

COOPERATIVA LOTTA
CONTRO L'EMARGINAZIONE



Sul Gioco d'azzardo

di Marco Duca
Tirano, 14 marzo 2017

IL GIOCO ...

Il gioco è un'attività universale, piacevole, gratificante che aiuta l'acquisizione di importanti abilità sociali e personali.

Si distinguono 4 tipologie di giochi:

**Giochi di vertigine
(montagne russe)**

**Giochi Competitivi
(Sportivi)**

**Giochi di ruolo
(facciamo finta che)**

Giochi legati al caso

GIOCHI LEGATI AL CASO

AZZARDO...

Si parla di GIOCO D'AZZARDO quando:

- il risultato del gioco dipende totalmente o in modo prevalente dal caso rispetto all'abilità
- su questo risultato si scommettono soldi per vincere denaro o altri valori
- irreversibilità

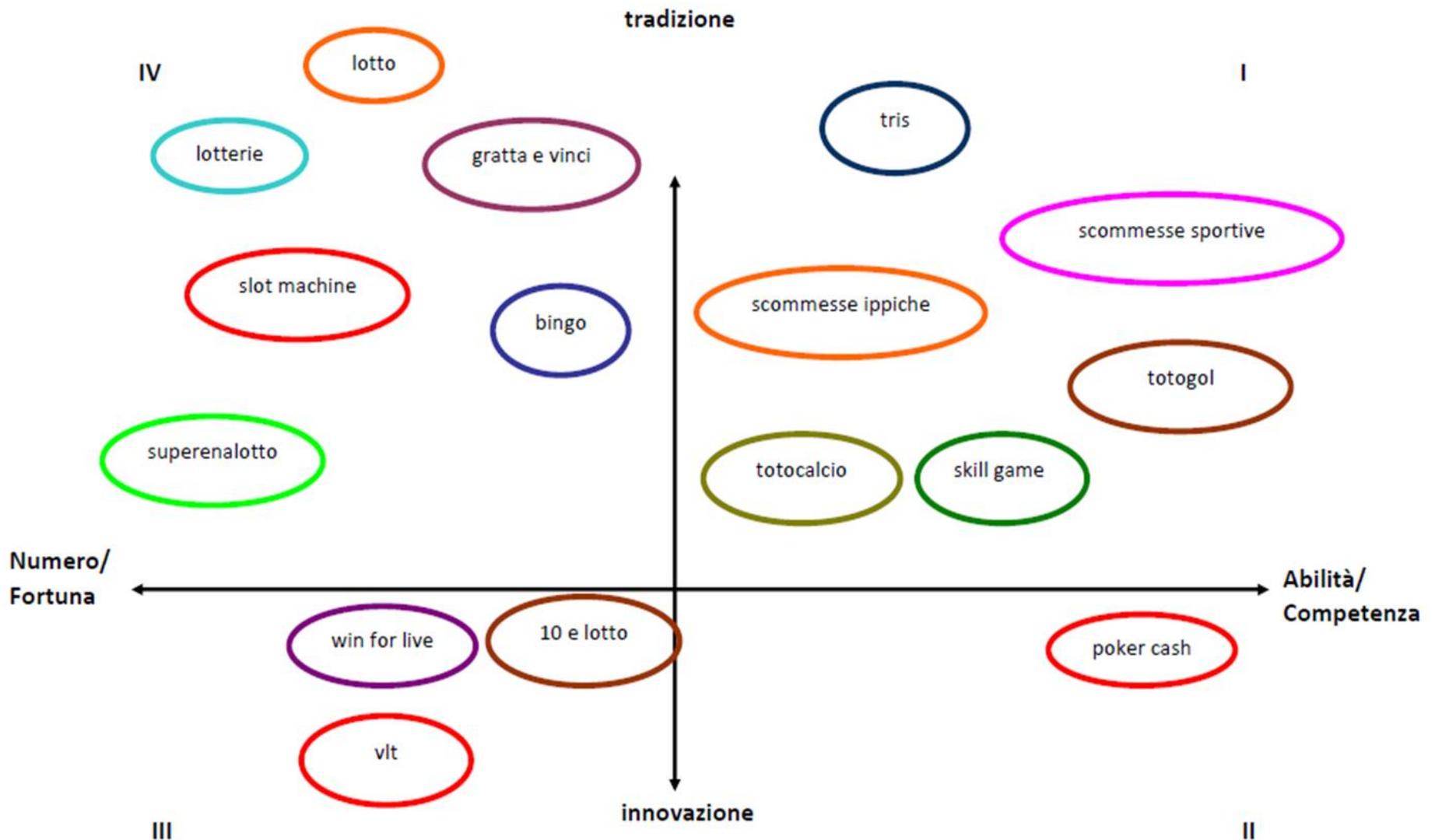
***Fortuna, sfortuna, rischio
sono tutti termini che indicano che è in azione
il CASO.***

*Si dice che un evento è casuale quando è
imprevedibile,
cioè
non esistono elementi tali da poter affermare
che si verificherà
o che non si verificherà con certezza*

Non tutti i giochi hanno le stesse componenti di fortuna e abilità.
La Lottomatica li divide in questo modo.

Fig. 1 - Quadro d'offerta al 2010 - 2011

(prodotti secondo il posizionamento fortuna vs. abilità e giochi tradizionali vs. nuovi giochi)



**GUARDIAMO
UN VIDEO
SUI GRATTA E VINCI!**

Proviamo a ragionare un po' sulle percezioni erranee...

Visto che i Gratta e Vinci sono il gioco che coinvolge la fascia più eterogenea della popolazione (dai giovanissimi agli anziani), ragioniamo sul loro funzionamento.

Analizziamo nello specifico «il Miliardario».

Proviamo a renderlo più comprensibile...



- Lunghezza del biglietto: 15,3 centimetri

- Sapendo che su 30 milioni di biglietti stampati ce ne sono 5 da 500.000 euro, significa **1 vincente il jackpot, ogni 6 milioni di biglietti.**
- Sapendo che il biglietto è lungo 15,3 cm, se stendessimo uno attaccato all'altro 6.000.000 di biglietti partendo dal centro di Milano...





**Attraversando
le campagne
italiane**

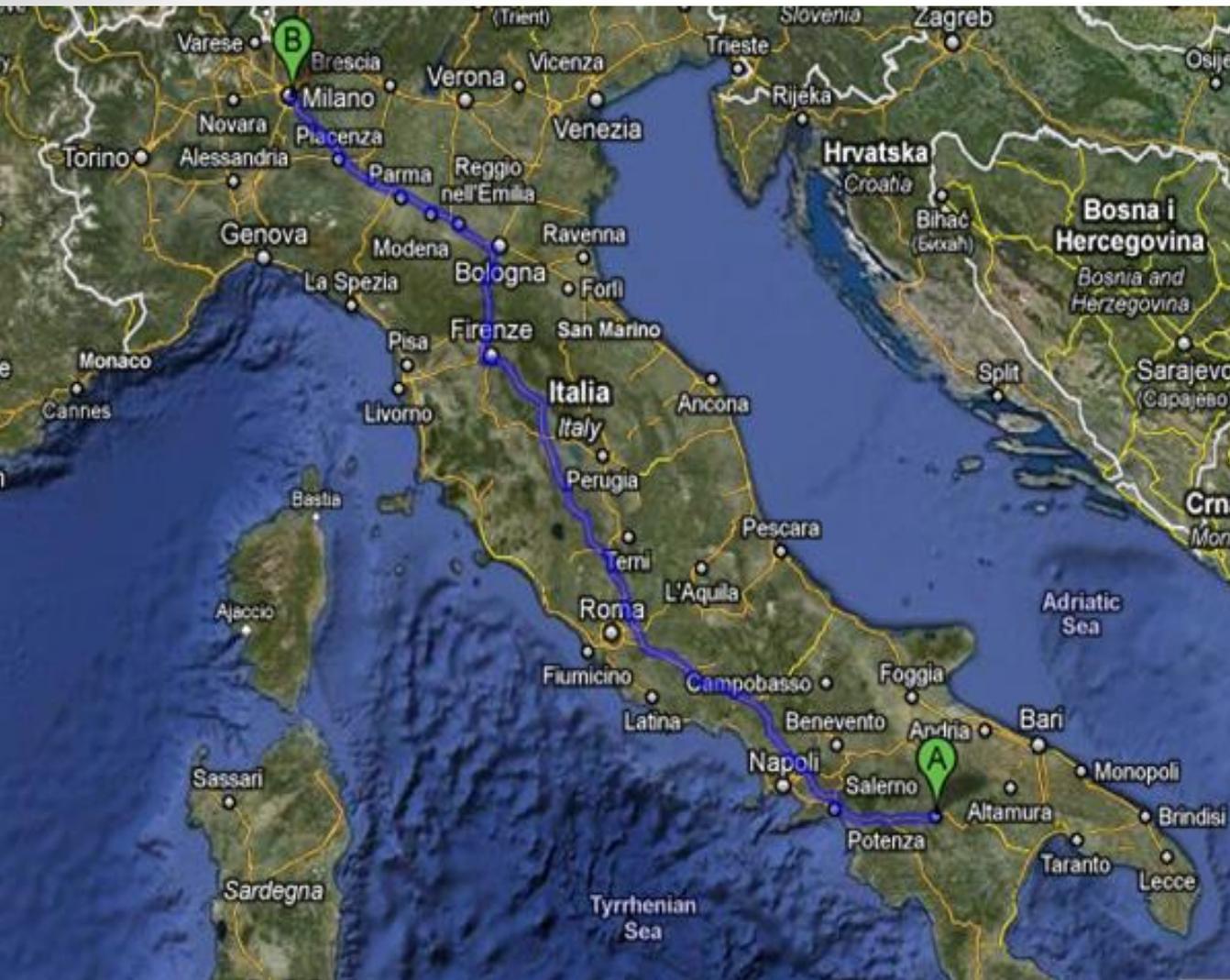


Fiancheggiando le coste

Salendo le montagne



- Avremmo una linea ininterrotta di biglietti per 918 km di lunghezza (15,3 cm per 6 milioni)



Se stendessimo una fila ininterrotta di biglietti «il Milionario» sulla strada da Milano a Potenza (912 km), **potendo scegliere e grattare un solo biglietto, avremmo la stessa possibilità di vincere il super premio.**

Negli ultimi anni la dipendenza da gioco è fortemente aumentata

- **GIOCATORI SOCIALI:** che giocano senza essere a rischio;
- **GIOCATORI PROBLEMATICI O A RISCHIO**
coloro in cui non si è ancora instaurata una dipendenza, ma con una possibile progressione verso una forma di malattia;
- **GIOCATORI D' AZZARDO PATOLOGICI:**
coloro che hanno instaurato una dipendenza che compromettere lo stato di salute fisica e psichica.

COS'È IL GIOCO D'AZZARDO PATOLOGICO (GAP) ?

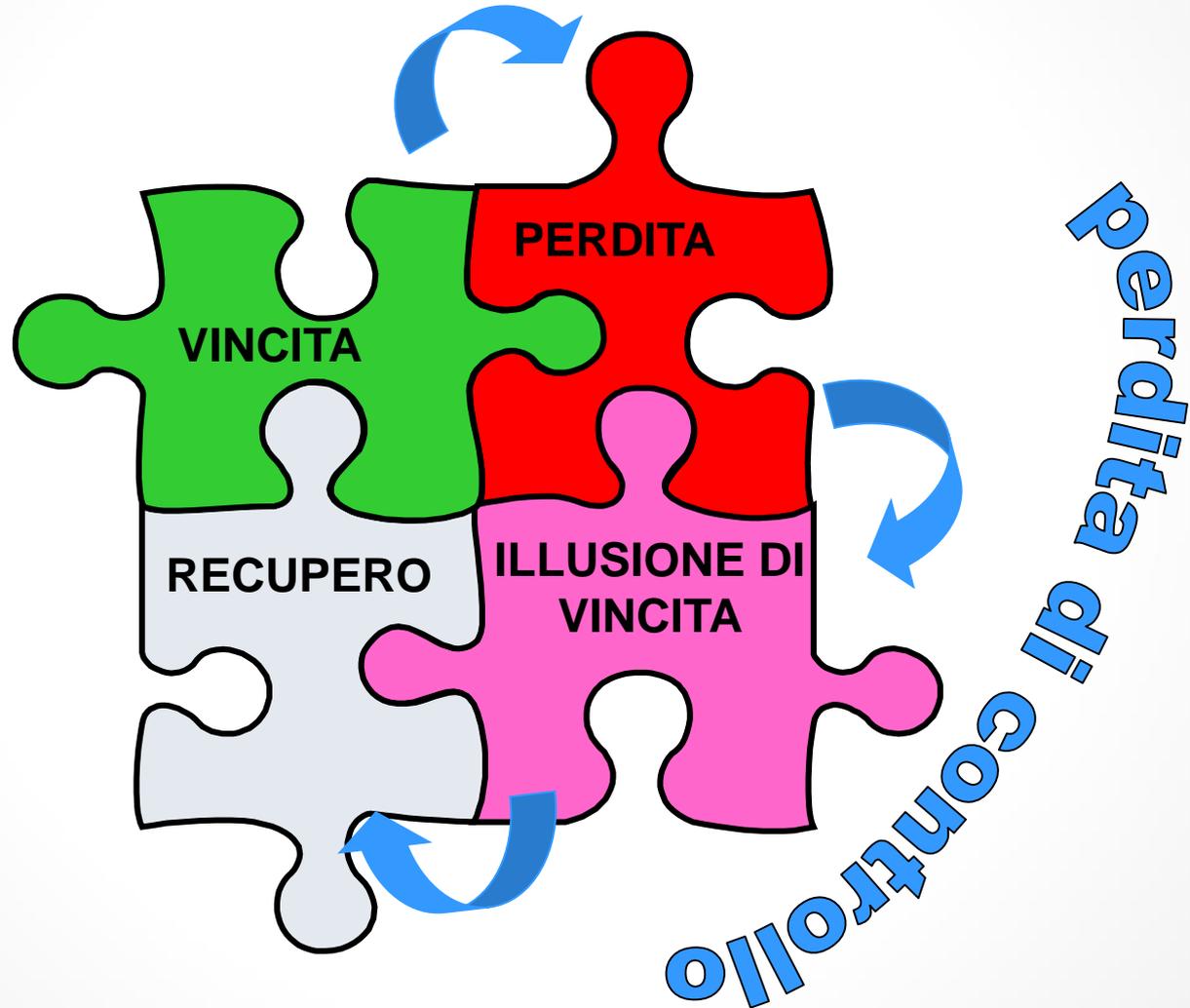
un comportamento di gioco
PERSISTENTE, RICORRENTE E
INADEGUATO caratterizzato da un
eccessivo coinvolgimento in termini di
tempo, denaro, spazio mentale
occupato dal gioco

GAMBLING DESORDER

disturbi da dipendenza (DSM-5)

- Bisogno di giocare somme di denaro sempre maggiori per raggiungere eccitazione ed euforia
- Preoccupazioni relative al gioco
- Ripetuti sforzi per limitare o smettere l'attività di gioco
 - accompagnate da inquietudine e irritabilità
- Inseguimento delle perdite
- Menzogne a familiari o amici per nascondere l'attività di gioco
- messa a repentaglio di una relazione significativa, del lavoro o di occasioni importanti
- Presenza di attività illegali per finanziare il gioco
- Tendenza a giocare per rifuggire i problemi

LE FASI DEL GIOCO



Fasi di CUSTER

di progressione del gioco d'azzardo patologico

- **FASE VINCENTE:**

- gioco occasionale e da vincite iniziali che motivano a giocare in modo crescente,
- netta impressione di vincere, di essere abile nel gioco e in un periodo fortunato,
- aumenta frequenza delle giocate e denaro scommesso,
- Il gioco produce un piacere e allevia tensioni e stati emotivi negativi;

- **FASE PERDENTE:**

- connotata dal gioco solitario, sta perdendo denaro
- deve rientrare di tutte le perdite per poi dare un taglio netto al gioco: tende allora a tornare a giocare per rifarsi, scommettendo cifre sempre più elevate
- nascita di debiti, dalla crescita del pensiero relativo al gioco e del tempo speso a giocare;
- diventa ansioso, insonne, inappetente, irritabile, evita i contatti con i familiari e gli amici. patologie da stress, come la gastrite, l'ulcera, l'ipertensione.
- debiti con amici, parenti, banche, società finanziarie, strozzini.



Fasi di CUSTER

- **FASE DELLA DISPERAZIONE:**

- cresce ancora il tempo dedicato al gioco e l'isolamento sociale conseguente,
- degenerano i problemi lavorativi/scolastici e familiari (divorzi, separazioni) che talvolta generano anche gesti disperati di tentativi di suicidio;
- è angosciato e disperato per la situazione economica, ma continua ad illudersi di potersi rifare con una vincita grossa
- Nonostante la consapevolezza che non è più possibile recuperare le perdite, il soggetto continua a giocare.
- RICHIESTA di aiuto; qualche volta sono gli stessi familiari che, scoperto il problema, lo costringono a non maneggiare più il denaro e a rivolgersi a qualcuno

- **FASE CRITICA:**

- nasce il desiderio di aiuto, la speranza di uscire dal problema e il tentativo realistico di risolverlo,
- tentativi di ricucire debiti e problemi socio-familiari;

**IL FENOMENO
DELL'AZZARDO
E IL CASO ITALIA**

Un'ITALIA da record (sul gioco d'azzardo...) 1

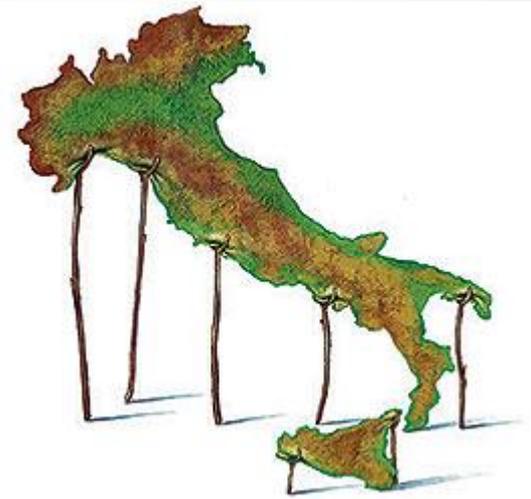


Siamo il **primo mercato al mondo nei Gratta e Vinci**: nel 2014 sono stati comprati in Italia il 20% dei biglietti venduti al mondo.

A livello pro-capite abbiamo il **triplo** delle VLT degli Stati Uniti.

L'Italia, pur rappresentando solo l'1% della popolazione mondiale ha il **23% del mercato mondiale di gioco on line** !

Un'ITALIA da record (sul gioco d'azzardo...)²

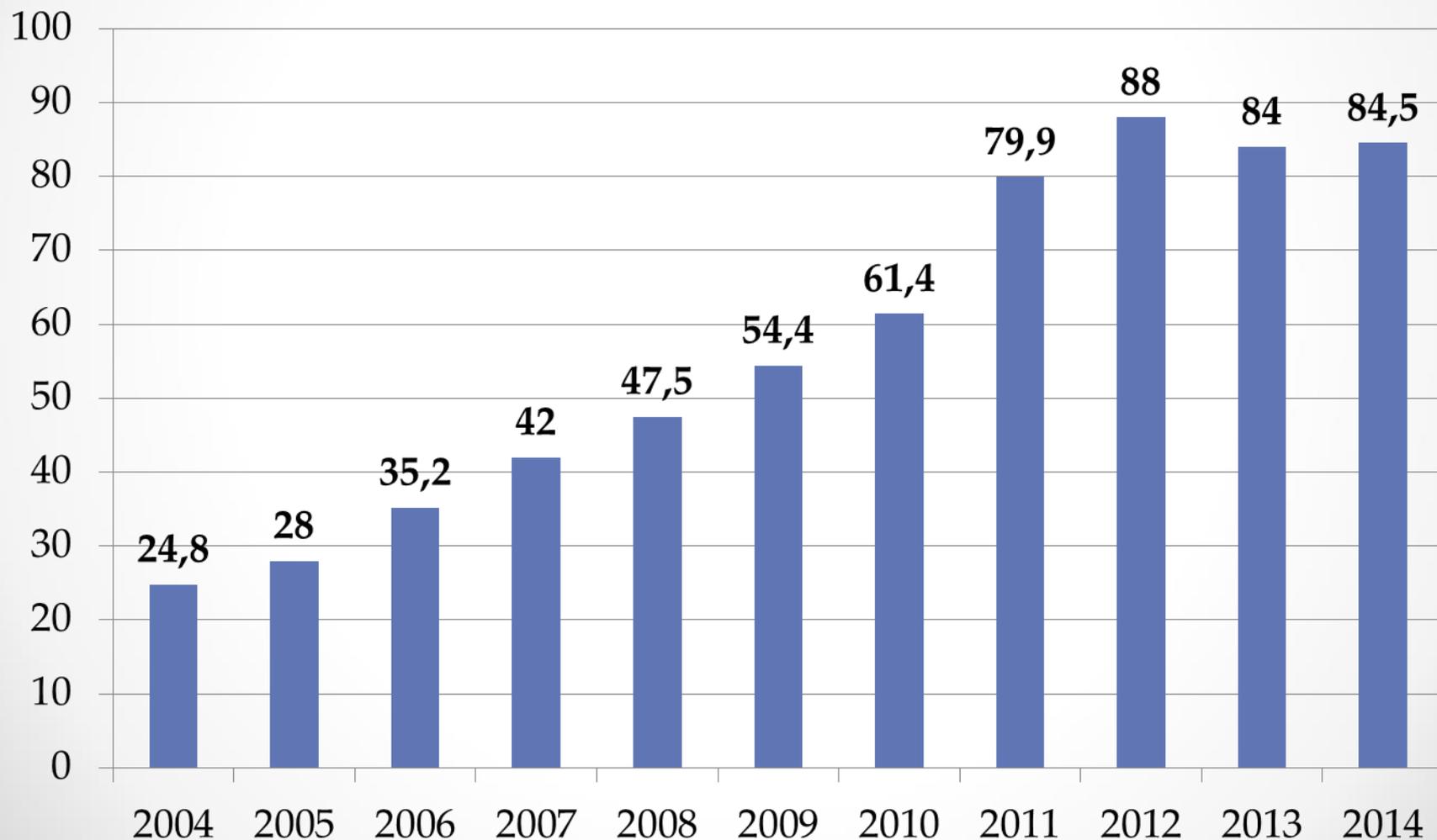


Il gioco d'azzardo si conferma la quarta industria italiana, e assorbe il 12% della spesa delle famiglie.

Il gioco d'azzardo è largamente presente in tutte le Regioni d'Italia, con il primato della Lombardia per il **fatturato totale di 10 miliardi e 68 milioni** di raccolta nel 2014 con una spesa di circa 1000 a persona considerando anche i neonati (1230 se solo maggiorenni)

Miliardi di euro giocati d'azzardo

Miliardi giocati



...e in Provincia di Sondrio

- La spesa per le sole slot machine (NewSlot e VLT) riportata nella ricerca “Il gioco d’azzardo e le sue conseguenze sulla società italiana” della Consulta Nazionale Antiusura (Giugno 2014) pongono la **provincia di Sondrio al 22° posto nazionale con una cifra di 932,00 euro procapite**
- Dalla stessa ricerca emerge che il numero di VLT e Newslot presenti in provincia è di 1809 apparecchi (**1 ogni 100 persone**) portando Sondrio ad essere una delle province con **MAGGIOR** presenza di apparecchi in rapporto alla popolazione.

...e in Provincia di Sondrio (2)

- Da uno studio nazionale (CNR) risulta che circa l'1 % di tutta la popolazione ha un rischio elevato di divenire un giocatore d'azzardo patologico e lo 0,4% è già dipendente.
- Se rapportato alla popolazione della provincia di Sondrio significa che ci sarebbero oltre **1800 persone** con un rischio elevato di problematicità con l'azzardo e almeno **700 persone** con una dipendenza patologica.

MA PERCHE' I
PROBLEMI CONNESSI
ALL' AZZARDO SONO
AUMENTATI NEGLI
ULTIMI ANNI?

AUMENTO DELL'OFFERTA

Il trend di crescita del gioco autorizzato nel nostro Paese è sicuramente attribuibile anche agli impulsi generati dalle manovre economiche. Dalla metà degli anni '90 **tutti i Governi** hanno costantemente introdotto **nuove offerte** di gioco d'azzardo pubblico.

ANNO	GOVERNO	GIOCHI TOLTI	GIOCHI AGGIUNTI
1997		Nessuno	<ul style="list-style-type: none">• Doppia giocata del Lotto• Sale scommesse• Superenalotto
1999		Nessuno	<ul style="list-style-type: none">• 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	<ul style="list-style-type: none"> • Giochi che raggiungono l'utente (sms, digitale terrestre, gioco on-line in torneo)
2009 2010		Nessuno	<ul style="list-style-type: none"> • 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

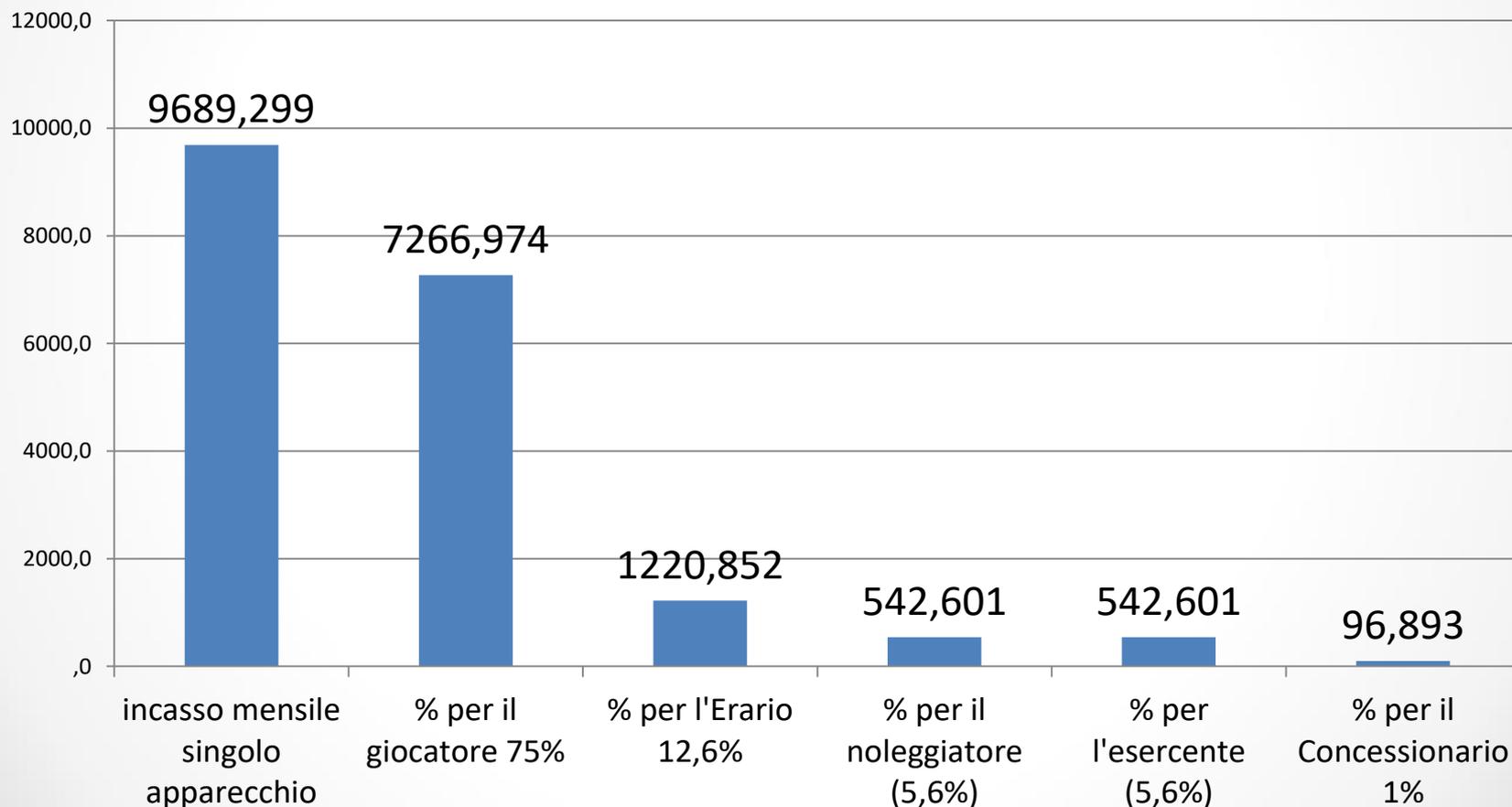


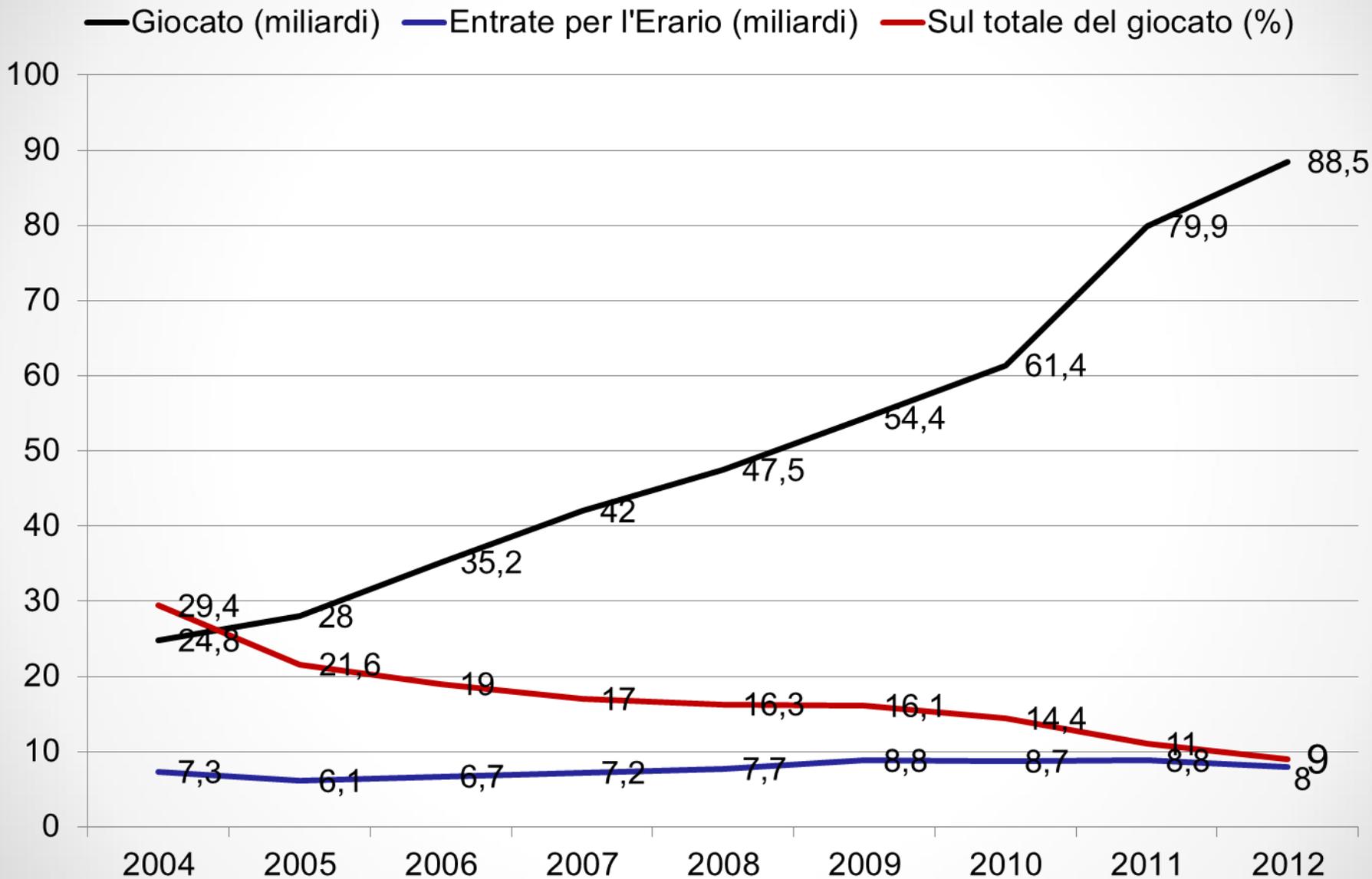
Nessuno

- Bingo a distanza
- 1000 sale da gioco per poker dal vivo
- Aumento VLT del 14%
- 7000 nuovi punti di scommessa
- Gioco numerico di bacino europeo
- Concorso aggiuntivo del Superenalotto

La fetta più grossa: gli apparecchi (slot e vlt)

INCASSO MENSILE SU OGNI SINGOLO APPARECCHIO nel 2011 (fatturato nazionale sugli apparecchi / numero degli apparecchi)





LA PUBBLICITA'

- Lasciatemi sognare...
- Ti piace vincere facile...
- Pubblicità delle vincite sui giornali

CARATTERISTICHE DEI NUOVI GIOCHI

- Lentezza – velocità
- Rituali – consumo
- Sociali – solitari
- Complessità – semplicità
- In alcuni momenti – ad ogni ora
- In alcuni luoghi - ovunque
- Riscossione non immediate – immediate
- Vincite frequenti o pseudo vincite
- Le quasi vincite
- Luci suoni colori – no orologi – no finestre



Fattori di Rischio:

1.Individuali

2.Socio-Ambientali

1. Individuali: Distorsioni Cognitive

ILLUSIONE DI CONTROLLO:

le persone trattano gli eventi di tipo aleatorio come se fossero sotto il loro controllo e la loro volontà andando contro alla conoscenza delle leggi che regolano il caso e la probabilità statistica.

PENSIERO MAGICO/SUPERSTIZIOSO:

convinzione che oggetti, pensieri, parole o azioni possano aumentare la probabilita' di vincita (usare talismani, quadrifogli, cornetti)

le macchinette non sanno se stai indossando la tua maglietta portafortuna!

CORRELAZIONI LOGICHE ILLUSORIE:

idea che avvenimenti fra loro indipendenti sono collegati (es. aspettativa dei numeri ritardatari). E' tipico dei giocatori di slot machine, videopoker e bingo.

Il caso non ha memoria il risultato di una giocata non influenza il risultato della giocata precedente e successiva

MEMORIA SELETTIVA:

ricordare esclusivamente le vincite e non le perdite

SOVRASTIMARE LE PROPRIE PROBABILITÀ DI VINCERE:

credere di aver trovato il modo giusto per vincere, un sistema, una tecnica.

AVERE UN RUOLO ATTIVO POSSA DETERMINARE L'ESITO DI UNA PUNTATA:

credere che lanciando i dadi con più forza si possa ottenere un numero alto.

ILLUSIONI RIGUARDO ALLA FORTUNA:

si può controllare, é contagiosa.

INTERPRETAZIONI DI AVVENIMENTI NEL CORSO DEL GIOCO:

ho puntato il 18 alla roulette, é uscito il 17 quindi la fortuna sta arrivando.

FALLACIA DEL GIOCATORE:

il giocatore tende a sopravvalutare la propria possibilità di successo dopo aver avuto una sequenza di perdite.

2. Fattori socio-ambientali

SESSO

il GAP colpisce prevalentemente e più precocemente il sesso maschile (2 volte più del sesso femminile)

ETÀ

LIVELLO DI ISTRUZIONE / FORMAZIONE

il GAP è più frequente quando il livello è basso

CONTESTO FAMILIARE

- Presenza di un genitore o entrambi giocatori d'azzardo
- Perdita dei genitori per morte, separazione, divorzio,
- Iniziazione al gioco d'azzardo in adolescenza
- Insufficiente valorizzazione del risparmio da parte della famiglia
- Eccessiva importanza ai simboli materiali o finanziari

APPARTENERE E FREQUENTARE UN GRUPPO DI GIOCATORI

SPAZIO E TEMPO, LUOGHI E FREQUENZA DELLE GIOCATE:

- disponibilità dei giochi, dei luoghi e del tempo di giocata
- gioco fatto da soli, o tipo di gioco molto veloce, con brevi intervalli fra le giocate, che permette una riscossione immediata del denaro vinto.

E per concludere....

alcuni dati sulle abitudini di gioco delle persone anziane (1)

- Il gioco d'azzardo coinvolge tutte le fasce d'età
- In base ai dati della ricerca del Gruppo Abele:
 - il 30% circa dei giocatori over 65 a prediligere giochi come Lotto e Superenalotto, il 26,6% Gratta e vinci e lotterie istantanee, il 15% il Totocalcio e totip, il 10,2% i Giochi di carte a soldi, il 3,8% Slot e Video lottery;

E per concludere....

alcuni dati sulle abitudini di gioco delle persone anziane(2)

- In base ai dati della ricerca del Gruppo Abele:
 - il 56,6% dei giocatori rispondenti è risultato “non problematico”: persone che giocano d'azzardo, ma con abitudini che al momento non comportano loro problemi economici, relazionali, legali o di salute.
 - Il 14,4% è risultato “a rischio” ovvero con presenza di elementi problematici che potrebbero nel tempo evolvere in situazioni più gravi.
 - per il 16,4%, invece, il gioco d'azzardo sembra già rappresentare un problema di gravità medio/elevata e che richiederebbe un intervento specialistico.



Regione Lombardia



Comune di Chiavenna

Prevenzione

3

Cooperative

17 Comuni

Insieme

contro

Sensibilizzazione

5 Uffici di Piano

Formazione

ATS della Montagna

Provincia di Sondrio

l'azzardo

Orientamento

Mappatura

5

Associazioni

4

Comunità Montane

COOPERATIVA LOTTA CONTRO L'EMARGINAZIONE



VINCI SOLO QUANDO SMETTI