



VINCI SOLO SE NON SCOMMETTI

PROPONENTI

Lions Club International – 2[^] Circostrizione con il patrocinio del Governatore, Lion Roberto Simone, e del Comitato Distrettuale Pubbliche Relazioni 108 Ib1

Unione Provinciale Enti Locali (U.P.E.L. Varese)

DESTINATARI

Il progetto è rivolto agli studenti degli istituti superiori (fascia di età compresa tra i 15 e 18 anni, suddivisi in due fasce: dai 15 ai 16 anni e dai 17 ai 18 anni)

OBIETTIVI

Il progetto è finalizzato alla prevenzione del gioco d'azzardo patologico nelle fasce d'età più giovani. Gli obiettivi specifici sono i seguenti:

- ✓ sensibilizzare gli adolescenti sulla tematica del gioco d'azzardo patologico
- ✓ incrementare la conoscenza delle problematiche ad esso correlate
- ✓ illustrare i processi mentali che si attivano nel gioco d'azzardo patologico
- ✓ favorire la consapevolezza sulla propria vulnerabilità al problema
- ✓ fornire strategie di prevenzione
- ✓ individuare possibili soluzioni di gestione per le persone coinvolte

METODOLOGIA

Il progetto prevede:

- La realizzazione e somministrazione di 2 questionari attraverso una piattaforma online, finalizzati ad esplorare le conoscenze sul fenomeno in ragazzi dai 14 ai 18 anni (1 questionario destinato alla fascia di età dai 15 ai 16 anni, 1 questionario per i ragazzi dai 17 ai 18 anni).

- La realizzazione di 1 questionario indirizzato alle famiglie (opzionale, a scelta dell'istituto)
- La realizzazione di tre video di circa 20-30 minuti ciascuno, suddivisi per fasce d'età: 14-16 anni e 17-18 anni - con l'obiettivo di illustrare ai ragazzi, utilizzando un patrimonio espressivo semplice e diretto, che cosa significhi "dipendenza", la sintomatologia, l'influenza che la famiglia ha sulle scelte del giocatore, l'intreccio relazionale che potrebbe svilupparsi dall'uso patologico del gioco. Le esperte punteranno a trasferire ai ragazzi conoscenze sul fenomeno e principali linee guida per la gestione dello stesso. I video saranno fruibili dal sito di UPEL.

1. I videogiochi: ma è davvero una dipendenza? (Per entrambi i gruppi)
 2. Videogiochi: quando la seconda realtà è di troppo (Per i ragazzi dai 14 ai 16 anni)
 3. Game over: non è più solo un passatempo. La ludopatia (Per i ragazzi dai 17 ai 17 anni)
- Seconda somministrazione dei questionari ai ragazzi, per verificare comprensione e nuove conoscenze acquisite

VALUTAZIONE

Il progetto verrà valutato in base al coinvolgimento dei ragazzi nelle attività proposte e alla qualità dei video prodotti.

TEMPI

Procedura e tempi

Cosa	Quando
Prima somministrazione dei questionari	Da Lunedì 30 Novembre
Analisi dati e creazione dei video	Entro fine Dicembre 2020
Consegna dei link ai video all'istituto	11 Gennaio 2021
Seconda somministrazione dei questionari	11 Febbraio 2021
Analisi dati e consegna del report	15 Marzo 2021

RESPONSABILI DEL PROGETTO

Claudio Biondi – Presidente 2^a Circoscrizione L.C.I. Distretto 108 Ib1

Alessandra Grassi e Francesca Cilento - Psicologhe e Dottori di Ricerca, socie fondatori di Psicologia ad Alto Potenziale

Con il sostegno dei Presidenti Di Zona

Marco Brogginì – Presidente Zona A

Carmen Borzone Guidetti – Presidente Zona B

Luca Minelli – Presidente Zona C

Introduzione

In Italia il fenomeno del gioco d'azzardo è in continua crescita e in questi anni sta assumendo dimensioni sempre più rilevanti, come osservabile dall'andamento delle statistiche dell'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli (ex AAMS) relative alla quantità di denaro giocato. In parallelo si stanno anche rafforzando le evidenze scientifiche che portano a connotare quanto la pratica del gioco d'azzardo può esitare in sviluppo di forme di vera e propria dipendenza (gioco d'azzardo patologico) o comportamenti a rischio (gioco d'azzardo problematico). La problematica emergente ha suscitato molte e diversificate reazioni sia in ambito politico sia sociale e destato grande interesse in molti gruppi e settori della sanità non ultimo per le problematiche secondarie correlate e le negative conseguenze economico-finanziarie che sono state rilevate su vari gruppi familiari coinvolti in questo problema. Spesso infatti si è visto che associato al gioco d'azzardo patologico vi sono fenomeni di usura e di comportamenti illegali che impoveriscono e mettono questi malati e le loro famiglie in condizioni molto problematiche e di povertà. Ad oggi tuttavia non esistono studi e dati epidemiologici accreditati in grado di quantificare correttamente il problema sia nella dimensione che nella diffusione ed eventuali trend di evoluzione.

Lo scopo del progetto è quello di spiegare ai giovani studenti il fenomeno patologico e le conseguenze che potrebbe produrre sul loro stato di salute qualora ne fossero coinvolti.

Il percorso verrà strutturato da psicologi esperti della specifica patologia sulla base dell'esito di un questionario (anonimo) che verrà somministrato ai ragazzi. Le risposte serviranno a mappare il livello di conoscenza del fenomeno e a valutare, al termine del percorso, previa ricognizione, il livello raggiunto, cioè se a seguito delle lezioni e degli incontri i ragazzi hanno effettivamente ottenuto un beneficio.

Il Gioco D'azzardo: definizione

Prima di affrontare un argomento così importante è bene chiarirsi sul significato dei termini. Cominciamo dal termine **gioco**. Il Devoto Oli – vocabolario della lingua italiana – definisce la parola gioco, nell'accezione che interessa nel nostro discorso, in due modi: **gioco** è qualsiasi esercizio, singolo o collettivo, cui si dedichino bambini o adulti, per passatempo o svago o per ritemperare le energie fisiche e spirituali. Ancora... **Gioco** è una competizione fra due o più persone, regolata da norme convenzionali e il cui esito dipende in minore o maggiore misura dall'abilità o dalla fortuna. Uno studioso francese – *Roger Caillois* – ha analizzato il gioco dal punto di vista sociologico, definendone le *caratteristiche* e classificando i giochi in *categorie*. Secondo Caillois l'attività di gioco deve possedere le seguenti caratteristiche: **Libera** il giocatore non può essere obbligato a partecipare; **Separata** l'attività di gioco deve svolgersi entro limiti di spazio e di tempo; **Incerta** lo svolgimento ed il risultato non possono essere decisi a priori; **Improduttiva** non crea né

beni né ricchezze né altri elementi di novità; **Regolata** con regole che sospendono le leggi ordinarie; **Fittizia** consapevole della sua irrealtà. Caillois classifica i giochi in **4 categorie**: **Giochi di competizione** = tutte le competizioni sia sportive sia mentali; **Giochi di simulacro** = i cosiddetti “giochi di ruolo”, in cui si diventa “altro”; **Giochi di vertigine** = tutti quei giochi in cui si gioca a provocare se stessi; **Giochi d’azzardo** o **alea** (termine che significa **rischio**) = tutti i giochi in cui il fattore primario è la fortuna. Per ottenere buoni risultati nei Giochi di Competizione occorrono allenamento, capacità personale e concentrazione; mentre i Giochi di Alea si fondano su elementi che non dipendono dal giocatore: in questo caso vincita o perdita non sono attribuibili a maggiori o minori capacità di chi sta giocando, ma sono piuttosto ascrivibili al caso. È la **presenza di alea** che definisce un gioco d’azzardo. Si definisce **Gioco D’azzardo** qualsiasi puntata o scommessa, fatta per sé o per altri, con denaro o con qualsiasi altro bene, sull’ESITO di un evento FUTURO, che in genere riguarda un gioco di società oppure una gara. In linea di principio, QUALSIASI ATTIVITA’ che presenti INCERTEZZA SULL’ESITO FINALE si presta a scommesse e, quindi, può essere OGGETTO di gioco d’azzardo. Il termine **azzardo** deriva dal francese *hasard* e questo, a sua volta, dall’arabo *az-zahr* che significa **dado**; infatti i più antichi giochi d’azzardo si facevano utilizzando i dadi.

Un pò... di Storia

Gli uomini hanno sempre scommesso e, quindi, giocato d’azzardo. La culla del gioco d’azzardo è stata la CINA, dove sono stati rinvenuti i primi DADI, vecchi di 5.000 anni, e il primo MAZZO DI CARTE. In Grecia era molto diffuso il gioco dei dadi; immagini di persone che scommettono con dadi appaiono sulle anfore elleniche. A Roma il gioco d’azzardo con i dadi era proibito; ma la sera le bettole romane chiudevano e si trasformavano in bische. A Roma, però, era LEGALE scommettere sulle *corse di bighe e quadrighe* e sui *combattimenti dei gladiatori*. Nel Medioevo nacquero le **baratterie** che erano delle taverne dove venivano praticati il gioco d’azzardo e la prostituzione. Quella delle baratterie tra il XIII e il XV secolo fu una storia controversa; infatti, inizialmente erano clandestine, poi, per **interessi economici**, molti Comuni sia settentrionali sia meridionali concessero un **riconoscimento** alle baratterie, trasformandole in bische pubbliche e, nello stesso tempo, imposero una **gabella sul gioco d’azzardo**. Grazie a questa regolamentazione i “barattieri” accrebbero i loro guadagni e la loro influenza economica crebbe al punto che poterono organizzarsi in **regolari Corporazioni** con il loro Gonfalone, sotto la guida di un **potestà della baratteria**, a cui era affidato l’incarico di regolare i rapporti con il potere pubblico. Nel XV secolo la baratteria aveva assunto le proporzioni di uno **scandalo pubblico** per cui, nonostante i lauti introiti provenienti dalle gabelle sul gioco d’azzardo, le autorità comunali cominciarono a vietarne la pratica. Nel Rinascimento si affermarono definitivamente i **giochi di carte** e fece la sua comparsa la **prima roulette**, così come la conosciamo oggi, che fu inventata dal filosofo e matematico **Blaise Pascal** nel 1600, nell’ambito dei suoi studi sul moto perpetuo. Nel 1638 venne costruito il **Casinò di Venezia**, che è il casinò più antico ancora attivo ai giorni nostri. In

America, nelle nuove città fondate dai colonizzatori, cominciava ad essere codificato il gioco d'azzardo come lo conosciamo noi oggi (poker e slot machines). L'Età moderna – il gioco d'azzardo come lo conosciamo oggi e come viene giocato nei casinò è nato negli Stati Uniti d'America, dove sono nate le prime slot-machines, dove è stato codificato il poker, dove il gioco dei dadi ha assunto la forma attuale. Negli ultimi anni stiamo assistendo ad una vera e propria rivoluzione nel mondo del gioco d'azzardo: in seguito all'avvento di Internet si passa dal casinò tradizionale al casinò online, che è un mercato ancora in espansione.

I Giochi più conosciuti

ROULETTE – risale al tempo dei legionari romani, i quali sembra che utilizzassero uno scudo fatto roteare sulla punta di una lancia come rudimentale roulette. Nel corso del tempo ha subito notevoli cambiamenti assumendo l'aspetto moderno solamente nel 1600 con Blaise Pascal, come abbiamo già detto. Nel 1796 la roulette entra nelle sale da gioco a Parigi e nel 1810 i francesi la portano nelle sale di New Orleans, dove nascono i primi casinò statunitensi.

LOTTERIE – le prime notizie certe del ***Gioco del Lotto*** come lo conosciamo oggi risalgono intorno al 1734 a Venezia. A Genova, all'inizio del XVI secolo, si eleggevano 5 senatori fra 120 cittadini del Consiglio utilizzando un'estrazione a sorte con i bussolotti. Dal 1620 in poi il gioco del Lotto in Liguria venne disciplinato da un regolamento molto preciso. Nel resto dell'Italia, invece, il gioco del Lotto non era ben visto, perché considerato contrario all'etica. Nel 1728 il papa Benedetto XIII minacciò la scomunica per chiunque avesse partecipato al gioco, ma tre anni dopo il gioco fu riammesso dal suo successore papa Clemente XII e nel 1785 Pio VI decise la destinazione dei proventi alle opere pie. Nel resto dell'Italia la liceità del gioco del Lotto viene ammessa gradualmente e trova via via una regolamentazione ufficiale: considerati i notevoli introiti derivanti dalle giocate, le Autorità pubbliche posero il gioco sotto il proprio monopolio.

A partire dal 1863 il gioco del Lotto è ormai diffuso in tutta Italia e da quell'anno viene giocato su 6 ruote. La struttura a 10 ruote viene inaugurata nel luglio 1939 e l'introduzione della ruota Nazionale (11° ruota) risale al maggio 2005. Le estrazioni, un tempo limitate a 2 o 3 all'anno, si fanno più frequenti, diventando quindicinali nel 1807, settimanali nel 1871, bisettimanali nel 1977 e trisettimanali nel 2005.

Il 10eLotto è un nuovo gioco legato al Lotto, nato nel luglio 2009: su una schedina si scelgono da 1 a 10 numeri da 1 a 90 e, inoltre, si può scegliere tra *estrazione immediata*, *estrazione del Lotto ed estrazione ogni 5 minuti*. Si possono giocare da 1 a 20 Euro.

Il Lotto Più è una nuova modalità lanciata nel maggio 2012. Su un'apposita schedina, disponibile in tagli predefiniti negli importi (3, 4 e 5 Euro) e nelle sorti che si possono giocare (dall'ambo alla cinquina), il giocatore deve scegliere i propri numeri e la ruota su

cui puntare. Il Lotto Più offre moltiplicatori di vincita più elevati rispetto alle stesse giocate effettuate al Lotto tradizionale.

SLOT MACHINES – la prima slot machine fu inventata nel 1895 da Charles Fey negli Stati Uniti. Nel 1907 il signor Fey si mise in società con una Compagnia e diede inizio alla produzione delle slot che suonavano ad ogni combinazione vincente e presentavano una serie di carte da gioco. Nel 1910 viene prodotta una nuova macchina che migliora notevolmente l'ingresso delle monete e introduce per la prima volta i simboli della frutta utilizzati anche oggi. In italiano il termine slot machine è tradotto come “*macchina mangia soldi*”; per essere a norma di legge devono essere collegate fisicamente a dei modem, che trasmettono i dati e le statistiche di ogni singola macchina all'Amministrazione Autonoma dei Monopoli di Stato. L'evoluzione delle slot sono le **VLT** (Video Lottery Terminal). Sono apparecchi simili alle slot da cui si differenziano per le modalità di gioco più evolute: non presentano all'interno una scheda con il gioco residente, ma sono collegate in tempo reale ad una rete presente sia tra apparecchio ed apparecchio sia con un server centrale presente nella sala che fornisce i giochi. Il server della sala, inoltre, comunica costantemente con un server nazionale centralizzato. Ogni apparecchio può fornire più giochi. Le VideoLottery offrono i pagamenti in base al calcolo del ciclo di Payout stabilito dal Concessionario su base sia di sala sia di circuito sia nazionale. Le slot tradizionali, invece, pagano in base al COIN IN singolo (= totale delle monete inserite nella singola macchina). Le VideoLottery sono caratterizzate dalla presenza di vincite Jackpot fino a 500.000 Euro; accettano banconote e non erogano denaro in caso di vincita, ma stampano un ticket che, dove possibile, può essere rigiocato oppure cambiato in contanti. In letteratura viene sottolineato come i **video poker (slot e VLT)** sono i giochi che **più rapidamente inducono la dipendenza** per le loro caratteristiche peculiari: **bassa soglia di accesso, velocità e solitudine**.

Il Gioco D'azzardo Patologico

Quando il gioco d'azzardo diventa patologico? Quando, cioè, diventa una malattia? Richiamiamo il concetto di malattia. Una malattia è definita dai seguenti criteri: 1. **Alterazione e sofferenza** – la malattia è una condizione di alterazione del normale funzionamento e delle condizioni fisiologiche dell'organismo, in grado di creare sofferenza psichica e fisica di una parte, di un organo o di un sistema del corpo umano; 2. **Causalità** – la malattia risulta dall'azione di cause conosciute o sconosciute, interne o esterne, singole o plurime; 3. **Evidenza fenomenica** – costituisce ciò che appare della malattia ovvero una condizione caratterizzata da un gruppo di segni o sintomi identificabili; 4. **Processo con necessità di intervento** – la malattia è un processo di deviazione da una norma biologica e/o psicologica e/o funzionale che presenta l'inizio di un'evoluzione negativa per la salute e che necessita di diagnosi, cure e monitoraggio.

Giocare d'azzardo, di per sé, come abbiamo già visto, non è un comportamento patologico, ma ***può evolvere in patologia***, quando diventa un comportamento ***reiterato in una persona vulnerabile***. Vediamo come. Possiamo distinguere ***tre forme*** di gioco d'azzardo, che possono anche essere ***tre stadi nel processo di evoluzione della patologia***:

Il Gioco D'azzardo Informale e Ricreativo – è un comportamento ***fisiologico*** nell'essere umano in cui il gioco è ***saltuario***, è motivato dalla ***socializzazione e dalla competizione***, porta ad una ***spesa contenuta***;

Il Gioco D'azzardo Problematico – è un comportamento che mette ***a rischio la salute psicofisica e sociale*** dell'individuo e che può avere una ***possibile evoluzione prognostica negativa*** verso una forma di malattia. Nel comportamento problematico, il gioco è ***periodico*** e determina ***un aumento sia del tempo trascorso giocando sia delle spese dedicate al gioco***;

Il Gioco D'azzardo Patologico – è una ***malattia neuro-psicobiologica***, in cui il comportamento di gioco è ***quotidiano o intensivo***, sono presenti il ***craving***, cioè il ***desiderio incontrollabile di giocare***, e l'insorgenza di ***sentimenti di inquietudine*** quando ***si è impossibilitati a giocare***, le ***spese dedicate al gioco diventano elevate con conseguenti indebitamenti***. Il Gioco d'Azzardo Patologico si sviluppa in individui ***vulnerabili alla dipendenza***, che presentano, cioè, alterazioni ***preesistenti*** di tipo ***neuro funzionale*** dei normali sistemi neurobiologici della ***gratificazione*** (sistema di reward dopaminergico con iper-risposta anomala al gioco d'azzardo), del ***controllo degli impulsi*** (corteccia prefrontale con deficit dell'autocontrollo) e delle ***funzioni cognitive correlate*** (credenze e distorsioni cognitive rispetto alle reali possibilità di vincita). Esistono dei ***sintomi sentinella*** nel percorso da Gioco Ricreativo a Gioco Patologico.

Segni ***prodromici*** del passaggio dalla condizione di GA Ricreativo alla condizione di GA Problematico sono:

1. intensificazione degli accessi al gioco
2. aumento delle spese
3. comparsa di pensieri ricorrenti di gioco
4. comparsa di distorsioni cognitive e fantasie di super vincite
5. ricerca di ambienti di gioco sempre più specializzati
6. il comportamento di gioco diventa centro esclusivo di interesse.

Segni ***prodromici*** del passaggio da GA Problematico a GA Patologico sono:

1. comparsa delle menzogne
2. depauperamento delle risorse finanziarie

3. modificazione delle abitudini alimentari e della puntualità
4. piccoli furti domestici
5. cambiamenti dell'umore
6. cambiamenti delle amicizie e dei luoghi di frequentazione
7. aumento dell'aggressività
8. aumento del tempo dedicato al gioco con riorganizzazione delle attività e delle relazioni nel tempo
9. indebitamento.

Per la **diagnosi** di Gioco d'Azzardo Patologico si utilizzano i **criteri del DSM IV** che colloca il GAP tra i **Disturbi del controllo degli impulsi non classificati altrove**, ossia tra quei disturbi caratterizzati da incapacità di resistere ad un impulso, ad un desiderio impellente o alla tentazione di compiere una certa azione, anche pericolosa. Chi ne soffre riferisce, per lo più, di una **sensazione crescente di eccitazione o di tensione PRIMA** di compiere l'azione e **IN SEGUITO** prova **piacere, gratificazione o sollievo**. **DOPO** l'azione possono insorgere **rimorso, autoriprovazione o senso di colpa**. All'interno di questa categoria il DSM colloca, oltre al GAP, il Disturbo esplosivo intermittente, la Cleptomania, la Piromania, la Tricotillomania, il Disturbo del controllo degli impulsi NAS.

Descrizione del contesto di riferimento

La prevenzione è uno strumento essenziale per far fronte a questa patologia; in particolare nei giovani. Nello specifico la prevenzione deve avvenire prima in famiglia e poi nelle scuole di ogni ordine e grado. A tal proposito in molte Regioni e Pubbliche Amministrazioni che hanno recepito il Piano Nazionale della Prevenzione già sono in essere azioni progettuali al riguardo. L'articolo 24, comma 20, del **decreto-legge 6 luglio 2011, n. 98**, convertito, con modificazioni, dalla legge 15 luglio 2011 n. 111, sancisce che: *“è vietato consentire la partecipazione ai giochi pubblici con vincita in denaro ai minori di anni diciotto”*. Il comma 21 del medesimo articolo disciplina le **sanzioni** previste per *“il titolare dell'esercizio commerciale, del locale o, comunque, del punto di offerta del gioco che consente la partecipazione ai giochi pubblici a minori di anni diciotto”* e prevede che lo stesso titolare *“all'interno dei predetti esercizi, identifica i giocatori mediante richiesta di esibizione di un idoneo documento di riconoscimento”*, tranne nei casi in cui la maggiore età sia manifesta (Decreto-legge 13 settembre 2012, n. 158 – Articolo 7, comma 8).

L'articolo 24, comma 22, prevede, inoltre, che: *“nell'ipotesi in cui la violazione del divieto previsto dal comma 20 riguardi l'utilizzo degli apparecchi e dei congegni di cui al comma 6 dell'articolo 110 del testo unico delle leggi di pubblica sicurezza, di cui al regio decreto*

n. 773 del 1931, il **trasgressore è altresì sospeso**, per un periodo da uno a tre mesi, dall'elenco di cui all'articolo 1, comma 533, della legge 23 dicembre 2005, n. 266”.

Di recente, attraverso l'articolo 7, comma 5 del **Decreto-legge 13 settembre 2012, n. 158**, è stato stabilito che: “i gestori di sale da gioco e di esercizi in cui vi sia offerta di giochi pubblici, ovvero di scommesse su eventi sportivi, anche ippici, e non sportivi, sono tenuti a esporre, all'ingresso e all'interno dei locali, il **materiale informativo** predisposto dalle aziende sanitarie locali, diretto a evidenziare i rischi correlati al gioco e a segnalare la presenza sul territorio dei servizi di assistenza pubblici e del privato sociale dedicati alla cura e al reinserimento sociale delle persone con patologie correlate alla G.A.P.(Gioco d'azzardo patologico)”.

Inoltre, “**Formule di avvertimento sul rischio di dipendenza** dalla pratica di giochi con vincite in denaro, nonché le relative probabilità di vincita devono altresì figurare sulle schedine ovvero sui tagliandi di tali gioco (...) **su apposite targhe esposte nelle aree ovvero nelle sale in cui sono installati i videoterminali**” (dedicati a gioco d'azzardo) e all'atto di accesso ai siti Internet destinati all'offerta di giochi con vincite in denaro”.

La National Gambling Impact Study Commission (NGISC) americana raccomanda di sottoporre ad apposito training il personale dei casinò, addestrandolo a riconoscere i sintomi del gioco d'azzardo patologico, negando i loro servizi a questi clienti e fornendo loro con discrezione del materiale informativo su programmi di trattamento o gruppi di auto-aiuto approvati dallo Stato.

Molti giovani giocano d'azzardo ancora prima di compiere la maggiore età, con l'idea di guadagnare denaro, passare il tempo, stare in compagnia, provare emozioni, per estraniarsi dalla realtà e dai problemi della vita.

I dati della letteratura indicano che **nei minorenni** le problematiche di gioco d'azzardo si collocano **fra il 3,2% e l'8,4%** e oltre, e che un avvicinamento precoce alle esperienze di gambling espongono al rischio di sviluppare nel tempo un Disturbo da Gioco Azzardo. Inoltre, la partecipazione a giochi non attivi e non strategici come gratta e vinci, lotterie, bingo, rappresenta un fattore favorente allo sviluppo di problematiche d'azzardo (Rahman et al., 2012).

Le caratteristiche psicologiche (impulsività, ricerca di sensazioni e/o di novità, scarse capacità di coping, basso conformismo, minore autodisciplina, l'influenza del gruppo dei pari) tendono a favorire vari comportamenti a rischio come bere alcolici, fumare, usare sostanze illegali, giocare d'azzardo, avere difficoltà relazionali, uno scarso rendimento scolastico ed episodi di piccola criminalità.

Anche la famiglia può svolgere sia una funzione disregolativa attraverso difficoltà familiari, scarsa attenzione ai figli e basso controllo parentale, conflitti intrafamiliari, maltrattamenti, traumi, modelli inadeguati di comportamento verso il gioco d'azzardo; che protettiva attraverso il dialogo, il supporto, il rispetto intrafamiliare, l'elasticità di fronte ai

cambiamenti, la tolleranza alle frustrazioni, le corrette informazioni e adeguati comportamenti verso il gioco d'azzardo.

Gioco d'azzardo tra gli studenti: numeri e diffusione in Italia

Limitandoci ai dati italiani più recenti, lo studio ESPAD (2017) (European School Survey Project on Alcohol and Other Drugs), condotto dall'istituto di fisiologia clinica del CNR di Pisa riporta che dal 2009 al 2017, la **tendenza del gioco d'azzardo** nel corso della vita tra gli **studenti di 15-19 anni** ha subito una riduzione passando dal 51,6% al **44,2%**, e per quanto riguarda il gioco praticato nell'ultimo anno dal 47,1% al 36,9%.

I maschi sono più attratti dal gioco d'azzardo (47,3%) rispetto alle femmine (26,3%) e la percentuale di studenti minorenni che ha giocato d'azzardo nell'ultimo anno è stato del 33,6%, con una prevalenza maggiore al sud, a esclusione del Trentino Alto-Adige e del Veneto che hanno registrato un aumento del 1,1% e dello 0,8%.

Il Gratta e Vinci (64,7%) è stato il gioco d'azzardo più popolare, e in merito alla frequenza il 63,9% degli studenti ha giocato non più di una volta al mese e nello stesso periodo il 75,1% degli studenti ha speso più di 10 euro.

Il Gioco d'azzardo Online ha coinvolto il 18,1% dei giovani.

Utilizzando il SOGS-RA (Winters et al., 1993; Poulin, 2002; Colasante et al., 2014) (ESPAD@Italia 2017) è emerso che **il 13,5% dei giovani è definibile a rischio e il 7,1% problematico**. Nell'intervallo 2016-2017 si è osservato una tendenza alla riduzione dei giocatori problematici e un aumento dei giocatori a rischio.

I **giochi** indicati come i **più pericolosi** sono stati le **Videolottery/Slot-Machine (56,8%)** e il **poker texano (52,6%)**, mentre **il rischio minore viene percepito con il Gratta e Vinci (23,7%)**; inoltre, per il 39% degli studenti la bravura di gioco può far arricchire giocando.

Nell'ultima rilevazione IPSAD®2017-2018 (Italian Population Survey on Alcohol and Other Drugs) emerge che **il 42,8% della popolazione italiana tra i 15 e i 64 anni (17 milioni) ha giocato d'azzardo almeno una volta negli ultimi 12 mesi**, percentuale che raggiunge il 45% (6 milioni di persone) nei giovani adulti di 15- 34 anni, ed è del 32,8% (poco più di 2 milioni di persone) nella popolazione tra i 65 e i 74 anni.

La percentuale di coloro che hanno giocato d'azzardo **nel corso della vita risulta del 51,7%** (15-64 anni), di cui il 51,1% giovani/adulti (15-34 anni) e il 41,5% 65-74enni. Nell'ultimo anno hanno giocato il 51,1% dei maschi e il 34,4% delle femmine, e nei giovani adulti il 53,6% dei maschi e il 36% delle femmine.

I giochi più praticati nel 2017 sono stati: Gratta e Vinci (74%), Superenalotto (42,5%), lotto (28,3%) e le scommesse sportive (28%).

Le femmine preferiscono i Gratta e Vinci rispetto ai maschi (82,8% vs 68,1%), lotto (33,5% vs 24,8%) e altri giochi con le carte (17% vs 14,5%); i maschi le scommesse sportive (40,7% vs 8,6%), poker texano (11,1% vs 2,5%) e scommesse su altri eventi (6,2% vs 0,9%).

Nel gioco online (circa un quinto delle giocate totali) le preferenze sono state le scommesse sportive (65,8%) e il poker e giochi con le carte (20,4%).

In aumento la modalità di gioco con lo Smartphone passata dal 16,4% al 50%, e tra i giovani adulti dal 20,3% al 58%.

Utilizzando il CPGI (Canadian Problem Gambling Index) (Ferris, Wynne, 2001; Colasante et al., 2012), si evidenzia che il gioco problematico è minimo per il 15,2%, moderato per il 5,9% e il severo per il 2,4%, quest'ultima percentuale in aumento rispetto al passato. I Gratta e Vinci sono a maggior diffusione su tutti i profili di gioco, e i giocatori a rischio moderato/severo sono attratti da scommesse sportive (72,8%), Gratta e Vinci (67,5%) e Superenalotto (43,6%).

Si osserva che il rischio associato al comportamento di gioco aumenta all'aumentare della spesa sostenuta nell'ultimo mese e **il 39,1% degli intervistati ritiene che sia possibile arricchirsi giocando d'azzardo in base alle proprie abilità**, con una percentuale maggiore (48,3%) fra i giocatori problematici. Altresì **esiste una elevata associazione (25% – 63%) nei soggetti dipendenti da gioco d'azzardo con l'utilizzo di sostanze psicotrope**.

Da ultima l'indagine nazionale **ISS 2018 (Istituto Superiore di Sanità)**, dedicata ai giovani studenti **tra i 14 e i 17 anni**, dove è emerso che circa **un terzo (29,2%) dei minorenni ha avuto accesso al gioco d'azzardo e il 24% dei quattordicenni ha giocato almeno una volta nell'ultimo anno; percentuale che sale al 35% tra i diciassettenni**.

Giocano più i maschi (41,1%) delle femmine (16,8%), **più al sud** (36,3%) che nelle isole (29,9%); a seguire il centro (27,3%), nord-ovest (25,8%), e nord-est (20,2%) e maggiormente negli istituti tecnici (37,5%) e professionali (28,2%). Giocando in maggioranza alle lotterie istantanee o in tempo reale (21,1%), scommesse sportive (17,1%) e virtuali (8,1%), alle slot-machine (6,8%); soprattutto dai tabaccai (46,7%), sale scommesse (41,1%) e bar (28,8%). *I giocatori a rischio sono 3,5% mentre quelli problematici il 3%.*

La prevalenza dei giocatori problematici è al sud, a cui seguono le Isole, il Centro, il Nord Ovest e il Nord Est. **Si riscontra una associazione tra gioco e abitudini come fumo, alcool e altre sostanze**. Gli studenti con gioco d'azzardo problematico praticano principalmente le scommesse sportive (79,6%) e quelle virtuali (54,8%), altri giochi a base sportiva (50,8%), slot machine (42,5%), lotto e lotterie a esito differito (41,7%) e le VLT (25,6%), presso i bar (29,2%) e le ricevitorie (11,1%).

Il 10,8% degli intervistati ha scelto di giocare a seguito delle pubblicità vista o sentita, e nei problematici la percentuale è pressoché analoga a quella degli adulti giocatori problematici (33,9%), mentre nei giocatori sociali lo è il 6,4%.

I maschi diciassetenni hanno 3 volte in più il rischio di sviluppare comportamenti d'azzardo rispetto alle femmine, così nelle isole o nel nord est, mentre le probabilità si riducono se si hanno 14 anni e si vive nel nord ovest frequentando scuole paragonabili ai licei. Gli studenti che giocano più di un'ora al giorno, anche online, con disponibilità economica, e amici che giocano o hanno avuto difficoltà con il gioco hanno maggiori probabilità di sviluppare un comportamento di gioco problematico.

Varese, 16 novembre 2020

Claudio Biondi

Presidente 2[^] Circoscrizione LCI – Distretto 108 Ib1