

IL GIOCO D'AZZARDO TRA NORMALITÀ E PATOLOGIA

Alberto Porta
U.O. Dipendenze
Aulss 9

Verona, 31.01.18

I GIOCHI

Agon
Mimicry
Vertigo

Alea



**L'articolo 721 del Codice Penale definisce
come giochi d'azzardo quelli “nei quali
ricorre il fine di lucro e la vincita o la
perdita è interamente o quasi
interamente aleatoria”**

**Il gioco d'azzardo è vietato a meno che
non sia espressamente autorizzato**

CHE COS'È L'AZZARDO

Azzardo.... Fortuna... Caso....

Il caso è un avvenimento che deriva da un numero così alto di cause, tra di loro in mille nodi diverse, da essere imprevedibile

Il caso è imprevedibile e non influenzabile e quindi....

Non si possono riconoscere o scoprire le regole del caso giocando!

LE PARTICOLARITÀ DEI GIOCHI D'AZZARDO

Ogni giocata termina con una rimessa a zero: ogni giocata è dunque indipendente da quelle precedenti

Il gioco d'azzardo è l'unica attività umana dove l'esperienza non serve

C'è una parte che va sempre al banco (nelle macchinette il 25%, nelle lotterie il 50%!!)

CAMBIAMENTO DELLO SCENARIO

Offerta quantitativa

Offerta qualitativa

**Interessamento
di nuove fasce sociali**



NEL 2016

Spesa complessiva per gioco fisico e telematico: 19,4 miliardi di euro (20% della raccolta di 96,1 miliardi di euro)

Popolazione adulta 400 euro/anno a persona

10,4 miliardi all'erario 9 miliardi alla filiera (100000 soggetti)

VERONA

| APPARECCHI (*) | | BINGO | | GIOCHI NUMERICI A TOTALIZZATORE | | GIOCHI A BASE IPPICA | | GIOCHI A BASE SPORTIVO | |
|----------------|---------------|-------------|--------------|---------------------------------|--------------|----------------------|-------|------------------------|-------------|
| Erario | Spesa | Erario | Spesa | Erario | Spesa | Erario | Spesa | Erario | Spesa |
| 30.653.496,8 | | 2.461.320,0 | | 1.875.161,58 | | 84.412,14 | | 467.173,70 | |
| 9 | 53.907.434,75 | 0 | 6.030.627,36 | | 3.727.680,93 | 595.134,70 | | | 2.531.387,5 |
| | | | | | | | | | 7 |

| LOTTERIE | | LOTTO | | SCOMMESSE VIRTUALI | |
|--------------|--------------|--------------|---------------|--------------------|------------|
| Erario | Spesa | Erario | Spesa | Erario | Spesa |
| 4.485.439,00 | 8.273.526,47 | 5.835.362,54 | 10.801.845,77 | 127.139,37 | 619.619,96 |

Dati 2016 aggiornati al 10 giugno 2017 per Comune e famiglia di Gioco

* **Erario:** Dati di saldo ripartiti territorialmente in base ai giorni di attività per le AWP e in base alla percentuale di raccolta di sala giornaliera per VLT

* **Spesa:** calcolata come differenza tra raccolta e vincite dei contatori di sala stimati giornalieri per le AWP e di sala giornalieri per le VLT.

GIOCHI NUMERICI A TOTALIZZATORE

I giochi di sorte basati sulla scelta di numeri da parte dei consumatori all'atto della giocata.

Una quota delle poste di gioco, predeterminata dal regolamento dei singoli giochi, è conferita ad un unico montepremi nazionale che viene ripartito, in quote di pari valore in funzione del numero di giocate vincenti appartenenti alla medesima categoria di premi.

SuperEnalotto e SuperStar,

SiVinceTutto,

Eurojackpot,

Win For Life

Play Six.

GIOCHI SU BASE SPORTIVA

Totocalcio

Totogol

Scommesse a quota fissa

Scommesse virtuali

Big Match

Altre manifestazioni sportive autorizzate

GIOCO DEL LOTTO

Lotto

10 e lotto (eventualmente con numero oro e doppio oro)

GIOCHI A BASE IPPICA

Ippica nazionale

Ippica internazionale

Scommesse ippiche in agenzia

V7

Manifestazioni ippiche autorizzate

APPARECCHI DA INTRATTENIMENTO

Newslot

VLT

Apparecchi senza vincita in denaro



GIOCHI DI ABILITÀ, CARTE, SORTE A QUOTA FISSA

giochi di abilità a distanza con vincita in denaro (**skill games**)

il risultato dipende prevalentemente dall'abilità del giocatore, oltre che da elementi di carattere casuale; sono autorizzati alla vendita dei giochi, inoltre, i titolari di concessioni che si impegnano a garantire:

- **La sicurezza del gioco.**
- **La restituzione delle vincite in una percentuale minima, fissata per legge.**
- **La trasparenza e la riservatezza delle informazioni trattate.**

Il rilascio delle autorizzazioni è subordinato alla verifica di conformità della piattaforma di gioco e del singolo gioco alle prescrizioni normative.

LOTTERIE

Lotterie istantanee (GRATTAEVINCI)

Lotterie istantanee telematiche

Lotterie tradizionali



BINGO

Bingo di sala

Bingo a distanza

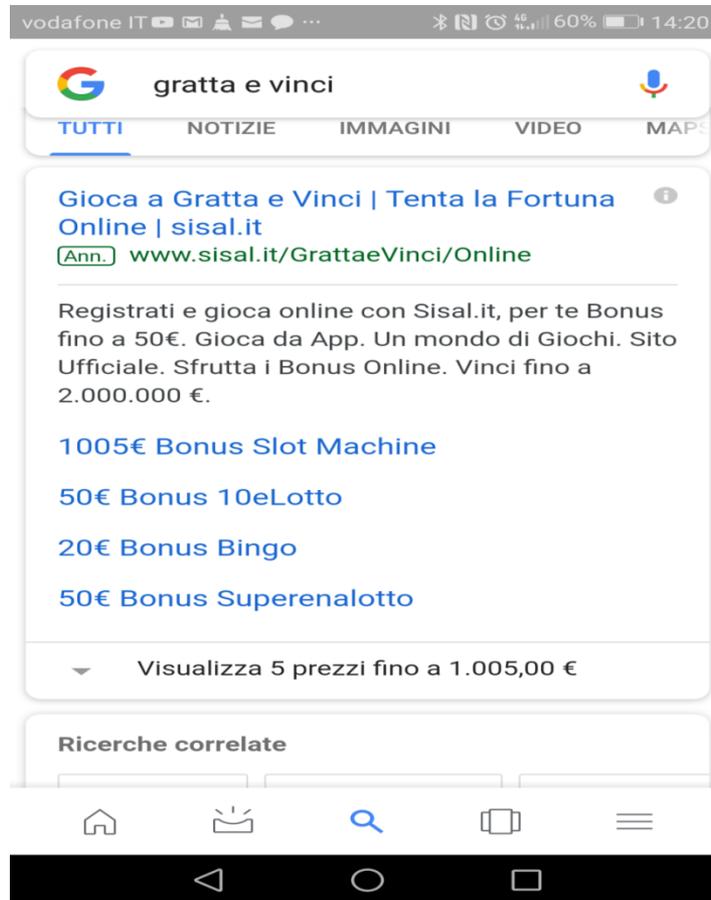


NB. IL GIOCO A DISTANZA

Il controllo del gioco è riservato allo stato, che lo esercita, a partire dal 2000, tramite AAMS.

L'Amministrazione affida in concessione l'esercizio del gioco a privati, i quali apportano gli investimenti necessari e gli strumenti imprenditoriali idonei e gestiscono il gioco secondo regole, la cui osservanza è costantemente verificata, poste a tutela del pubblico.

La normativa italiana intende conferire al gioco a distanza il carattere di intrattenimento, socializzazione e impiego piacevole del tempo libero, differenziandolo in maniera sostanziale da altri giochi, basati prevalentemente su comportamenti individuali e sulla distanza, sia fisica che temporale, tra il momento del gioco e quello della vincita.



>OFFERTA GIOCHI



>NUMERO GIOCATORI



>NUMERO GIOCATORI PATOLOGICI

TRE DIMENSIONI DEL GIOCO D'AZZARDO:

Gioco sociale

Gioco problematico

Gioco patologico



QUANDO DIVENTA UNA MALATTIA?

Perdita di controllo sui pensieri e sulle azioni

**Valutazione errata del concetto di caso e
azzardo**

Rincorsa della perdita

Dal divertimento all'ossessione

**Ripercussioni sulla propria salute, sulle
relazioni, sul lavoro....**

UNA DEFINIZIONE

Dipendenza (patologica) è una condizione “esistenziale” determinata dall’uso distorto di una sostanza, di un oggetto o di un comportamento, caratterizzata da un sentimento di incoercibilità che porta al bisogno coatto della ripetizione dell’esperienza

PERCHÈ ALCUNE PERSONE HANNO PROBLEMI DI GIOCO?

- **eccitazione del rischio**
 - **impulsività (agire senza pensare)**
 - **cercare di sentirsi più importanti**
 - **solitudine, scarsa autostima**
 - **fuga dai problemi della vita**
 - **sollievo dal dolore fisico o mentale**
 - **modo per affrontare la depressione**
- 

MA ANCHE...

- **Accettabilità sociale del comportamento**
 - **Rinforzo da parte del gruppo dei pari**
 - **Frammentazione dei legami sociali**

 - **Tipo di gioco (Hard o Soft)**
- 

I Tipi di giochi

Appetibilità

Accessibilità

Additività

- **Giochi veloci che non permettono interruzione**
- **Giochi solitari**
- **A riscossione immediata**
- **Fanno immaginare un ruolo attivo**
- **Semplici, non ritualizzati, tecnologici**

GIOCO PATOLOGICO

I GIOCATORI PATOLOGICI sono circa tra l'1 e il 3% della popolazione

Questo significa circa 800000 persone in Italia!

..e 1.750.000 persone a rischio

LA CARRIERA DEL GIOCATTORE PATOLOGICO

Fase vincente 3-5 anni

Fase perdente >5 anni con **inseguimento della perdita**

Fase della disperazione: perdita di controllo di sé e della situazione (perdita della speranza e alto rischio suicidario)

Fase critica

Fase della ricostruzione

Fase della crescita

IL GIOCATTORE PATOLOGICO

- **Giocatori per fuga**
- **Giocatori per azione**
(Guerreschi)

- **Patologico non patologico**
- **Emotivamente vulnerabile**
- **Antisociale**
(Blaszczynski)

CRITERI DIAGNOSTICI DSM 5

GAP è un comportamento persistente, ricorrente e maladattativo, tale da compromettere le attività personali, familiari o lavorative che presenti, nei 12 mesi precedenti almeno 4 sintomi tra:

- 1. Ha bisogno di giocare somme di denaro sempre maggiori per raggiungere lo stato di eccitazione desiderato**
 - 2. Nel tentativo di ridurre o interrompere il gioco d'azzardo il soggetto risulta molto irrequieto o irritabile**
 - 3. Tenta senza successo e ripetutamente di controllare, ridurre o interrompere il gioco d'azzardo**
- 

- 4. E' spesso preoccupato e concentrato dal gioco d'azzardo**
 - 5. Spesso gioca d'azzardo quando si sente a disagio (fuga da emozioni negative)**
 - 6. Quando perde il soggetto ritorna spesso a giocare per rifarsi ("inseguimento" delle perdite)**
 - 7. Mente per nascondere il grado di coinvolgimento nel gioco d'azzardo**
 - 8. Mette a rischio o perde una relazione importante, un lavoro, un'opportunità di formazione o di carriera a causa del gioco**
 - 9. Confida negli altri per procurare il denaro necessario a risollevere situazioni finanziarie disperate, causate dal gioco.**
- 

I SEGNALI

La famiglia spesso sa che qualcosa non va bene, ma non sa di preciso che cosa (NEGAZIONE E MINIMIZZAZIONE)

Denaro

Segnali emotivi

Orari

Cambiamenti nella personalità

I FAMILIARI

Innanzitutto prendersi cura di se stessi, sia dal punto di vista emotivo che finanziario

Non cercare di fare tutto da soli, ma cercare aiuto nei servizi

Prendere il controllo della situazione finanziaria della famiglia



**GRAZIE PER
L'ATTENZIONE!**

