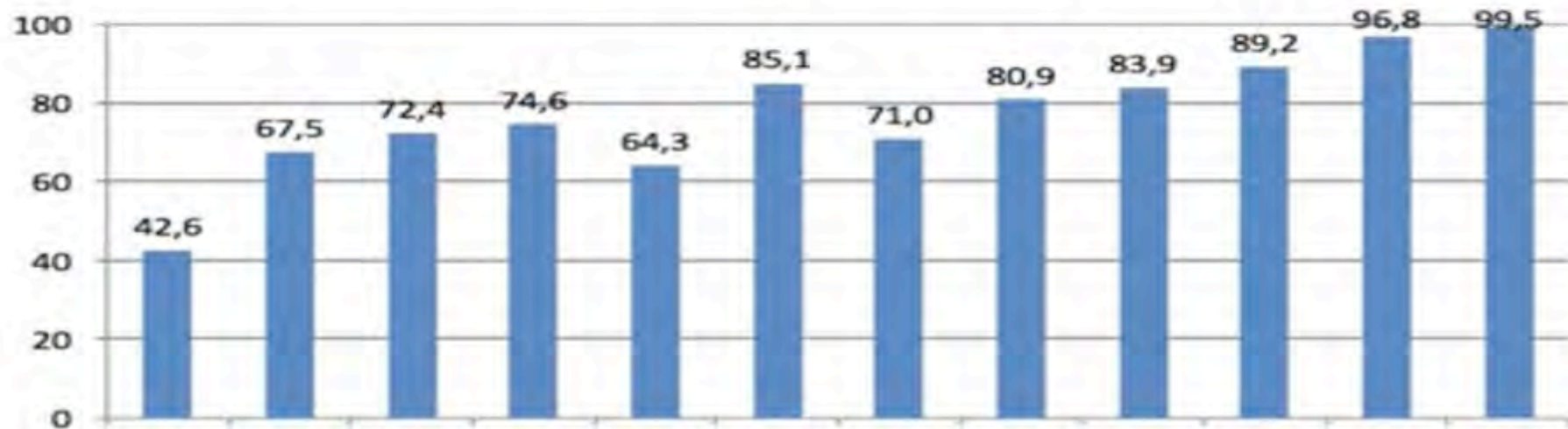
Gioco e criminalità

- Il gioco è una grande fonte di guadagno, e alcune ditte gestrici sono infiltrate dalla criminalità
- Il gioco è un eccellente metodo per ripulire denaro “sporco”

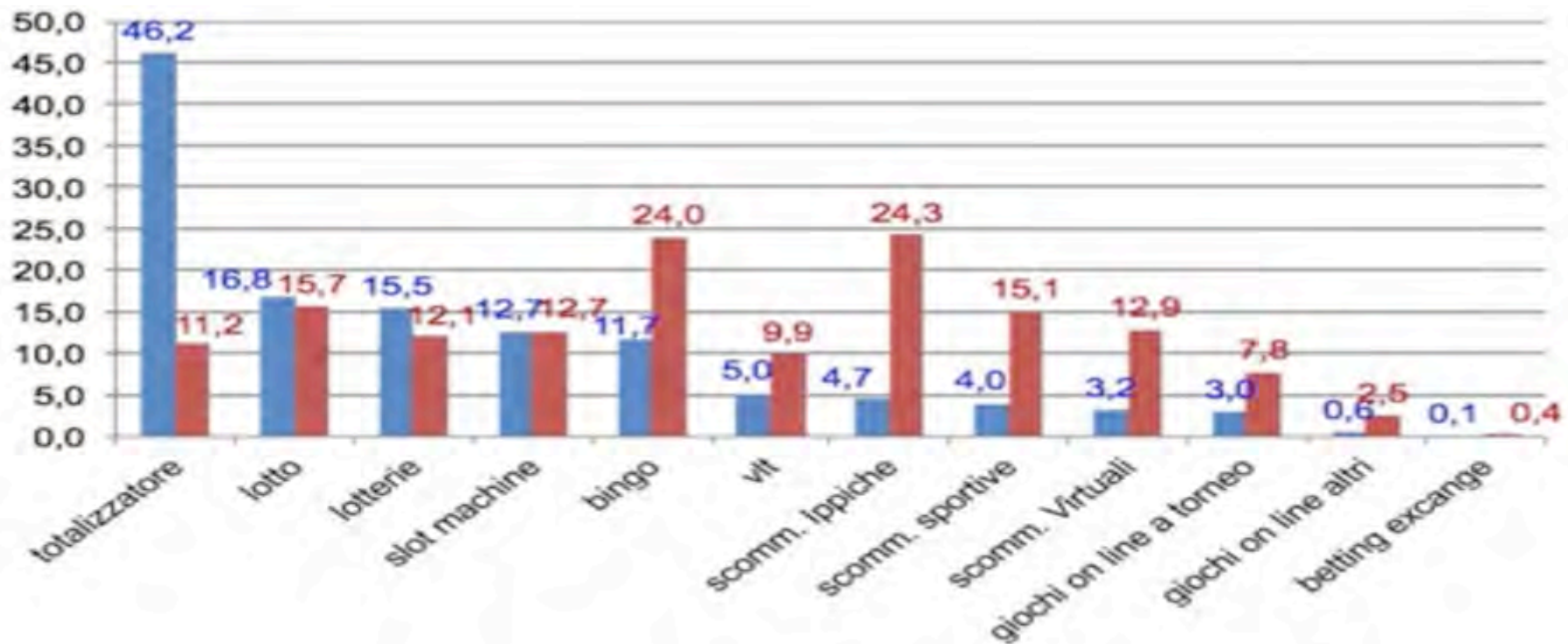
Miliardi di euro «spesi» nel gioco d'azzardo in Italia (solo mercato legale)



Redditività percentuale per i giocatori (2014)

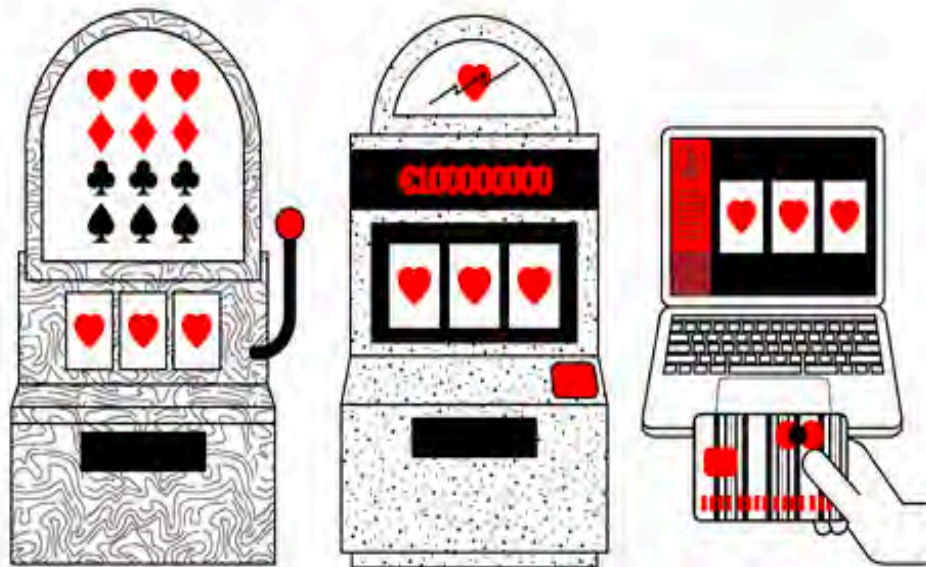


Redditività percentuale per **Erario** e per **Filiera industriale**



“Spesi” o “giocati”? (non è la stessa cosa)

Dati 2016



Nel 2016 gli italiani hanno speso
95 miliardi di euro
il 4,7% del Pil

Giocati

96 miliardi di Euro

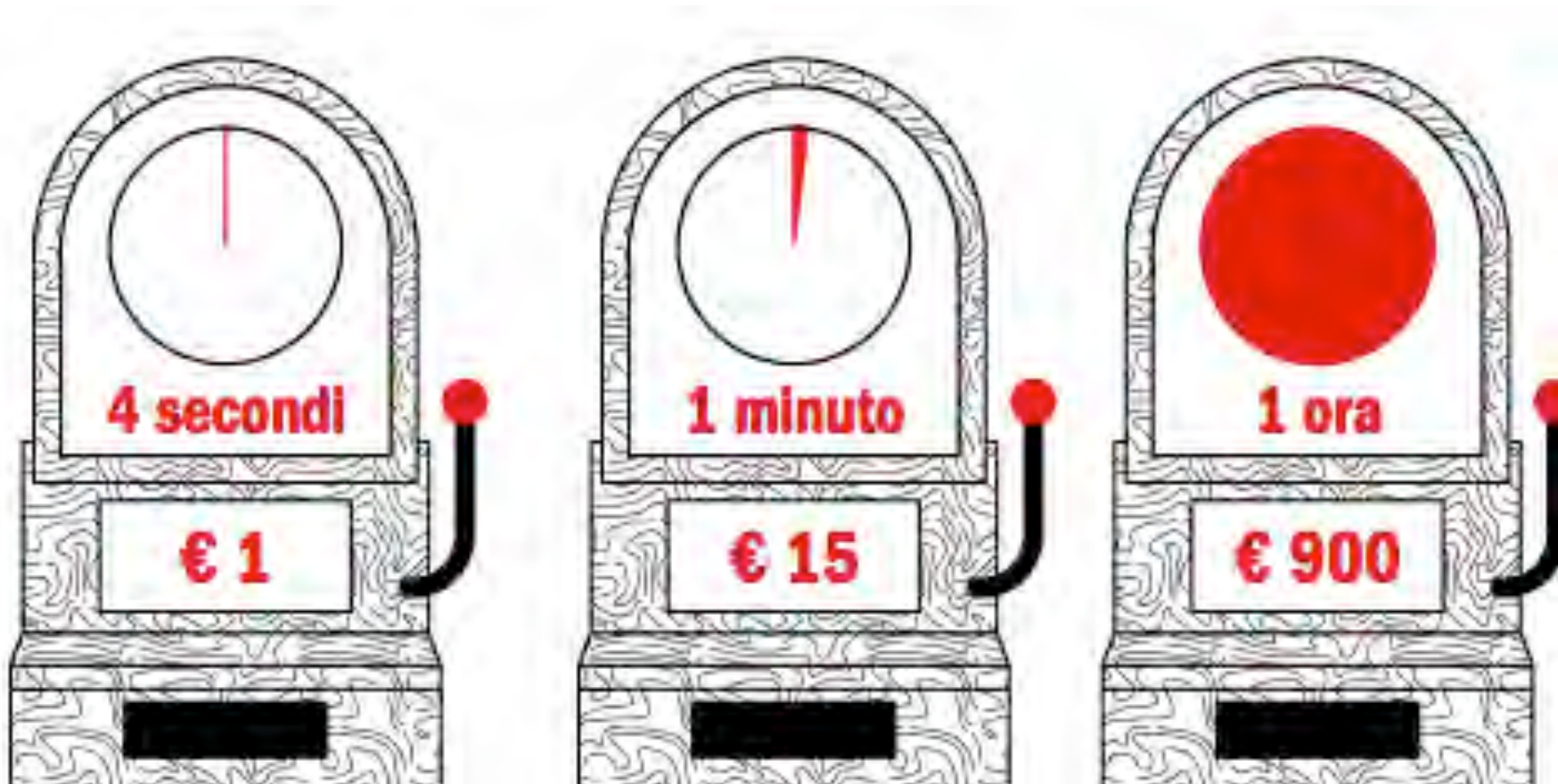
Restituiti (pay-out)

76,6 miliardi di Euro

Spesi

19,4 miliardi di Euro
(10,5 vanno all'erario
8,9 vanno alla filiera)

Costo medio del gioco alle slot



Anche qui comunque si tratta di “giocato” e non di “perso”
Può però capitare di perdere migliaia di euro in una sola sera

10^e LOTTO

Novità
Provalo Subito!

Vinci per la vita

WinforLife! Gold

Fino a **10.000€**
al mese per **30 anni!**
L'occasione è ... D'ORO!

Da oggi, insieme a WinforLife! prova anche WinforLife! Gold

Se giochi 2,50€ per combinazione puoi vincere con 10-11 numeri, 10, 9, 8 e 7.
Se giochi 5€, puoi vincere anche con 3, 2, 1, 0 e 0-11 numeri!

Puoi giocare tutti i giorni per l'estrazione delle ore 20.00.



SuperEnalotto

JACKPOT

Gioca oggi. Diventa milionario.

115.900.000

e 5,00

Oltre **1.000.000** di biglietti vincenti tra **20 e 100.000 Euro!**

MILIARDARIO

VINCI FINO A **€ 500.000!**

Se trovi uno o più "numeri vincenti" nei "i tuoi numeri", vinci i premi corrispondenti. Se nei "i tuoi numeri" trovi una **★** vinci subito 100 Euro. Se trovi **★** vinci tutti i 10 premi presenti nell'area di gioco.

NUMERI VINCENTI

I TUOI NUMERI

PREMIO	PREMIO	PREMIO	PREMIO	PREMIO
PREMIO	PREMIO	PREMIO	PREMIO	PREMIO

Gratta Vinci!

Oltre **100 Milioni di Euro in Premi!** 055



Siamo aperti anche a pranzo!

13

16

Gioca ONLINE dalle 13 alle 16!

Veloce, sempre più veloce....

Io gratto, tu vinci nuovi clienti

Una volta provato, molti tuoi clienti non potranno più farne a meno.

**La più scintillante attrazione
della tua ricevitoria.**





Estrazione ogni 5 minuti

Si confrontano i numeri giocati con i 20 numeri estratti nel corso di apposite estrazioni comuni a tutti i giocatori effettuate ad intervalli di 5 minuti l'una dall'altra, tutti i giorni dalle ore 00.00 fino alle ore 24.00. È possibile ripetere la stessa giocata per più estrazioni consecutive fino ad un massimo di 50 o ripetere la giocata sino a 20 volte (giocate multiple).

Estrazione del Lotto

Si confrontano i numeri giocati con i 20 numeri delle prime due colonne del Notiziario delle Estrazioni del Lotto iniziando dalla Ruota di Bari e proseguendo in ordine alfabetico (la Ruota Nazionale è sempre esclusa). In caso di numeri ripetuti, si considerano anche quelli risultanti dalle altre colonne del Notiziario. È possibile ripetere la stessa giocata per più estrazioni consecutive fino ad un massimo di 50 o ripetere la giocata sino a 20 volte (giocate multiple).

Estrazione Immediata

In questo caso si confrontano i numeri giocati con i 20 estratti assegnati dal sistema contestualmente alla giocata e stampati sullo scontrino di gioco. È possibile ripetere la stessa giocata per più estrazioni fino ad un massimo di 50.

Il 10eLotto è un gioco a moltiplicatore che ti permette di giocare da un minimo di 1 ad un massimo di 10 numeri compresi tra 1 e 90.

E' possibile giocare da un minimo di 1€ fino ad un massimo di 200€, con incrementi di 0,50€, per ciascuna modalità d'estrazione.

Ad ogni estrazione, tra i numeri della ventina vincente 10eLOTTO verrà estratto un NUMERO ORO.

Aggiungendo l'opzione "NUMERO ORO" alla giocata, se il NUMERO ORO estratto nella ventina vincente è tra i numeri giocati, si accede a premi nuovi e più ricchi.

Selezionando il NUMERO ORO il costo della giocata raddoppia.

Si hanno a disposizione tre tipologie di estrazione:



Pubblicità....

MISTER BODY

MISTER BODY

Ti piace vincere facile?





Concessione n° 15014



**DOWNLOAD
GRATUITO**

GIOCA ONLINE



**Si sono fatti convincere dalla pubblicità.
Nessuno regala becchime.**

“Gioca responsabile” – la grande ipocrisia



Schellink & Schrans (1998): I giocatori che riescono a seguire i “codici di condotta” del gioco responsabile costituiscono solo il **4% del profitto dell’azzardo**



Tracy Schrand (2006): “Se il messaggio sul “gioco responsabile” fosse stato un successo, l’industria del gioco avrebbe chiuso per mancanza di introiti”

Età

Gli anziani, per noia, depressione, mancanza di altri stimoli, sono una categoria a rischio per il gioco d'azzardo (corriere e corriere di pensionati riempiono i casinò di Las Vegas e Reno)

Sogno una relazione conturbante.

Caccia al Sogno

Partecipa al concorso che premia i tuoi sogni.

LOTTO

The advertisement features a close-up of an elderly woman with white hair, wearing a pink cardigan over a floral blouse and a pearl necklace. She is smiling and holding a piece of crumpled white paper. A thought bubble above her head contains the text 'Sogno una relazione conturbante.' In the bottom right corner, there is a yellow banner with the text 'Caccia al Sogno' and the 'LOTTO' logo. At the bottom, a red banner contains the text 'Partecipa al concorso che premia i tuoi sogni.'

Piccoli giocatori crescono con le 'redemption tickets'



La differenza principale tra le slot machine e le redemption tickets sta semplicemente nel fatto che le prime sono vietate ai minori di 18 anni, le seconde sono invece accessibili ai più giovani perché il premio non è in denaro ma in ticket da un punto ciascuno. Tanti ticket uguale tanti punti per ottenere un premio.



In parte per una “voluta” confusione fra il gioco familiare della tombola ed il Bingo, in contrasto con le norme di legge che prevedono il divieto di accesso ai minori nei locali destinati al gioco (comprese espressamente le sale Bingo), queste sono proposte come sale per famiglie, con spazi dedicati ai bambini (magari con piccole slot giocattolo)



Curioso come George Sabato 14 maggio

**BINGO
IMPERIAL**
Pizzeria • Sala Bingo • Ristorante • Bar

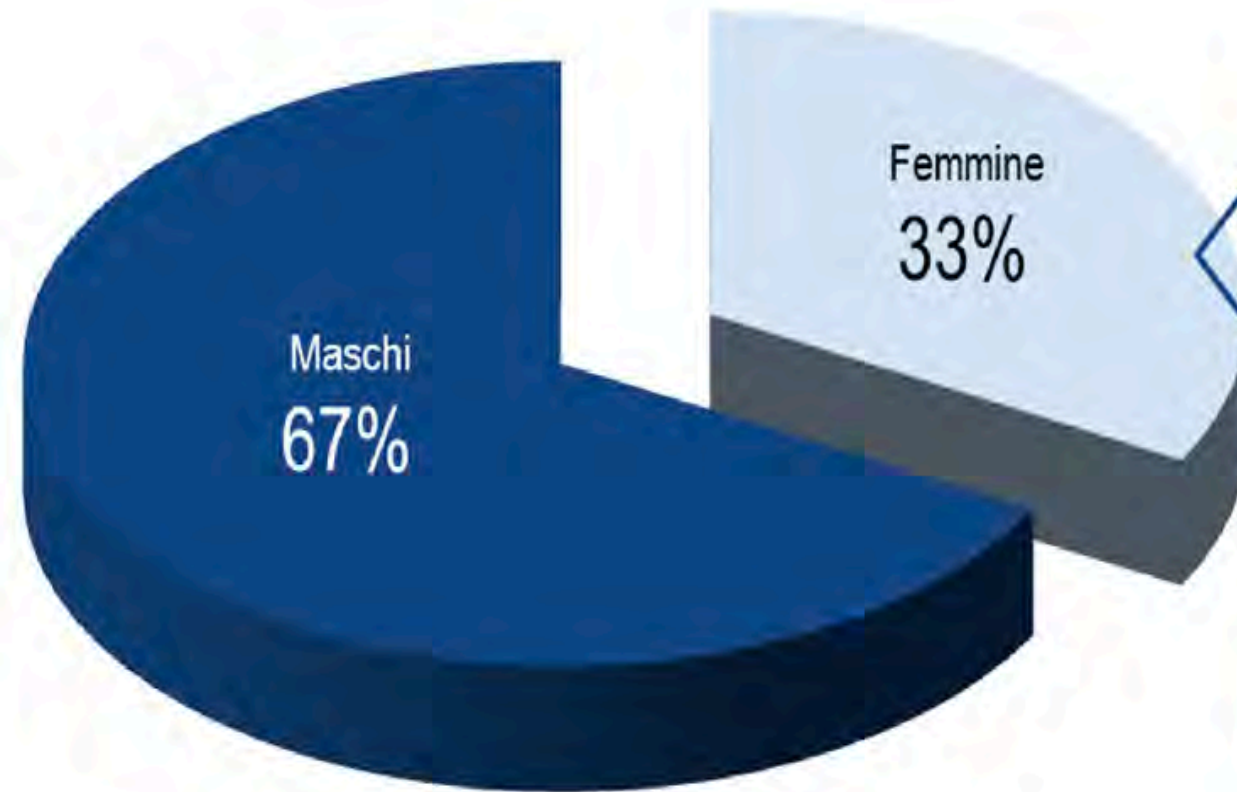
Sabato **14** maggio,
dalle **ore 18**,
ti aspettiamo a Bingolandia
per disegnare insieme
i tuoi personaggi preferiti!

La Merenda è sempre **Gratis!**
Ingresso **Gratuito!**





Sesso



- Iniziano a giocare più tardivamente
- Fattori scatenanti
 - Stress
 - Insoddisfazione
 - Depressione
- Sviluppano prima dipendenza
- Ricerca di aiuto più precoce (Grant e Kim 2002)
- Privilegiano Bingo e Slot machine
- Maggior prevalenza disturbi dell'umore
- Maggior tasso di suicidi (Potenza, 2001)
- Minor coinvolgimento verso attività legali (Ladd e Petry 2002)
- Terapie più orientate al controllo del disturbo dell'umore



La fallacia di Montecarlo:

un metodo empirico ma....efficace:
testa o croce?



Primo	Lancio	Croce
Secondo	Lancio	Testa
Terzo	Lancio	Croce
Quarto	Lancio	Croce
Quinto	Lancio	Testa
Sesto	Lancio	Croce
Settimo	Lancio	Testa
Ottavo	Lancio	Croce
Nono	Lancio	Croce
Decimo	Lancio	?

Quale sarà l'esito del decimo lancio?

Indicare la probabilità (da 1% a 100%) di uscita della combinazione "testa"

Trappole cognitive

Effetto “Macbeth” “Mi sono inoltrato nel sangue sino a tal punto che, se non dovessi spingermi oltre il guado, il tornare indietro mi sarebbe tanto pericoloso quanto l’andare avanti”

Pensiero magico Il giocatore patologico NON accetta che il gioco sia determinato dal caso: scambia la casualità con la causalità (non solo comportamenti superstiziosi ma vere e proprie strutture di pensiero)

La “fallacia di Montecarlo” Ideazione magica che si fonda sul fatto che i numeri ed il caso abbiano una memoria che risponda ai numeri della equa distribuzione (ritardatario al lotto). Anche il fenomeno del chasing (rincorsa delle perdite con escalation di puntate) si basa su questa distorsione logica del pensiero.

Memoria selettiva Le vincite sono ricordate molto più delle perdite



Quasi vincita (*“c’è mancato pochissimo”*): trasforma un insuccesso in un quasi successo, suggerendo (fatto statisticamente errato) che vincere sia in fondo facile, basta insistere



Se ho azzeccato 5 numeri su 6 al superenalotto, non ho “quasi vinto”: le possibilità di azzeccare anche il sesto erano circa 1:100

Sopravvalutazione della possibilità di vincita



La possibilità di vincere 500.000 euro è di 1/6.000.000

Attaccando uno all'altro 6 milioni di biglietti ottengo una striscia che va da Milano alla Basilicata.

Per trovare il biglietto vincente dovrei quindi prenderne uno a caso in questa lunghissima striscia e azzeccare proprio quello giusto

Però leggere sul giornale notizie come questa lo fa sembrare alla portata di tutti (anche i biglietti vincenti appesi fuori dai tabacchini hanno lo stesso effetto)

FERENTINO - Sensazionale colpo nella tabaccheria Rinaldi con un gratta e vinci "Il Miliardario"

La fortuna regala 500mila euro

Baciato dalla dea bendata un giovane operaio albanese residente in città



Anche i “finti premi” ingannano il cervello illudendolo sulla facilità di vincere

▪

n. 5	premi di euro 500.000,00;
n. 25	premi di euro 100.000,00;
n. 250	premi di euro 10.000,00;
n. 5.000	premi di euro 1.000,00;
n. 7.500	premi di euro 500,00;
n. 65.000	premi di euro 100,00;
n. 120.000	premi di euro 50,00;
n. 90.000	premi di euro 25,00;
n. 270.000	premi di euro 20,00;
n. 350.000	premi di euro 15,00;
n. 2.030.000	premi di euro 10,00;
n. 8.610.000	premi di euro 5,00.

A sinistra le possibilità di vincere su 30.000.000 di biglietti “Il Miliardario” da 5 euro

Gli 8.610.000 premi da 5 euro in realtà sono “non vincite” (è lo stesso prezzo del biglietto) ma stimolano il cervello, che “crede” di aver vinto, inducendolo a giocare ancora

Alcuni giochi poi (“win for life”) sono costruiti appositamente per illudere le fasce più povere di chi non arriva a fine mese di poter risolvere in un colpo solo tutte le loro difficoltà

The advertisement features a central blue square with a sunburst pattern. At the top of this square is the text "Vinci per la vita" in small green letters, followed by "WinforLife!" in large, stylized green and red letters. Below this, the phrase "e la vita diventa leggera" is written in large white letters. At the bottom of the square is the "Giochi24.it" logo in a red box. To the left of the central square, the word "MUTUO" is written in large red letters over a house illustration. To the right, another house illustration is shown under a blue sky with sun rays. In the bottom right corner, there is a small text area that reads "gioca responsabilmente" and "Concessione n. 4213" with several small logos.

MUTUO

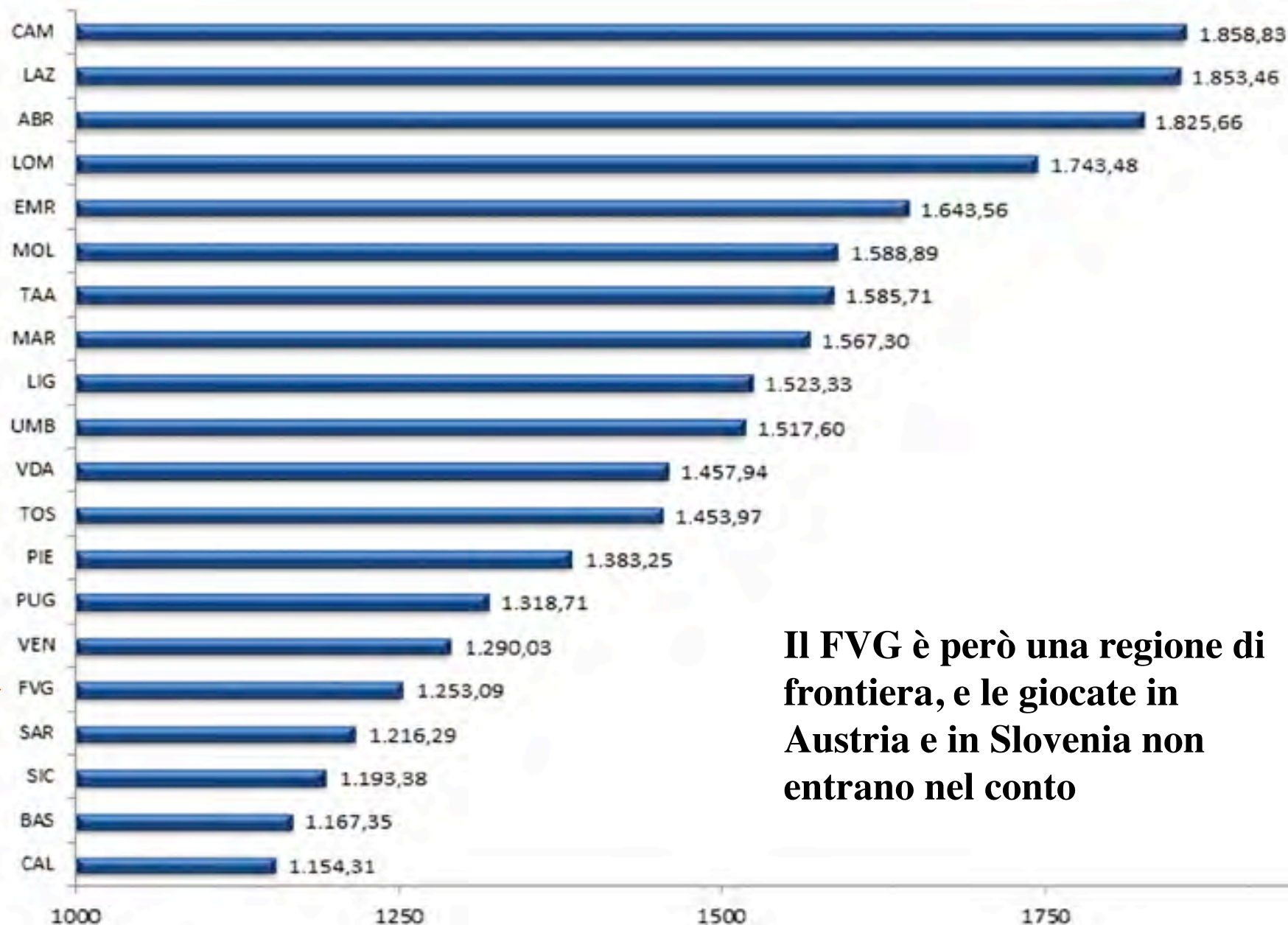
Vinci per la vita
WinforLife!

**e la vita diventa
leggera**

Giochi24.it

gioca responsabilmente
Concessione n. 4213

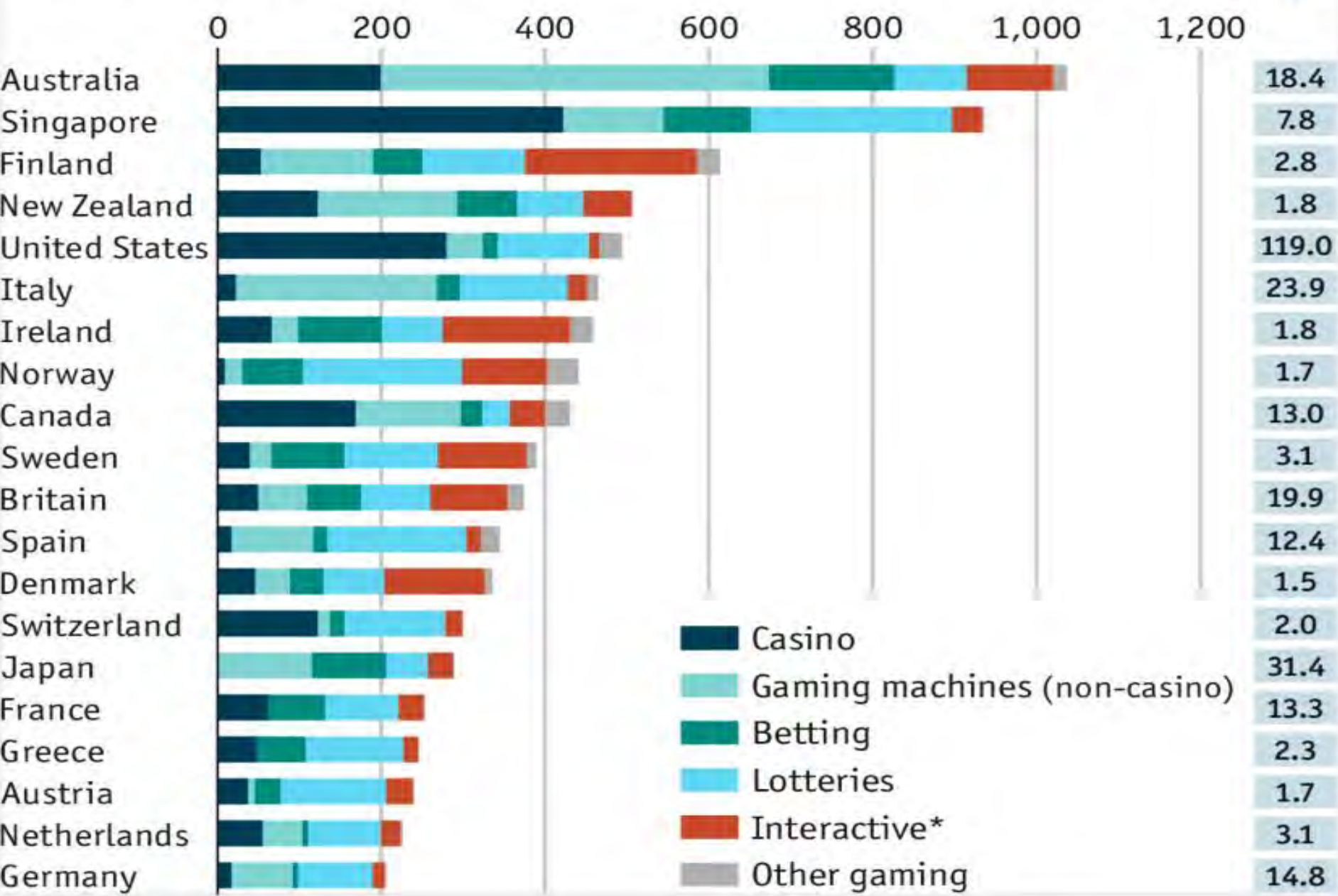
Distribuzione del denaro speso pro capite (euro) in gioco d'azzardo per Regione. DPA, 2011.



Il FVG è però una regione di frontiera, e le giocate in Austria e in Slovenia non entrano nel conto

Biggest gamblers, loss per resident adult, \$

Total, \$bn: Losses



Gioco d'azzardo e ludopatia. Intesa in Conferenza Unificata Stato Regioni (7-9-17)

Prima riduzione delle AWP da 400.000 a 265.000 (-35%)

**Poi sostituzione delle AWP rimanenti con le AWPR (in grado di riconoscere il giocatore e la sua età),
Dimezzamento, in tre anni, dei punti gioco, attualmente stimati in circa 100.000.**

I punti vendita dovranno essere certificati.

- **accesso selettivo, identificazione avventore, controllo con documento d'identità, carta nazionale dei servizi, e carta dell'esercente, che permetterà il funzionamento delle nuove AWPR;**
- **standard di arredo interno e luci, più segnaletica esterna che attesta la certificazione pubblica;**
- **formazione specifica per gli addetti sul contrasto al gioco d'azzardo patologico;**
- **rispetto di limiti minimi sui volumi di spazio dedicati al gioco e sui numeri minimi e massimi di apparecchi adibiti al gioco;**
- **tracciabilità completa delle giocate e delle vincite**
- **apparati di videosorveglianza interna simili a quelli in dotazione ai casinò;**
- **collegamento diretto con presidi di polizia e/o con l'Agenzia delle dogane e dei monopoli.**



Al termine del periodo transitorio di tre anni potranno ospitare Awp solo i punti gioco certificati.

E in FVG?

Normativa regionale sul gioco d'azzardo patologico

2012 - DGR 2016/2012

- Linee di gestione 2013



2013 - DGR 44/2013

- PARD 2013-2015



2014 - LR 1/2014



DDC 584/2014

-Tavolo GAP



DGR 2332/2014

-Distanze slot



Normativa regionale: LR n.1 del 14 febbraio 2014

2015 - DGR 917/2015

- Piano attività 2015



2015 - DGR 2365/2015

- Scuole che promuovono salute



2015 - LR 33/2015

- Modifiche alla 1/2014



2015 - DGR 528/2016

- Piano attività 2015



2017 - DM 6.10.2016

- Piano operativo 2017



**LR n. 26 17 luglio 2014 - Modifiche
alla LR 1/2014**



LR n. 26 17 luglio 2014 – Modifiche legge regionale 1/2014

Si sono aggiunti nuovi luoghi sensibili ...

Art. 2 (definizioni):

...e) "luoghi sensibili":

- 1) *gli istituti scolastici di ogni ordine e grado;*
- 2) *i centri preposti alla formazione professionale;*
- 3) *i luoghi di culto, relativi alle confessioni religiose;*
- 4) *gli impianti sportivi;*
- 5) *le strutture residenziali o semiresidenziali operanti in ambito sanitario o sociosanitario;*
- 6) *le strutture ricettive per categorie protette;*
- 7) *i luoghi di aggregazione giovanile, compresi le ludoteche, i ricreatori, gli oratori e le biblioteche;*
- 8) *i luoghi di aggregazione per anziani definiti con apposito atto da parte di ogni Comune;*
- 9) *gli istituti di credito e gli sportelli bancomat;*
- 10) *gli esercizi di compravendita di oggetti preziosi e oro usati;*
- 11) *le stazioni ferroviarie;*

LR n. 26 17 luglio 2014 – Modifiche legge regionale 1/2014

Si sono date indicazioni e restrizioni ...

Dopo la lettera g) del comma 2 dell'articolo 5 della legge regionale 1/2014 è aggiunta la seguente:

<< g bis) rendere disponibili ai gestori delle sale da gioco, delle sale scommesse e delle altre attività nei cui locali sono installati apparecchi per il gioco lecito o viene effettuata attività di raccolta di scommesse ai sensi dell' articolo 88 del regio decreto 773/1931 , **indicazioni di buone pratiche sul gioco d'azzardo** che diano informazioni sulle probabilità reali di vincita e un test di verifica per una rapida valutazione del rischio di dipendenza.>>.

Il comma 6 dell'articolo 5 della legge regionale 1/2014 è sostituito dal seguente:

<< 6. Ai fini **dell'accesso a finanziamenti**, benefici e vantaggi economici regionali, comunque denominati, da parte di esercizi pubblici, commerciali, circoli privati e altri luoghi deputati all'intrattenimento, costituisce **requisito essenziale l'assenza, nei locali di tali attività, di apparecchi per il gioco lecito.**>>.

LR n. 26 17 luglio 2014 – Modifiche legge regionale 1/2014

Art. 6 (Competenze dei Comuni)

1. ..., è vietata l'installazione di apparecchi per il gioco lecito e l'attività di raccolta di scommesse ai sensi dell' articolo 88 del regio decreto 773/1931 entro la distanza di **cinquecento metri da luoghi sensibili**.

...

17. Su ogni apparecchio per il gioco lecito deve essere indicata, in modo che risulti chiaramente leggibile:

- a) la **data del collegamento** alle reti telematiche dell'Agenzia delle dogane e dei monopoli;
- b) la **data di scadenza del contratto** stipulato tra esercente e concessionario per l'utilizzo degli apparecchi;
- c) i riferimenti del **numero verde regionale** di cui all'articolo 5, comma 2, lettera f).

18. È vietata qualsiasi attività pubblicitaria relativa all'apertura o all'esercizio di sale da gioco e sale scommesse.

....

20. Le **vetrine** dei locali in cui sono installati apparecchi per il gioco lecito **non devono essere oscurate** con pellicole, tende, manifesti o altro oggetto.

Le fasi del gioco compulsivo

1) Fase vincente

Vincita iniziale, gioco occasionale, ottimismo irrealistico, eccitazione legata al gioco.

Il gioco si fa più frequente, aumenta l'ammontare della scommessa, rinforzo da grossa vincita.



2) Fase Perdente

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



3) Fase di disperazione

Incapacità di risarcire i debiti, marcato aumento del tempo e del denaro dedicato al gioco, alienazione dalla famiglia e dagli amici, panico, azioni illegali, disturbi del pensiero, divorzio, abuso di sostanze, disperazione, suicidio.



Fase vincente (3-5 aa)

giocate occasionali e sociali
eccitamento per il gioco
gioco più frequente
somme più alte
big win

Fase perdente (2-3 anni)

gioco solitario
prolungati episodi di perdita
incapacità di smettere
coperture e menzogne
dissesto finanziario
convinzione di potersi rifare

Fase della disperazione

incremento di tempo e denaro spesi
al gioco
alienazione socio-famigliare
atti illegali
perdita di ogni illusione

Fase del crollo: pensieri e tentativi di suicidio,
arresti, divorzio, alcoolismo, collasso emozionale

La “carriera” del giocatore (Custer, 1985)

Fase di crescita

profonda autoanalisi
minori preoccupazioni per il
gioco
capacità di pianificare il futuro

Fase di riedificazione

aumento autostima
risoluzione problemi legali
nuovi interessi

Fase critica

valutazione personale
ammisione dei problemi

Trattamenti

Trattamenti psicologici individuali

Trattamenti (individuali o di gruppo) anche dei soli familiari
(se giocatore non accetta)

Trattamenti di gruppo con operatore

Gruppi di auto-mutuo aiuto (es “giocatori anonimi”)

Trattamenti farmacologici

Trattamenti residenziali (alcune esperienze in Italia)

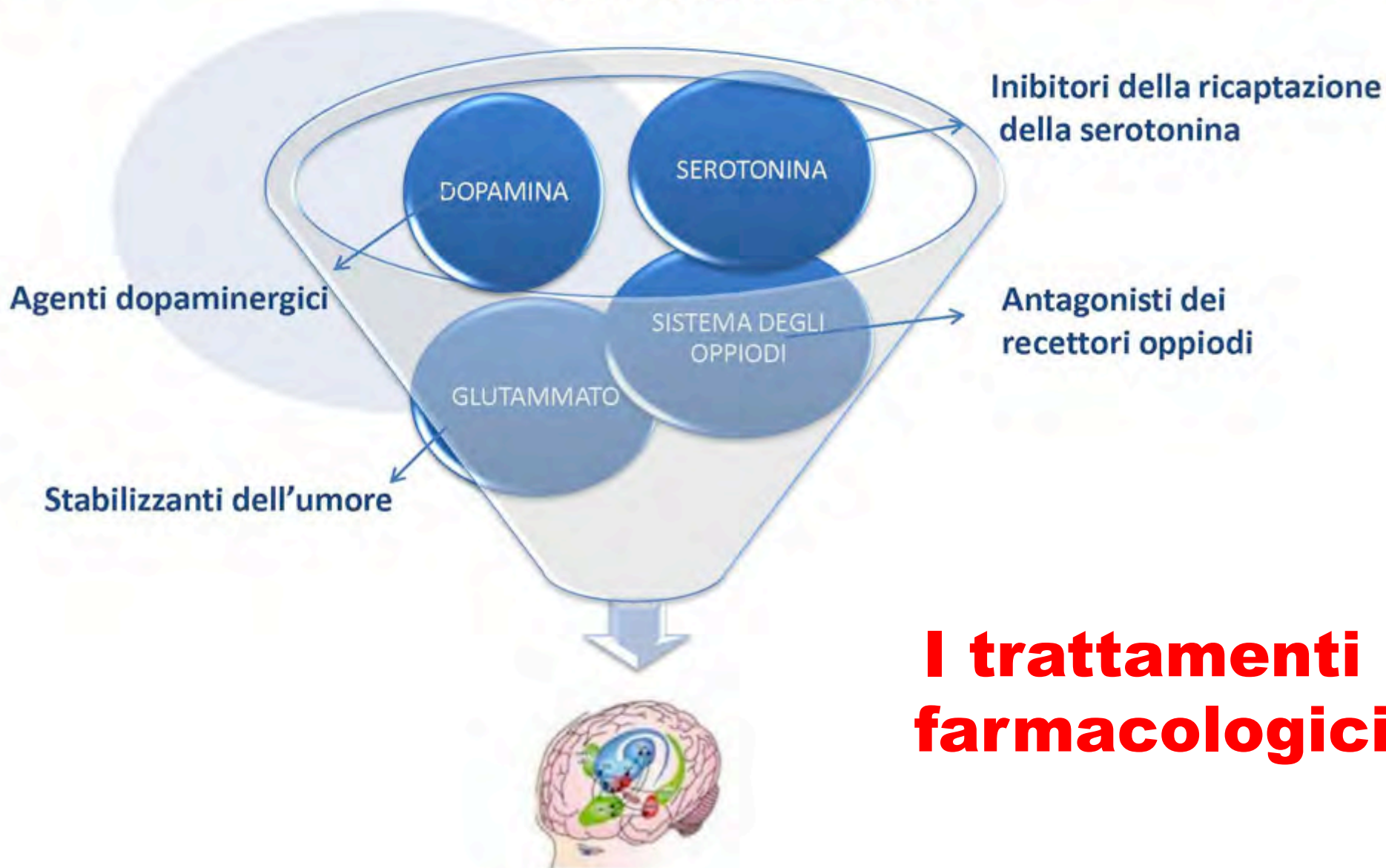
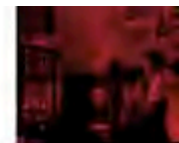
Gestione finanziaria affidata ad altri (amministrazione di
sostegno)

Interventi sociali (debiti, problemi
legali, ecc)

**Dal 2016 il Gioco
d'Azzardo rientra
nei Livelli Essenziali
di Assistenza (LEA)**



Neurotrasmettitori e classi terapeutiche coinvolte nel GAP



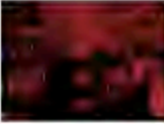
**I trattamenti
farmacologici**

Inibitori ricaptazione serotonina

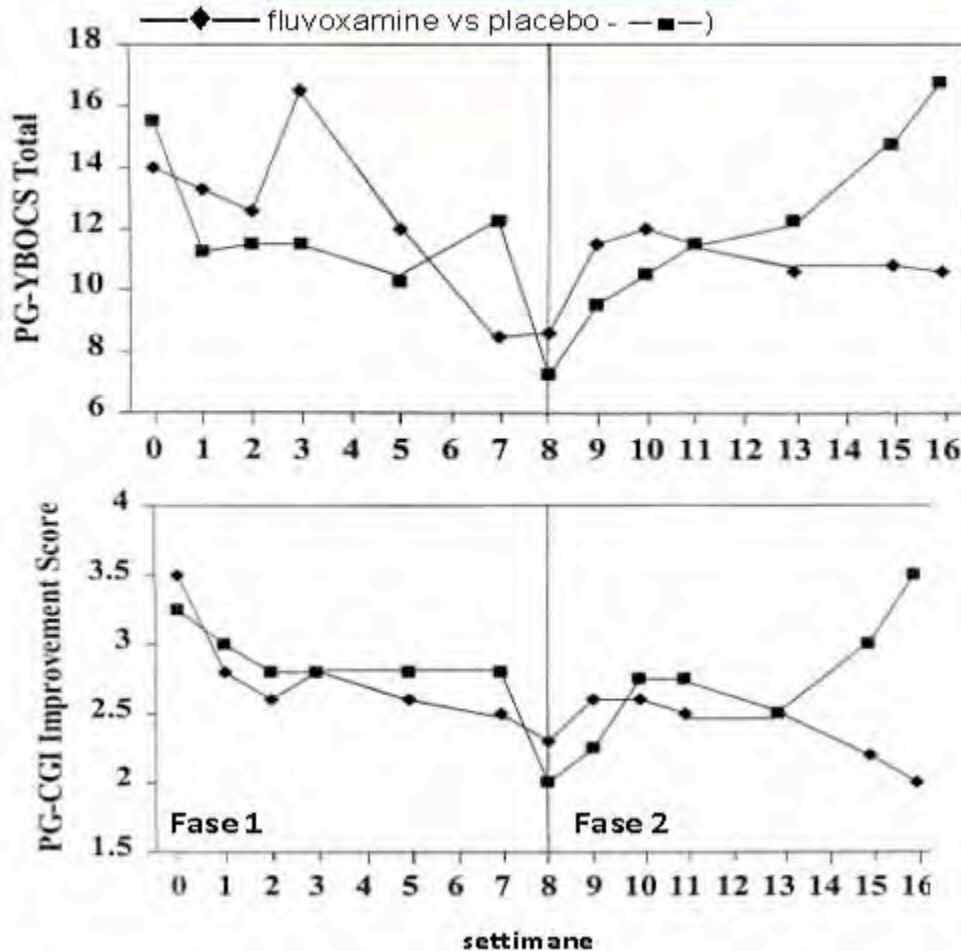


UNIVERSITA'
DI CAMPANIA

La fluvoxamina migliora i sintomi del GAP



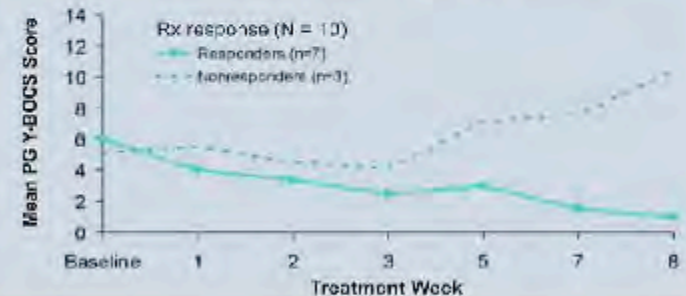
Studio di tipo cross over



studio di breve durata

Short-Term Single-Blind Fluvoxamine Treatment of PG

PG Y-BOCS Gambling Behavior Score



Nota: lo stesso vale anche per paroxetina, citalopram, bupropione, ecc.

Stabilizzanti dell'umore

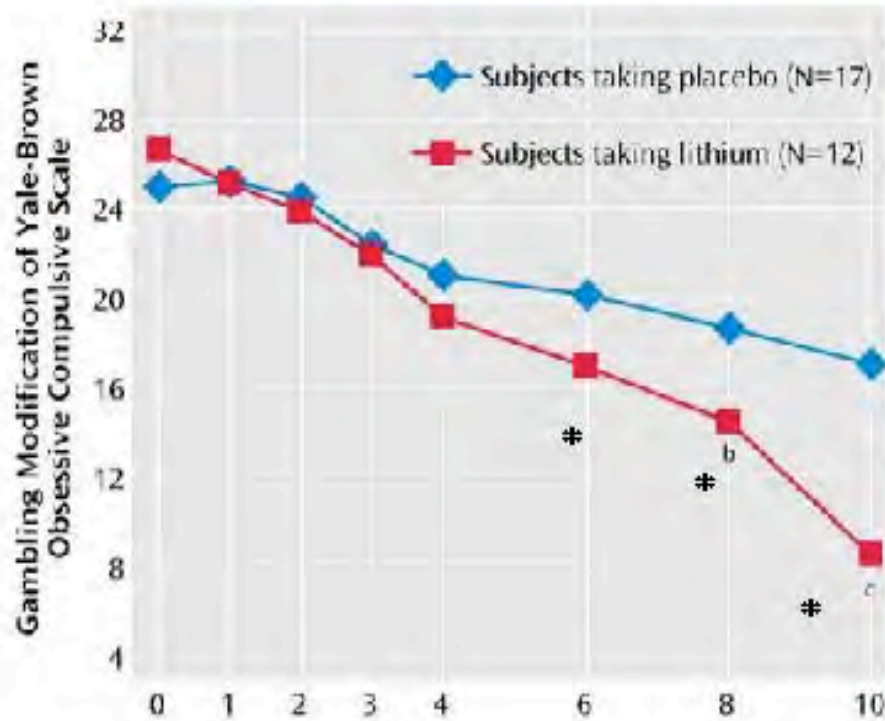


UNIVERSITA'
DI CAMPANIA

Litio e carbamazepina migliorano la scala YBOCS-PG

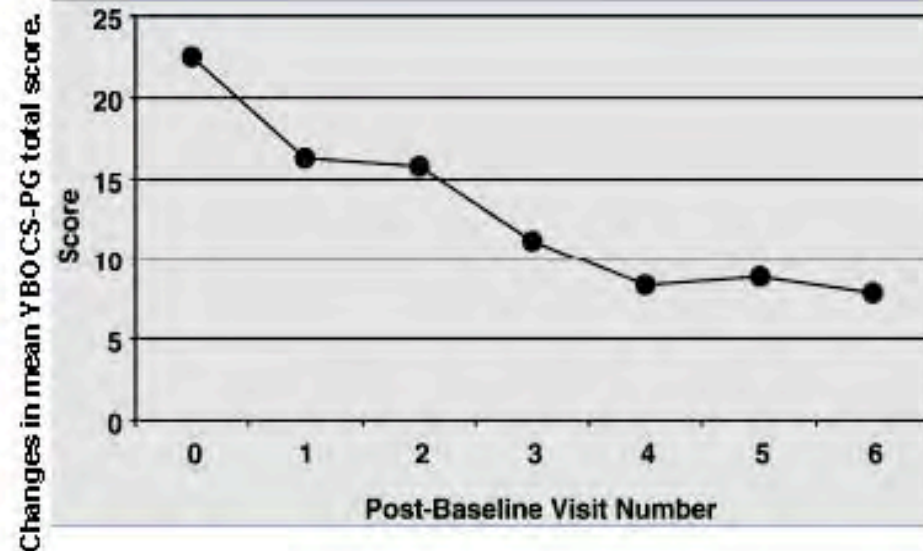


LITIO in uno studio condotto in doppio cieco controllato da placebo



Hollander et al., 2005 (Am J Psychiatry)

CARBAMAZEPINA in uno studio Open label senza il placebo



Black et al., 2008 (Biol Psychiatry)

Antagonisti degli oppioidi

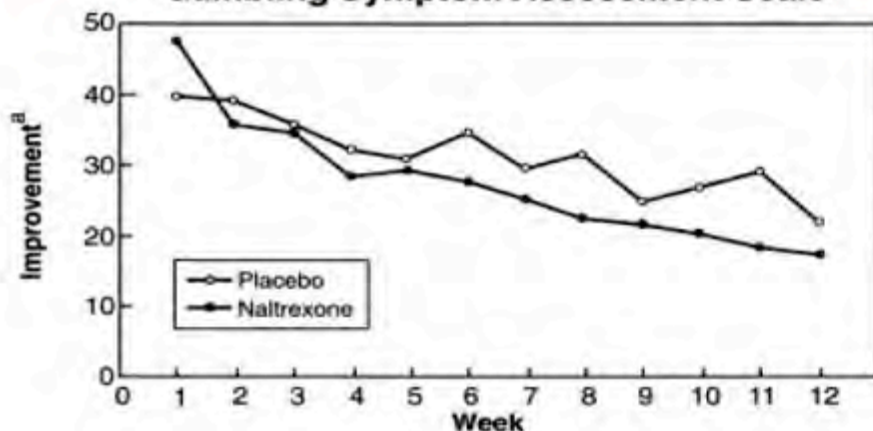


UNIVERSITÀ
DI PALERMO

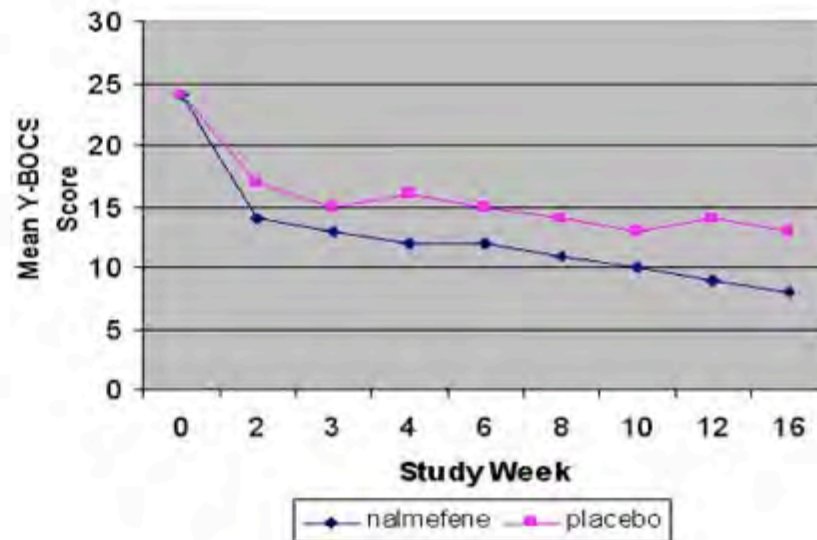
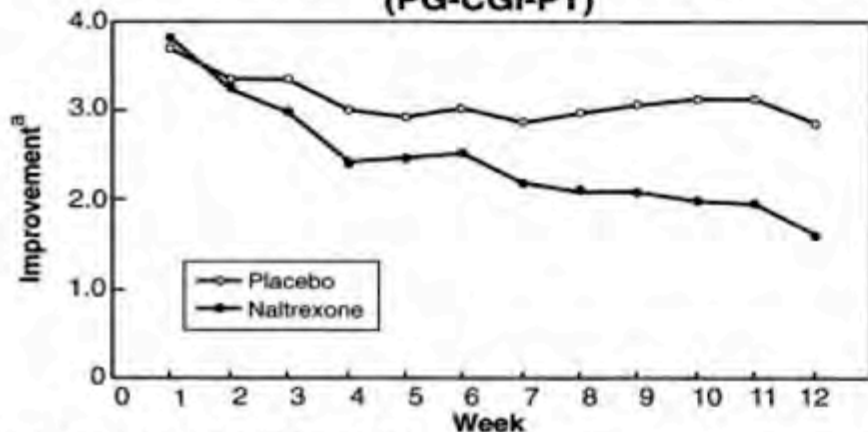
Naltrexone e nalmefene migliorano il comportamento
verso il GAP



Gambling Symptom Assessment Scale



Patient Rated Clinical Global Impression (PG-CGI-PT)



Agonisti dopaminergici (es. antiparkinsoniani) al contrario favoriscono l'insorgenza del GAP

ICD Type	Treatment Status	Current ICD # (%)
Any ICD	No dopamine agonist	72 (6.9)
	Dopamine agonist	348 (17.1)
Problem/ pathological gambling	No dopamine agonist	24 (2.3)
	Dopamine agonist	130 (6.4)
Pathological gambling only	No dopamine agonist	17 (1.6)
	Dopamine agonist	72 (3.5)
Compulsive sexual behavior	No dopamine agonist	18 (1.7)
	Dopamine agonist	90 (4.4)
Compulsive buying	No dopamine agonist	30 (2.9)
	Dopamine agonist	147 (7.2)
Binge-eating disorder	No dopamine agonist	18 (1.7)
	Dopamine agonist	114 (5.6)

• **Agonisti dopaminergici** aumentano il GAP (Smith, Kitchenham and Bowden-Jones, 2011); Moore et al., 2014

• Il ruolo dei **D2 Agonisti** sul GAP: Diminuita sensibilità alla ricompensa (*Dagher, 2012*)

• **Aripiprazolo**: Un farmaco coinvolto nell'insorgenza del GAP? 8 case reports che lo confermano (*Gaboriau L. et al., 2014*)

Terapia farmacologica adeguata



Ad oggi comunque nessun farmaco risulta registrato per il trattamento del disturbo da gioco d'azzardo e tutti i trattamenti farmacologici sono da considerare off-label

Il gioco d'azzardo è la droga, ma è il denaro a renderlo possibile

Strumenti, come l'amministrazione di sostegno, che limitino l'accesso al denaro, per alcuni aspetti hanno una valenza analoga al Disulfiram che impedisce l'accesso all'alcol

L'amministrazione di sostegno, introdotta dalla legge 6/2004, è uno dei principali strumenti di aiuto al giocatore (non solo per la gestione del denaro: aiuto nella gestione del debito, nel rapporto con le banche, ecc)



Alcuni aspetti peculiari:

- Non di rado senza averne consapevolezza chi ((servizi, volontari, parrocchie, ecc) aiuta economicamente un soggetto in difficoltà in realtà gli offre il necessario per continuare a giocare**



- Il paradosso dell'ISEE elevato**

Trattamenti - L'esperienza nell'AAS3

- **Prima del 2012 il SerT dell'AAS n°3 seguiva individualmente un piccolo numero di giocatori.**
- **Nel 2012 è stato attivato un percorso di gruppo, che si tiene ogni martedì pomeriggio nella sede di Tolmezzo, ora con una psicologa ed una ass. sociale.**
- **In parallelo supporti individuali di tipo psicologico, sociale e se del caso psichiatrico.**
- **La domanda è sostanzialmente stabile (15 soggetti visti per GAP nel 2012, 31 nel 2013, 37 nel 2014 e 2015, 34 nel 2016). Così come nel resto d'Italia, la domanda espressa è molto modesta rispetto al bisogno teorico**
- **Nel 2015 avvio percorsi individuali anche a San Daniele/ Codroipo (con l'ipotesi di avviarvi anche un nuovo gruppo)**

Trattamenti - L'esperienza nell'AAS3

- **Supporto alcolologico in caso (non raro) di doppia dipendenza**

L'alcol è spesso presente, sequenzialmente o in parallelo, in chi ha problemi con il gioco.

Se compresenti è prioritario trattare prima l'alcolismo

In un certo numero di casi senza l'effetto depressivo dell'alcol il lobo frontale riacquista la capacità di controllare l'impulso al gioco, ed il problema si risolve da sé con l'astinenza.

In altri casi il gioco ha sostituito l'alcol, anche dopo anni di astinenza, come strumento di gestione del disagio

In altri infine l'alcol interviene in un secondo tempo, per la gestione dell'ansia e della depressione conseguenti a gravi problematiche socio-economico-familiari correlate al gioco

AAS n°3

**Centri per il
gioco d'azzardo**



**Per chiedere aiuto?
Un primo ascolto e
valutazione presso
tutte le sedi del
Servizio per le
Dipendenze
Accesso diretto e
gratuito**

Tolmezzo
(anche gruppo)
Gemona
San Daniele
Codroipo

**La presenza dei familiari è
fondamentale!
E' previsto un sostegno anche
ai soli familiari se il giocatore
rifiuta l'aiuto**