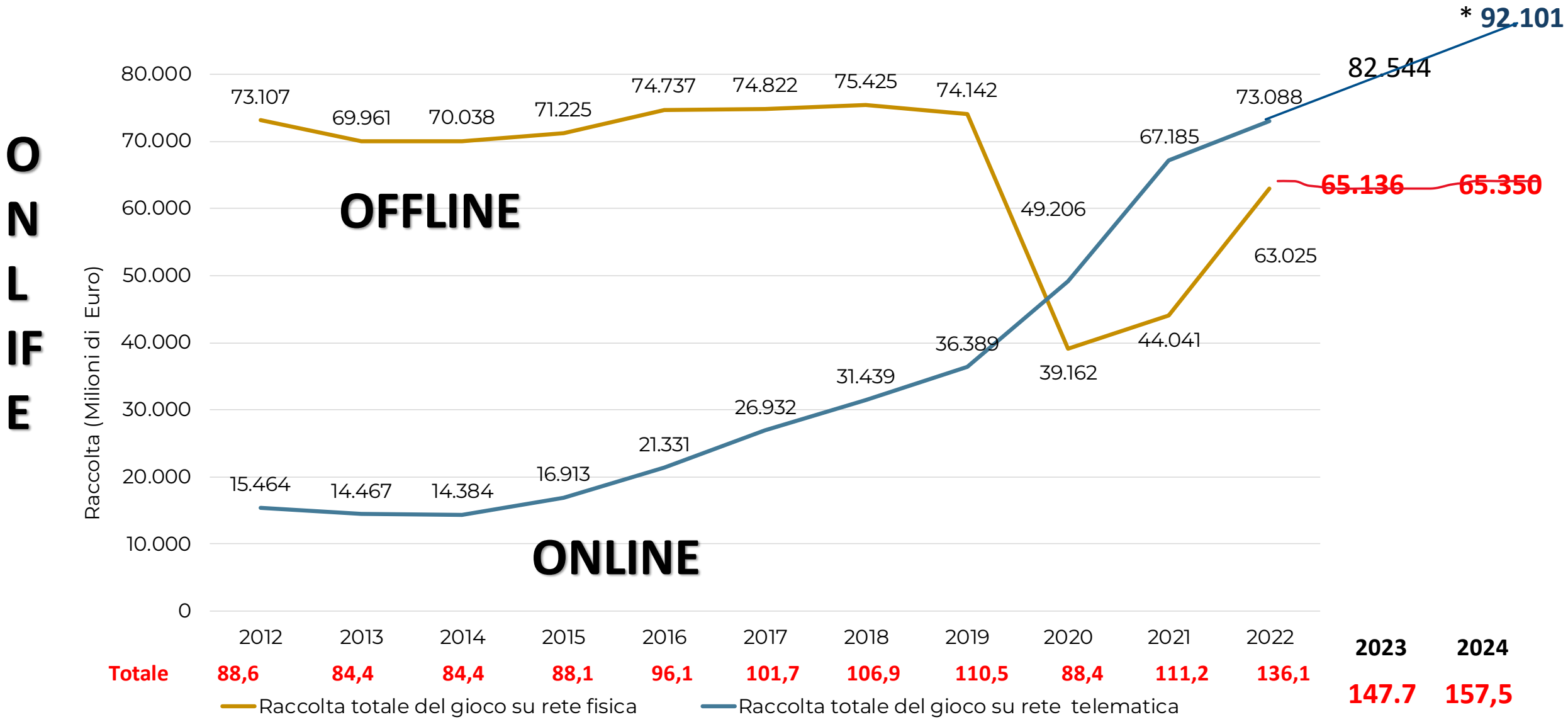
L'evoluzione dell'azzardo di Stato in Italia: una crescita davvero inarrestabile?

Paolo Jarre

Ma c’è un limite?



Qualche considerazione di senso…

28 miliardi SU 58 MILIONI

?

158 miliardi SU 59 MILIONI

2005

2024

In 20 anni la spesa* per gioco d'azzardo di Stato è aumentata in Italia di quasi 6 volte, di circa 130 miliardi, poco meno dell'intero costo del SSN (* in termini di «intention to spend»)

Ma che cosa hanno comprato gli italiani con quei 158 miliardi di euro tirati fuori dalle proprie tasche nel 2024?

Due cose:

→ **alcuni miliardi di ore di «bolla» solitaria – «l'intrattenimento» -**, ad altissimo costo orario, **per circa 22 miliardi di euro**

→ **136 miliardi in «fiches»,** le cosiddette «*vincite*» del gergo ADM, consistenti in **denaro decontestualizzato, depurato del proprio valore simbolico originario** – non più frutto di fatica/lavoro ma di «fortuna» e quindi rigiocabile a «cuor leggero» ….

28 miliardi =
491 € PROCAPITE

?

158 miliardi = 2678 € PROCAPITE

- ***la fantasmagorica teoria dei Monopoli; c'erano 130 miliardi di euro di gioco illegale da «bonificare» .....MMMMMMHHH***

- ***gli italiani avevano una voglia straordinaria e insoddisfatta di giocare che si traduceva allora in altri comportamenti illegali o comunque moralmente riprovevolinon .....MMMMHHHH***

- ***grazie a questa offerta di intrattenimento, varia e pervasiva, gli italiani non si drogano più, non esagerano più con l'alcol, non mangiano troppo, trattano meglio i propri partner.... MMMMHHHH***

- ***eravamo un popolo infelice e annoiato che non sapeva come passare il tempo che così è diventato più felice....MMMHHH***

Le uniche stime epidemiologiche seriali disponibili su popolazione generale (IPSAD) ci dicono che la prevalenza del gioco problematico/patologico in Italia è aumentata di almeno 4 volte nell'arco di circa 15 anni

600.000 «caduti» in più nella sedicente lotta all’azzardo illegale?

Anche fosse servito, potrebbe essere considerato un costo accettabile quello di 600.000 famiglie in più gettate in gravi problemi e nella disperazione?

In realtà l'incremento è tutto dovuto SOLO al clamoroso aumento quantitativo dell'offerta, grazie all'azione sinergica dello Stato e della filiera commerciale (o meglio alla loro complicità….)

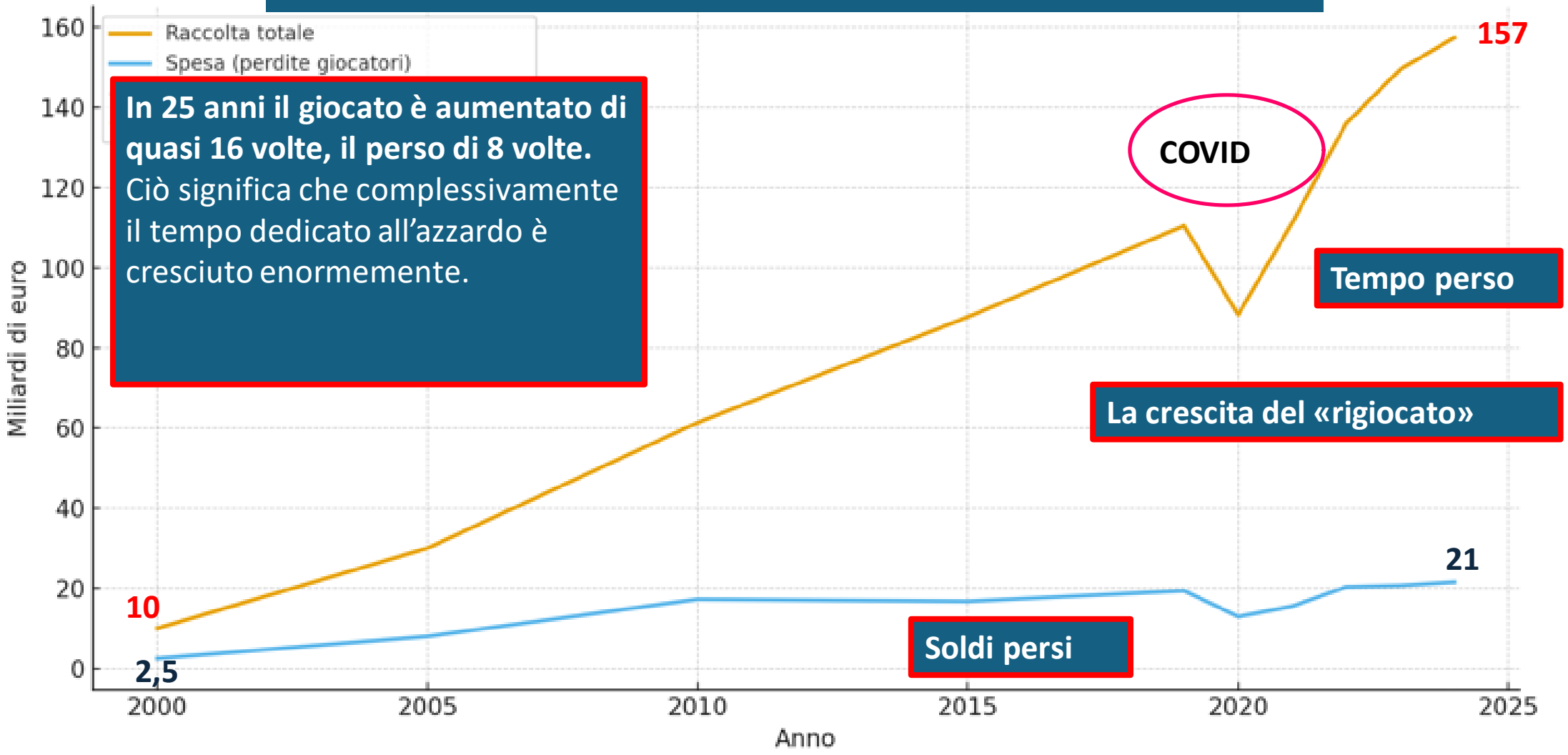
Lo Stato invece di limitarsi a REGOLARE (ed a tenere per se giusto quanto necessario a coprire le spese …) **è diventato, a tutti gli effetti, SOCIO d'affari** dell'industria del gioco

Ricordiamo tutti ….

IN… TRATTENERE → TRAT … TENERE → **TENERE**
E … SPREMERE FINO ALL'ULTIMA GOCCIA
(gli studiosi concordano sul fatto che 2/3 circa del giocato proviene da alcune centinaia di migliaia di giocatori problematici/patologici)

L'AZZARDO COLONIZZA LA VITA
RUBA PRIMA SOLDI E TEMPO, POI LE RELAZIONI SIGNIFICATIVE, POI ANCORA LA DIGNITA' E QUALCHE VOLTA LA VITA ……

Via via più tempo che soldi



In 25 anni il giocato è aumentato di quasi 16 volte, il perso di 8 volte. Ciò significa che complessivamente il tempo dedicato all'azzardo è cresciuto enormemente.

Qualche numero locale…

Regione	Giocato* Fisico (*per gli Apparecchi è l'Imponibile)	Vincita Fisico (per gli Apparecchi sono le Vincite da Contatore)	Giocato* Telematico	Vincita Telematico
ABRUZZO	1.723.137.333,72	1.282.073.872,51	2.586.331.005,45	2.442.034.782,50
BASILICATA	466.808.773,69	338.110.077,82	999.052.643,26	939.228.299,72
CALABRIA	1.718.978.693,19	1.260.000.407,51	4.050.119.473,17	3.810.871.426,41
CAMPANIA	7.508.094.364,69	5.764.770.843,28	13.076.312.617,57	12.316.074.209,74
EMILIA ROMAGNA	5.021.574.164,70	3.730.577.838,66	5.177.429.798,00	4.898.024.414,87
ESTERO	0,00	0,00	764.906.774,74	770.407.793,18
NON DEFINITO	1.500,00	1.105,00	3.213.323,00	3.101.228,76
FRIULI VENEZIA GIULIA	1.148.012.159,37	841.599.536,43	1.135.341.400,72	1.075.304.565,19
LAZIO	6.489.888.754,89	4.877.642.490,56	10.179.830.097,37	9.610.827.470,62
LIGURIA	1.505.289.741,41	1.110.557.172,42	2.169.791.991,67	2.052.246.580,07
LOMBARDIA	12.455.077.864,93	9.252.480.853,91	12.386.446.152,78	11.719.232.364,83
MARCHE	1.600.090.419,13	1.182.189.410,40	2.213.244.213,64	2.093.673.470,80
MOLISE	322.482.215,85	239.942.017,05	618.085.405,81	581.781.557,92
PIEMONTE	4.250.388.609,15	3.194.751.564,13	5.251.286.496,54	4.966.962.831,06
PUGLIA	4.289.852.472,58	3.154.118.772,51	7.555.289.687,09	7.118.136.518,39
REPUBBLICA DI SAN MARINO	1.313.287,50	556.661,67	0,00	0,00
SARDEGNA	1.415.608.901,01	995.032.114,41	2.619.604.609,10	2.476.435.035,57
SICILIA	4.408.149.983,12	3.254.204.867,26	10.802.312.423,07	10.216.413.586,84
TOSCANA	4.113.517.654,49	3.093.220.553,07	4.460.953.155,76	4.218.124.912,08
TRENTINO ALTO ADIGE	936.798.122,34	805.248.240,00	917.882.066,48	864.983.858,00
UMBRIA	905.733.493,68	670.923.361,97	964.327.971,81	909.507.013,67
VALLE D'AOSTA	55.794.489,88	44.777.479,11	146.452.127,98	139.132.714,55
VENETO	5.014.056.507,01	3.737.932.949,22	4.023.080.255,00	3.806.428.516,68
TOTALI	65.350.649.506,35	48.830.712.188,92	92.101.293.690,01	87.028.933.151,43
	157.451.943.196,36			

Emilia – Romagna (7,6% pop.zione Italiana)

10,2 MLD

5 fisico (7,7% Italia)

5,2 online (5,6% Italia)

2024 157,5 miliardi, 65,4 gioco fisico, 92,1 gioco online

Regione	Campania	Abruzzo	Sicilia	Molise	Calabria	Puglia	Lazio	Basilicata	Marche	Liguria
Total bet pro capita	3.130	2.876	2.677	2.677	2.640	2.625	2.509	2.440	2.266	2.163
% Bet online on total	60	55	67	61	67	60	56	65	54	54

Italia 2.308 54%

Regione	Lombardia	Sardegna	Toscana	Emilia R.	Piemonte	Umbria	Friuli VG	Veneto	VDA	TAA
Total bet pro capita	2.148	2.120	2.012	2.003	1.985	1.895	1.696	1.657	1.567	1.488
% Bet online on total	43	59	47	45	51	48	44	39	66	43

2022 Total yearly gamble pro capita by Region and % online gambling on total (€)

L’emergenza ora più preoccupante …

2024

Quasi 800.000 minorenni dichiarano di aver giocato d'azzardo almeno una volta l'anno precedente

Ma allora bisogna rassegnarsi ?…

NO, ovviamente.
In primo luogo, anche se è poco, curiamo come scienza comanda quelli che afferiscono ai servizi, badando in particolare alla ritenzione in trattamento

Le evidenze di efficacia «ufficiali» dei trattamenti del DGA ad oggi

(a) Gli interventi non farmacologici

PEARLS Practical Evidence About Real Life Situations

PEARLS sono riassunti brevi delle Revisioni Sistematiche della Cochrane per i professionisti che si occupano di cure primarie.

Le terapie psicologiche sono efficaci per il gioco d'azzardo problematico e patologico

Domanda clinica

Quanto sono efficaci le terapie psicologiche (terapia cognitivo comportamentale (CBT), colloqui motivazionali (MI), terapie integrative e la terapia dei dodici passi) per la cura del gioco d'azzardo patologico e problematico?

Quello che conta

I dati di nove studi indicano benefici per la CBT nel periodo immediatamente dopo il trattamento. Tuttavia sono pochi gli studi che ne valutano l'efficacia a lungo termine (per esempio 12 mesi dopo il trattamento), e quindi non si sa se gli effetti sono duraturi.

I dati di tre studi sull'uso della MI suggeriscono alcuni benefici in termini di riduzione del comportamento di gioco, ma non su altri sintomi del gioco d'azzardo patologico.

Sono pochi gli studi che forniscono le prove di efficacia delle terapie integrative (2 studi) e di altre terapie psicologiche (1 studio), le prove sono dunque insufficienti per valutarne l'efficacia.

Caveat

Un buon numero di prove deriva da studi con molti limiti, che possono aver sovrastimato l'efficacia del trattamento. Vi è molta variabilità nella natura degli interventi classificati come CBT, sono stati combinati i risultati delle terapie di gruppo con quelle individuali. I dati sui colloqui motivazionali derivano da pochi studi e, per conclusioni definitive, è necessario fare ulteriori ricerche.

Le terapie psicologiche sono efficaci per il gioco d'azzardo problematico e patologico

Contesto

La prevalenza di gioco d'azzardo patologico e problematico è variabile, alcuni studi suggeriscono una variazione che va dallo 0.2% (in Norvegia) al 5.3% (a Hong Kong) di persone con questa patologia. Il termine gioco d'azzardo patologico deriva dal sistema diagnostico psichiatrico, quale il Manuale diagnostico e statistico dei disturbi mentali. Il gioco d'azzardo problematico è usato per descrivere una condizione subclinica di disordini psichiatrici o, in alternativa, una più ampia categoria di disturbi legati al gioco d'azzardo.

Cochrane Systematic Review

Cowlishaw S et al. Psychological therapies for pathological and problem gambling. Cochrane Reviews, 2012, Issue 11. Art. No.:
CD008937.DOI: 10.1002/14651858. D008937 pub2.

Questa revisione contiene 14 studi che coinvolgono 1245 partecipanti.

PEARLS No. 383, febbraio 2013, scritta da Brian R. McAvoy, tradotta da DoRS, Centro di Documentazione per la Promozione della Salute della Regione Piemonte, Italia.

La revisione sistematica di Nancy Petry nel 2017

Psychol Addict Behav. 2017 December ; 31(8): 951–961

A systematic review of treatments for problem gambling

Nancy M. Petry, Meredith K. Ginley, and Carla J. Rash Calhoun Cardiology Center, University of Connecticut School of Medicine

Abstract... Questo articolo esamina gli studi sui trattamenti psicosociali dei problemi di gioco d'azzardo patologico. Abbiamo identificato **21 studi randomizzati**.

- **Undici studi hanno valutato interventi erogati tramite terapia in presenza, in più sessioni**: terapie cognitive, terapie cognitivo-comportamentali (CB) e interventi motivazionali (MI), da soli o in associazione a terapie CB.
- **Dieci studi hanno utilizzato approcci che prevedevano una o meno sessioni in presenza**; questi includevano manuali con esercizi di CB da soli o in combinazione con MI e brevi interventi di feedback o consigli.

Sebbene la maggior parte degli studi abbia riscontrato alcuni benefici della terapia CB (da sola o in combinazione con MI) e di brevi feedback o consigli rispetto alla condizione di controllo a breve termine... solo una manciata di studi ha dimostrato benefici a lungo termine.

Sebbene i giocatori problematici con sintomi meno pronunciati possano beneficiare di interventi minimi, il contatto con il terapeuta ha generalmente migliorato i risultati rispetto agli interventi interamente autogestiti, e almeno un certo contatto con il terapeuta potrebbe essere necessario per i pazienti con una patologia da gioco d'azzardo patologico più grave per beneficiare degli interventi di CB.

Riepilogo generale e raccomandazioni

Sebbene nessun trattamento sia empiricamente validato per il gioco d'azzardo problematico, **gli interventi di CB hanno la maggiore evidenza di efficacia.** La maggior parte degli studi ha incluso interventi di CB in uno o più bracci e la maggior parte ha riscontrato almeno alcuni benefici. **Questi trattamenti possono essere erogati su base individuale o di gruppo in 4-8 sessioni o tramite un libro di esercizi o Internet. Quando i trattamenti di CB sono autodiretti, includere una telefonata di MI insieme ai materiali può migliorare i risultati rispetto alla fornitura di materiali senza istruzioni o supporto** (Diskin & Hodgins, 2009; Hodgins, 2001, 2009).

D'altra parte, solo due degli studi hanno valutato MI come intervento autonomo (Carlbring et al., 2010; Petry et al., 2008) **e forniscono poche prove che MI sia benefico per ridurre il gioco d'azzardo quando non combinato con trattamenti di CB.**

Fornire brevi feedback o consigli personalizzati sul gioco d'azzardo ha anche prodotto alcuni benefici (Cunningham et al., 2012; Larimer et al., 2012; Martens et al., 2015; Neighbors et al., 2015; Petry et al., 2008, 2016), ma questi brevi interventi generalmente non hanno superato altre condizioni di controllo o trattamenti CB.

I trattamenti molto brevi sono inoltre adatti solo a persone che non cercano un trattamento per il gioco d'azzardo e sono in genere applicati a studenti universitari e ad altri soggetti risultati positivi allo screening per problemi di gioco d'azzardo, ma non a coloro che cercano attivamente un trattamento per il gioco d'azzardo.

Gli interventi farmacologici

Review Cochrane Database Syst Rev. 2022 Sep 22;9(9)

Pharmacological interventions for the treatment of disordered and problem gambling

Nicki Dowling , Stephanie Merkouris, Dan Lubman, Shane Thomas, Henrietta Bowden-Jones, Sean Cowlishaw

Gli interventi farmacologici per il gioco d'azzardo patologico e problematico sono stati impiegati nella pratica clinica.
Nonostante la disponibilità di diverse revisioni sull'efficacia degli interventi farmacologici per il gioco d'azzardo patologico o problematico, poche hanno impiegato strategie di ricerca sistematica o confrontato diverse categorie di interventi farmacologici.
Le revisioni sistematiche di prove di alta qualità sono quindi essenziali per fornire indicazioni sull'efficacia dei diversi interventi farmacologici per il gioco d'azzardo patologico o problematico.

Obiettivi: Gli obiettivi principali della revisione erano:

(1) esaminare l'efficacia delle principali categorie di interventi esclusivamente farmacologici (**antidepressivi, antagonisti degli oppioidi, stabilizzatori dell'umore, antipsicotici atipici**) per il gioco d'azzardo patologico o problematico, rispetto alle condizioni di controllo con placebo;

(2) esaminare l'efficacia di queste principali categorie l'una rispetto all'altra.

Conclusioni degli autori:

Questa revisione fornisce un supporto preliminare all'uso di antagonisti degli oppioidi (naltrexone, nalmefene) e antipsicotici atipici (olanzapina) per produrre miglioramenti a breve termine nella gravità dei sintomi del gioco d'azzardo, sebbene la mancanza di prove disponibili precluda una conclusione in merito al grado in cui questi agenti farmacologici possono migliorare altri indici del gioco d'azzardo o del funzionamento psicologico.

Al contrario**, i risultati non sono conclusivi per quanto riguarda gli effetti degli stabilizzatori dell'umore (inclusi gli anticonvulsivanti) nel trattamento del gioco d'azzardo patologico o disordinato, e vi sono prove limitate a supporto dell'efficacia degli antidepressivi**.

Tuttavia, **queste conclusioni si basano su prove di certezza da molto basse a basse caratterizzate da un numero limitato di studi inclusi, alto rischio di bias, dimensioni modeste del campione aggregato, stime imprecise, eterogeneità moderata tra gli studi ed esclusione di partecipanti con comorbilità psichiatriche**.

Inoltre, **non vi erano studi sufficienti per condurre meta-analisi su molte misure di esito**; Per confrontare l'efficacia tra e all'interno delle principali categorie di interventi; per esplorare gli effetti del dosaggio; o per esaminare gli effetti oltre il post-trattamento.
Queste limitazioni suggeriscono che, nonostante le raccomandazioni relative alla somministrazione di antagonisti degli oppioidi nel trattamento del gioco d'azzardo patologico o problematico, gli interventi farmacologici dovrebbero essere somministrati con cautela e con un'attenta valutazione delle esigenze del paziente.

Poi calibriamo bene l’intervento a seconda del setting di gioco; online versus offline …

…. il passaggio dalla gestione di giocatori patologici offline a quelli online («puri» o misti che siano), per chi ha lunga esperienza clinica nel campo della patologia delle dipendenze …

→ **assomiglia alla irruzione della cocaina e alle conseguenti difficoltà di gestione** per un personale abituato da 20 ad avere a che fare con una popolazione quasi esclusivamente costituita da eroinomani …

Le principali differenze tra gioco d’azzardo offline e online

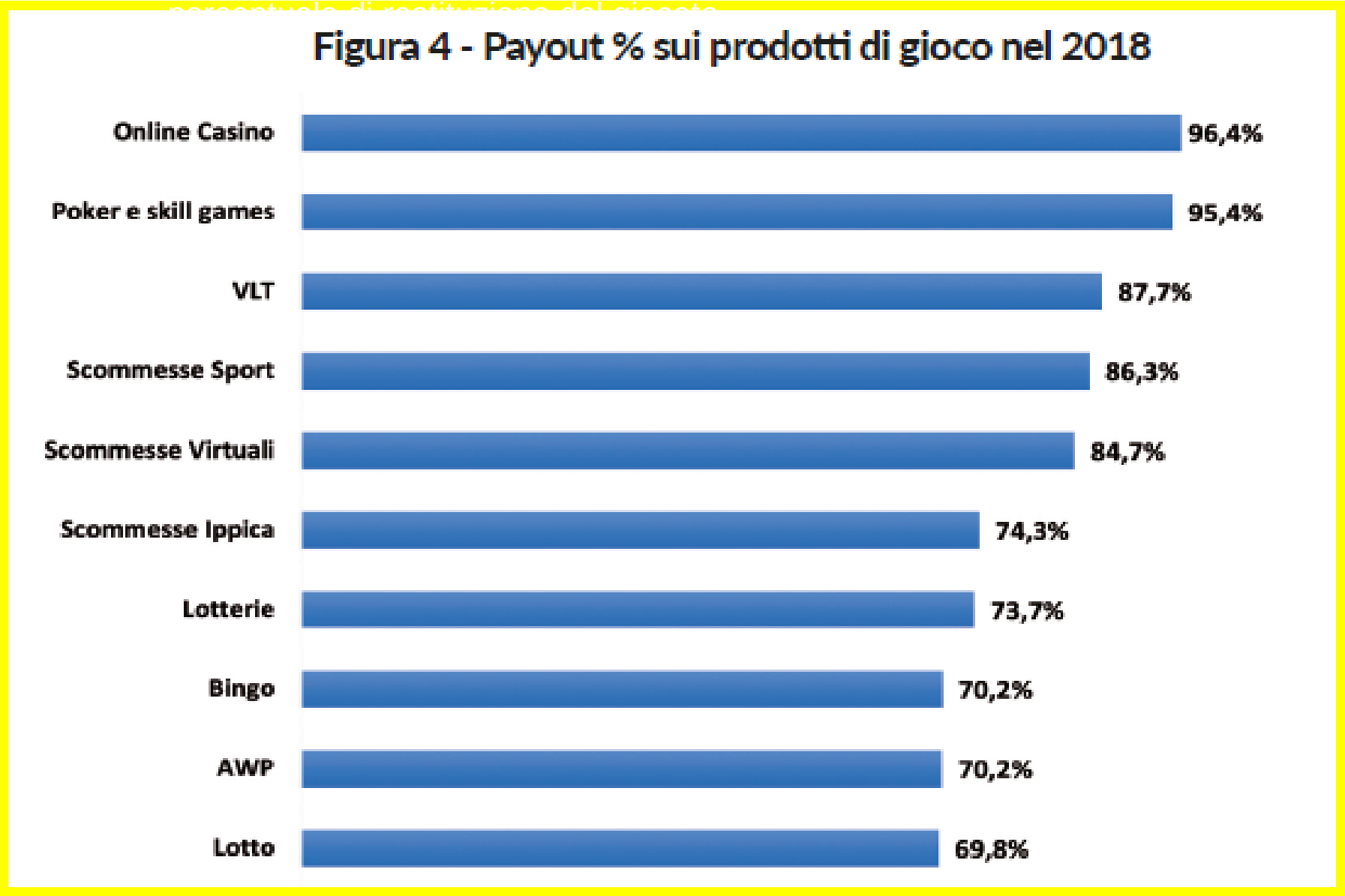
- Immediatezza accesso o meno
- La presenza o meno di contesti specifici di gioco
- Prossimità / distanza
- Esposizione sociale o meno
- Denaro materiale versus immateriale
- Pay out o return to player diverso
- Possibilità di autoesclusione o meno
- Possibilità di limitazione dell’offerta da parte delle autorità locali
- Contemporaneità di molteplici contesti di gioco

La differenza di pay out o return to player RTP (le cosiddette «vincite») è il **principale elemento distintivo tra gioco offline e gioco online**

Questo fa si che:
- il gioco offline rubi soprattutto soldi
- il gioco online rubi soprattutto tempo;
  ma ….il tempo è denaro!

Il principale inganno del gioco online, un gioco «democratico» con «altissime» vincite….

percentuale di restituzione del giocato



Tra gli inganni comunicativi: il pay out o RTP (return to player) > 100%...

UNIBET

SCOMMESSE | CASINÒ E SLOT | CASINÒ LIVE | BLOG

Casinò e Slot | Tornei Casinò e Slot | Tabella pagamenti e info giochi | Guide del Casinò

Info tecniche e Tabella payout

Ricorda che i giochi sono disponibili 24 ore su 24. Gli importi minimo e massimo per avviare una sessione di gioco sono €0.01 - €1.000. Inoltre per un perfetto funzionamento dei giochi, il tuo computer dovrebbe avere:
2 GB RAM
2 GHz Celeron CPU
Scheda grafica 1280x800

Tabella dei pagamenti del mese scorso

Giochi	Percentuale Payout
1 Can 2 Can	64.86%
3 Clown Monty	131.29%
3 Genie Wishes	98.31%
3 Kingdoms - Battle of Red Cliffs	96.37%
3-Hand Casino Holdem	90.75%
3D Farm HD	257.67%
5 Lions	81.33%
5 Lions Dance	74.61%
5 Lions Megaways	78.64%

Le «autolimitazioni» biodegradabili….

vpnoverview

VPN Privacy Sicurezza in internet Sblocco Migliori 5 VPN

Gioco d’azzardo online: come evitare le restrizioni

David Janssen

Tempo di lettura: 16 minuti | Aggiornamento: 09-09-2022

Indice

- Come giocare d'azzardo online con una VPN
- Una guida passo a passo: giocare d'azzardo online con una VPN
- Perché il gioco d'azzardo online subisce restrizioni?

Che cosa è il VPN?
Una VPN o Virtual Private Network (Rete virtuale privata) crea una connessione di rete privata tra dispositivi su Internet. Le VPN sono utilizzate per trasmettere dati sulle reti pubbliche in modo anonimo e sicuro

Come evitare le restrizioni durante il gioco d'azzardo online: una breve sintesi

Giocare d'azzardo online può essere difficile o addirittura impossibile in alcune parti del mondo. Esistono paesi che impongono **restrizioni di accesso ad alcuni siti di gioco d'azzardo**. In altri paesi, il gioco d'azzardo online è addirittura vietato. Comunque, alcune persone che vivono in paesi dove il gioco dove il gioco d'azzardo è vietato usano una VPN per aggirare questi blocchi. Una VPN (Virtual Private Network) è uno strumento per **cambiare il tuo indirizzo IP**, nascondere la tua posizione effettiva e criptare la tua connessione internet.

Ecco come fanno alcune persone a **usare una VPN per il gioco d'azzardo online**:

1. **Si registrano a una VPN**. Noi consigliamo NordVPN per il gioco d'azzardo online. Questa VPN è molto veloce, non conserva i log e dispone di server in tutto il mondo.
2. **Scaricano e installano la VPN** o l'app mobile.
3. **Si connettono a un server VPN** nel paese che ospita il sito web da utilizzare.
4. **Ottengono l'accesso** al sito web.

d'azzardo online
- NordVPN: La migliore VPN per il gioco d'azzardo online con connessioni veloci
- ExpressVPN: la migliore VPN per il gioco d'azzardo online in 94 paesi
- Surfshark: la migliore VPN per il gioco online su dispositivi multipli
- 3 rischi nell'uso di una VPN per il gioco d'azzardo online
- 1. Impossibilità di accedere ai siti di gioco d'azzardo
- 2. Impossibilità di riscuotere le vincite (o recuperare il denaro)
- 3. Sospensione o chiusura dell'account
- I siti di gioco d'azzardo più popolari

Gioco online versus offline, un più di rischio?

Curr Addict Rep (2015) 2:185–193
DOI 10.1007/s40429-015-0057-8

TECHNOLOGY AND ADDICTION (M GRIFFITHS, SECTION EDITOR)

Online Gambling Addiction: the Relationship Between Internet Gambling and Disordered Gambling

Sally M. Gainsbury[1]
University of Sydney, Gambling Treatment and Research Clinic, Psychology, Brain and Mind Centre.

Features of Internet Gambling That May Impact Problem Severity

Evidence suggests that **there is a relationship**, albeit complex, **between the availability of gambling opportunities and increased levels of related problems**.

Consequently, it has been asserted that **the easy access to gambling provided by Internet modes may lead to the development or exacerbation of gambling problems**.

Internet gambling also has some unique features that may pose additional risks for harm, particularly for vulnerable populations.

Internet gambling differs from land-based gambling primarily in terms of its **constant availability**, **easy access** and **ability to bet for uninterrupted periods in private**, facilitated by the interactive and immersive Internet environment. The **use of digital forms of money** (e.g. credit cards, electronic bank transfers and e-wallets) appears to lead to increased gambling and losses, particularly for problem gamblers, as people feel that they are not spending 'real' money [16, 32, 36, 38, 39]. Surveys indicate that 19–28 % of online gamblers report it is easier to spend more money online, while 15 % consider this form to be more addictive than land-based gambling

E allora, sul piano clinico (nel gioco online)?

Poco di specifico in letteratura…

Journal of Gambling Studies (2022) 38:681–697
https://doi.org/10.1007/s10899-021-10064-9

ORIGINAL PAPER

Do Online Gambling Products Require Traditional Therapy for Gambling Disorder to Change? Evidence from Focus Group Interviews with Mental Health Professionals Treating Online Gamblers

Hibai Lopez-Gonzalez[1] · Susana Jimenez-Murcia[2,3,4] · Alicia Rius-Buitrago[5]
Mark D. Griffiths[6]

Abstract Il gioco d'azzardo online ha modificato in modo significativo le caratteristiche situazionali e strutturali dei prodotti di gioco d'azzardo, al punto che **i giocatori d'azzardo online potrebbero essere sostanzialmente diversi dai tradizionali giocatori d'azzardo offline.** Un numero crescente di pubblicazioni ha identificato le caratteristiche in evoluzione del gioco d'azzardo online e gli individui che vi si dedicano. Tuttavia, al di là della comprensione delle caratteristiche individuali di questo sottogruppo, **sono stati fatti relativamente meno sforzi per esaminare se gli approcci esistenti della terapia cognitivo-comportamentale (CBT) siano ancora del tutto rilevanti per i giocatori problematici online**, o se siano necessari cambiamenti per adattarsi in base alla modalità di gioco. accesso.
Per capire che tipo di sfide pone il gioco d'azzardo online... sono stati condotti quattro focus group comprendenti 28 partecipanti spagnoli. ….. I dati sono stati esaminati mediante analisi tematica.
L'analisi ha identificato **cinque temi principali che caratterizzano i giocatori d'azzardo online**: (1) ***essere più giovani***, (2) ***mancanza di conflitti a casa e al lavoro, raramente presentando comportamenti violenti o aggressivi***, (3) ***i disturbi del gioco d'azzardo identificati solo da debito insoluto***, (4) ***condizioni concomitanti con abuso legato alla tecnologia piuttosto che altre dipendenze legate alla sostanza*** e (5) ***gioco d'azzardo skill-based***.

Journal of Gambling Studies
https://doi.org/10.1007/s10899-022-10126-6

REVIEW PAPER

Preventive Interventions and Harm Reduction in Online and Electronic Gambling: A Systematic Review

Anne Fiskaali[1] · Anna Westh Stenbro[1] · Thomas Marcussen[1] · Mette Trøllund Rask[2]

Accepted: 6 April 2022

Abstract

Il gioco d'azzardo presenta aspetti sia divertenti che potenzialmente dannosi. Rimane una sfida per le autorità sanitarie pubbliche e gli operatori del gioco d'azzardo raccomandare e implementare interventi efficaci basati sull'evidenza per ridurre i danni correlati al gioco d'azzardo e prevenire comportamenti di gioco problematici. Questa **revisione** sistematica ha esaminato studi su studi clinici randomizzati controllati in questo campo, con l'obiettivo di descrivere e valutare l'effetto di interventi preventivi e di riduzione del danno per il gioco d'azzardo online e le slot machine**.**

Sono stati inclusi 18 studi, la maggior parte dei quali limitati da problemi di qualità.

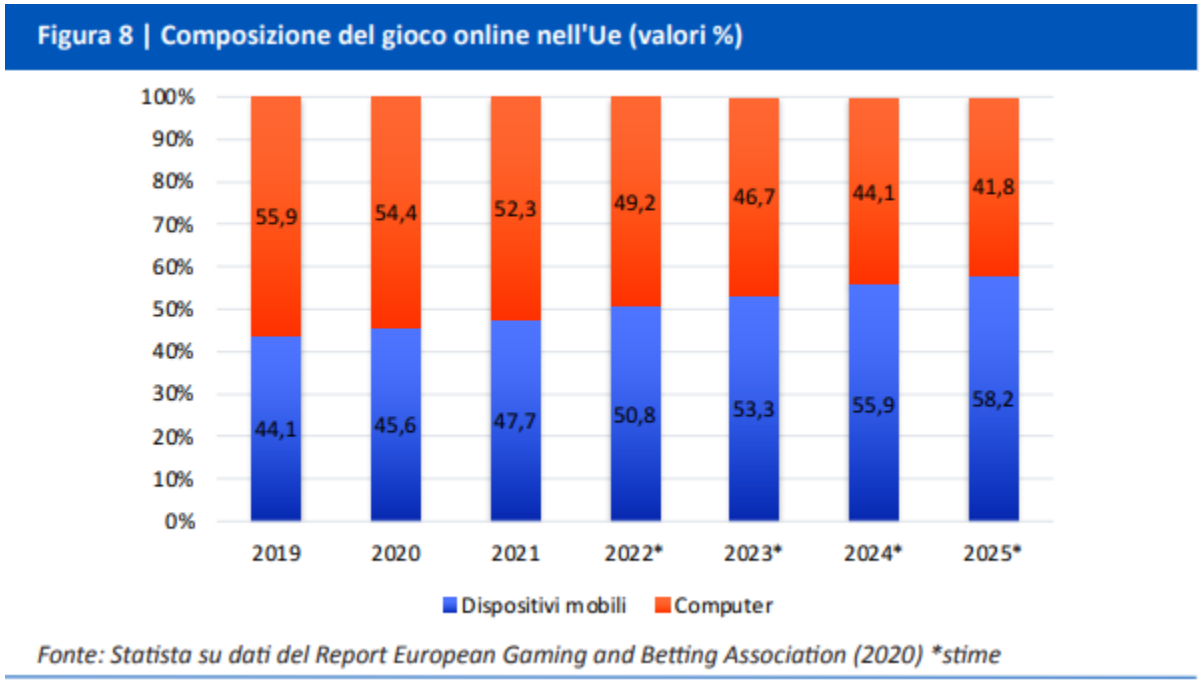
Gli interventi applicati si sono concentrati **sulla limitazione del gioco d'azzardo, sul feedback, sulla fornitura di contenuti terapeutici e informativi e sull'innesco del pensiero analitico**.

Gli studi variavano notevolmente in termini di contenuto specifico dell'intervento, contesto di studio, partecipanti e misure di esito, e non è stato possibile rilevare modelli coerenti tra le caratteristiche dello studio e gli effetti correlati. Sebbene la ricerca in questo campo sia in crescita, sono ancora necessarie ulteriori indagini metodologicamente rigorose e un consenso su misure di esito sensibili agli effetti degli interventi preventivi e di riduzione del danno.

E allora quali strategie cliniche?

1) il molto tempo rubato
2) la disponibilità 24h/24
3) la facilità e l'immediatezza d'accesso
4) l'utilizzo a casa, senza controllo sociale
5) l'ambiente immersivo di Internet
6) la smaterializzazione del denaro

Gioco a «centimetri 0»



L'azzardo online è sempre più in tasca e accessibile in pochi secondi 24h/24»a centimeri 0» ...

~~Strategie cognitivo-comportamentali tradizionali applicabili al gioco offline; individuazione dei trigger, evitamento dei contesti di gioco…~~

E allora quali strategie?

Sul versante clinico

1) *il molto tempo rubato, l'utilizzo in casa senza controllo sociale*

* **In generale attivare strategie di self-commitment su tempo speso e quantità di denaro**

* Dare un valore economico al tempo secondo un costo orario e accantonare il denaro corrispondente al totale del tempo dedicato al gioco in un salvadanaio da far custodire ad un famigliare;

* Usare timer, sveglie che suonino ogni 30' e che siano posizionate in luoghi della casa distanti dal «tavolo da gioco»

* Dare a ciascun famigliare convivente il compito di proporre al famigliare gambler brevi giochi non in denaro intervallari delle sessioni di gioco

E allora quali strategie?

Sul versante clinico

2) *la disponibilità 24h/24, la facilità e l'immediatezza d'accesso*

* **In generale programmare l'accesso al WEB su base settimanale**

* Lasciare lo smart phone a casa quando si esce

* Mettere spina elettrica temporizzata e programmata al router di casa

* Consegnare smart phone e PC ad un famigliare «connesso con la realtà» negli orari concordati

* Stabilire il «giorno della settimana WEB free» e periodi di «digiuno» ritualizzati

Ma una volta curati BENE i 20.000 che bussano alle nostre porte. fuori ce ne stanno altri 780.000 …

Che fare?

→ I «giochi» si fanno fuori …
Le evidenze nella letteratura recente

BMJ. **2025** May 7;389:r846. doi: 10.1136/bmj.r846.

Public health approach to gambling related harms

Fell G, Fenton K, Roberts W.

We encourage the government to introduce policy interventions to reduce the harm from gambling. Meanwhile local authorities are making progress using the powers they have, including licensing, advertising and sponsorship, and the development of comprehensive strategies locally and regionally.

NICE National Institute for Health and Care Excellence

NICE guideline

Gambling-related harms: identification, assessment and management

NICE guideline
Published: 28 January 2025

www.nice.org.uk/guidance/ng248

Incoraggiamo il governo a introdurre interventi politici per ridurre i danni del gioco d'azzardo.

→ Nel frattempo, **le autorità locali stanno facendo progressi utilizzando i poteri di cui dispongono**, tra cui il rilascio di licenze, la pubblicità e la sponsorizzazione, e lo sviluppo di strategie globali a livello locale e regionale.

Harm Reduct J. **2025** Feb 13;22(1):15
Limit-setting in online gambling: a comparative policy review of European approaches.
Marionneau V, Luoma E, Turowski T, Hayer T.

Ricerche precedenti hanno dimostrato che gli strumenti di definizione dei limiti possono essere utili, ma l'efficacia dipende da come vengono definite e implementate le politiche.
I limiti possono essere finanziari o temporali, volontari o obbligatori, a livello di sistema o basati sull'operatore.
Il presente articolo presenta una revisione delle politiche degli approcci europei alla definizione dei limiti negli ambienti online.
Metodi **Abbiamo inizialmente confrontato le disposizioni legali in materia di pre-impegno e definizione dei limiti in N = 30 paesi europei (27 Stati membri dell'Unione Europea, Gran Bretagna, Norvegia e Svizzera).**

L'analisi si è concentrata sui limiti finanziari, temporali, massimi di scommessa e su qualsiasi altro limite relativo al gioco d'azzardo online. In secondo luogo, sulla base della revisione delle politiche, abbiamo prodotto **un'analisi più approfondita delle disposizioni relative alla definizione dei limiti nei paesi con un impegno preventivo a livello di sistema** (**Finlandia, Norvegia, Germania**).
Risultati **I risultati mostrano importanti divergenze** in termini di definizione dei limiti in Europa. Sebbene quasi tutti i paesi (n = 27)prevedano una qualche forma di definizione dei limiti, i dettagli di implementazione variano.

Limit setting paesi seri e paesi meno …

Harm Reduct J. **2025** Feb 13;22(1):15
Limit-setting in online gambling: a comparative policy review of European approaches II.
Marionneau V, Luoma E, Turowski T, Hayer T.

I limiti finanziari possono includere limiti di perdita (n = 15 paesi), limiti di deposito (n = 18) e limiti di scommessa (n = 14), con la maggior parte dei paesi che prevede diverse tipologie di limiti finanziari.

In dieci paesi erano disponibili limiti temporali.

Undici paesi avevano alcuni limiti obbligatori, mentre in altri paesi gli operatori dovevano offrire la possibilità di stabilire limiti. I limiti massimi previsti dalla legge e i limiti inferiori per i giovani adulti non erano comuni, ma disponibili in alcuni paesi.
La Germania era l'unico paese con un sistema di definizione dei limiti a livello di sistema che copriva più operatori autorizzati.

Conclusioni
…..La nostra analisi evidenzia alcune pratiche promettenti, tra cui regimi a livello di sistema, politiche obbligatorie, limiti massimi ragionevoli per limiti e puntate, la possibilità di stabilire limiti per diversi periodi di tempo, limiti più bassi per i giovani adulti e l'abbinamento della definizione dei limiti con altri obblighi di diligenza.

Limit setting paesi seri e paesi meno …

J Epidemiol Community Health, 2025 May 5

From policy to practice: assessing the impact of electronic gambling machines regulations on harmful gambling behaviour

Elisa Benedetti, Alessio Lachi, Gabriele Lombardi, Sabrina Molinaro

Restrizioni serie funzionano…

Implicazioni per le politiche

Il nostro studio suggerisce **che i danni del gioco d'azzardo possono essere ridotti limitando l'orario di apertura degli EGM, per una soglia minima di 11 ore di sospensione giornaliera.** Sebbene l'efficacia di questa politica si sia dimostrata solida anche in prossimità di regioni diverse, i responsabili politici dovrebbero considerare che le restrizioni sugli orari di apertura degli EGM dovrebbero essere uniformi in tutti i territori. Nel complesso, una maggiore cooperazione tra le autorità di regolamentazione statali, regionali e locali, nonché una valutazione completa dei diversi prodotti di gioco d'azzardo e delle tipologie di interventi politici disponibili, sono necessarie per frenare la diffusione del gioco d'azzardo dannoso.

WHAT THIS STUDY ADDS

⇒ This study provides new insights into the effectiveness of policy measures reducing EGM availability in mitigating harmful gambling behaviour. It confirms that a meaningful reduction of EGMs operating time is able to significantly reduce gambling problems in the population.

HOW THIS STUDY MIGHT AFFECT RESEARCH, PRACTICE OR POLICY

⇒ The findings support the implementation of similar policy initiatives in other regions by providing evidence of pros and cons, helping to develop targeted interventions aimed at reducing the public health burden associated with EGMs.

Public Health. **2023** Feb;215:124-13

What is the evidence that advertising policies could have an impact on gambling-related harms? A systematic umbrella review of the literature.

McGrane E, Wardle H, Clowes M, Blank L, Pryce R, Field M, Sharpe C, Goyder E.

... Gli studi inclusi, utilizzando metodi quantitativi e qualitativi, supportano costantemente l'esistenza di **una relazione causale tra l'esposizione alla pubblicità di prodotti/marche di gioco d'azzardo e atteggiamenti più positivi nei confronti del gioco d'azzardo, maggiori intenzioni di giocare d'azzardo e una maggiore attività di gioco d'azzardo sia a livello individuale che di popolazione. Vi sono prove di un effetto "dose-risposta":** una maggiore esposizione alla pubblicità aumenta la partecipazione, il che porta a un maggiore rischio di danni.

Vi sono state **maggiori prove dell'impatto su bambini e giovani e su coloro che sono già a rischio a causa dell'attuale attività di gioco d'azzardo, con i più vulnerabili che hanno maggiori probabilità di esserne influenzati.**

La pubblicità è l’anima del commercio…

Public Health. **2024** Sep;234:170-177

The impact of gambling advertising and marketing on online gambling behavior: an analysis based on Spanish data.

García-Pérez Á, Krotter A, Aonso-Diego G.

La pubblicità è l'anima del commercio…

I risultati mostrano che **gli investimenti in pubblicità (P ≤ 0,025), promozioni (P < 0,001) e sponsorizzazioni (P ≤ 0,004) aumentano significativamente il numero di nuovi conti attivi, i depositi e il denaro totale scommesso**.

Ad esempio, è stato stimato che, **per ogni €1 investito in bonus e sponsorizzazioni, i giocatori depositano rispettivamente €1,6 e €4 sui loro conti**.

J Gambl Stud. **2024** Dec;40(4):1787-1803.

Perceived Impact of Gambling Advertising can Predict Gambling Severity among Patients with Gambling Disorder

Hibai Lopez-Gonzalez, Roser Granero, Fernando Fernández-Aranda, Mark D Griffiths, Susana Jiménez-Murcia

Vi sono sempre più prove che la pubblicità del gioco d'azzardo colpisce in modo sproporzionato coloro che subiscono danni più gravi.

Il presente studio ha impiegato un campione di giocatori d'azzardo con una diagnosi di disturbo da gioco d'azzardo accertata …Ha esaminato la relazione tra l'impatto auto-riferito della pubblicità del gioco d'azzardo, la preferenza per il gioco d'azzardo (strategico rispetto a non strategico) e la modalità di gioco (online rispetto a persona). **I risultati hanno indicato che un maggiore impatto percepito della pubblicità del gioco d'azzardo prediceva una maggiore gravità del gioco d'azzardo, il che conferma i risultati precedenti ottenuti in contesti non clinici**.

→ Lo studio è in linea con le evidenze scientifiche disponibili che propongono ulteriori restrizioni alla regolamentazione della pubblicità del gioco d'azzardo a causa del loro impatto sproporzionato su coloro che già subiscono danni da gioco d'azzardo.

La pubblicità è l’anima del commercio…

Addiction . 2025 Apr;120(4):589-607.

What is the impact of sports-related gambling advertising on gambling behaviour? A systematic review

Ellen McGrane, Robert Pryce, Matt Field, Shangshang Gu, Esther C Moore, Elizabeth Goyder

Risultati: Questa revisione ha incluso ventidue studi che coprono pubblicità tradizionale, digitale, diretta, embedded, di incentivo e aggregata. La maggior parte (n = 16) delle ricerche è stata condotta in Australia su popolazioni adulte. I risultati suggeriscono che **la pubblicità del gioco d'azzardo correlato allo sport è associata ad aumenti della frequenza percepita, intenzionale ed effettiva** (n = 6 studi) e **della spesa per** (n = 3) **gioco d'azzardo**, **gioco d'azzardo non pianificato o involontario** (n = 2), **probabilità di giocare d'azzardo** (n = 2), **probabilità di utilizzare il prodotto di uno sponsor** (n = 2) e, in alcuni casi, **complessità o rischiosità delle scommesse piazzate** (n = 2).

Gli studi suggeriscono che **l'effetto auto-riportato potrebbe essere più pronunciato nei giocatori ad alto rischio (n = 7)**.

Conclusioni**: l'esposizione a pubblicità di gioco d'azzardo legate allo sport sembra essere associata a un aumento del comportamento di gioco d'azzardo per un'ampia gamma di media pubblicitari. Questa associazione potrebbe essere più pronunciata nei giocatori ad alto rischio, che sono già a maggior rischio di danni.**

La pubblicità è l’anima del commercio…

BMC Psychol . 2025 Apr 30;13(1):459

A longitudinal replication study testing migration from video game loot boxes to gambling in British Columbia, Canada

Lucas Palmer, Gabriel A Brooks, Luke Clark

Loot boxes e azzardo

Le loot box sono meccanismi di ricompensa randomizzati nei videogiochi moderni che condividono caratteristiche con i prodotti di gioco d'azzardo convenzionali.
Studi di ricerca hanno iniziato a testare modelli longitudinali ("migrazione") dall'interazione con le loot box al comportamento di gioco d'azzardo

Tra i partecipanti non giocatori d'azzardo al basale, la spesa in loot box …ha predetto l'iniziazione al gioco d'azzardo al follow-up,

La spesa in microtransazioni per acquisti diretti non ha predetto l'iniziazione al gioco d'azzardo in nessuno dei due set di modelli, controllando la spesa in loot box, sottolineando il ruolo delle ricompense randomizzate.

Questi dati forniscono **ulteriori prove prospettiche di una "migrazione" del gioco** d'azzardo in un campione reclutato nel Canada occidentale, indicando che **i giovani adulti che spendono denaro in loot box sono a maggior rischio di iniziare a giocare d'azzardo con denaro reale**.

PLoS One . **2025 Sep** 5;20(9):e0331451. doi: 10.1371/

“**The impact of prior online gaming experience on the migration of offline gamblers to online gambling platforms**”

Young-Hee Ko, Hohyun Kim

+ gaming online → + gambling online

Riassunto

La proliferazione delle piattaforme di gioco d'azzardo online ha accresciuto le preoccupazioni circa il loro potenziale di intensificare i comportamenti di gioco problematici. Sebbene ricerche precedenti abbiano esaminato vari fattori di rischio, **l'influenza della precedente esperienza di gioco online sulle transizioni con il gioco d'azzardo rimane poco esplorata**. Questo **studio indaga se e in che modo l'impegno con il gaming online faciliti la migrazione dal gioco d'azzardo offline a quello online**. Utilizzando i dati di un sondaggio condotto su 742 adulti in Corea del Sud, **l'analisi dimostra che gli individui con precedente esperienza di gaming online hanno significativamente più probabilità di dedicarsi al gioco d'azzardo online, piazzare scommesse più frequentemente e spendere somme maggiori in scommesse online con denaro reale.**

… **C’è un legame comportamentale tra l'investimento finanziario nel gaming online e il successivo comportamento di gioco d'azzardo online**. Lo studio identifica inoltre due caratteristiche importanti del gioco d'azzardo online – l'anonimato della piattaforma e il vantaggio percepito di un processo decisionale basato sui dati – come particolarmente interessanti per i giocatori online esperti.

South Corea

Ma, ripeto, il problema dei problemi è che pochissimi di quelli che dovrebbero (avrebbero bisogno) si rivolgono ai servizi …

Il problema: momento lavoriamo nei nostri ambulatori su una frazione ampiamente insoddisfacente …..

18.000* giocatori patologici trattati nel 2022
/800.000 ** (CNR IPSAD 2022) giocatori «a rischio moderato-severo» stimati in Italia (su 20 milioni giocatori LY -18-84 aa, il 43% degli 46,5 milioni di residenti 18 – 84 aa)

…. una frazione infinitesimale, meno del 2 % …

Se ci poniamo in una cornice di servizio di «sanità pubblica»…. le 98 «pecorelle smarrite» ci dovrebbero preoccupare e occupare più delle sole 2 nel recinto…

*** Stima Paolo Jarre**
**** L' 1,7% degli**

Il problema: momento lavoriamo su una frazione insoddisfacente …..

COME si può aumentare il risultato di questa frazione

- ***aumentando il valore del numeratore***

* **migliorando la ritenzione dei soggetti in carico**

* **aumentando i casi incidenti intercettando i giocatori problematici in contesti non sanitari, reclutandoli solo ove necessario e in presenza di loro disponibilità …**

Più così …

Che così …

Il progetto sperimentale piemontese….

Metodologia

Sulla base di quanto già sperimentato in altri ambiti e altre dipendenze il progetto intende adottare **una metodologia basata su meccanismi contingency management** * (contrattazione delle eventualità; attraverso la presenza di operatori adeguatamente formati e di una postazione mobile attrezzata ad "ambulatorio educativo" al di fuori dei principali luoghi di gioco dei 2 territori individuati, **si offre ai giocatori – tramite interventi di contrattazione delle eventualità – la possibilità di essere supportati a rispettare il proprio proposito di giocare per il tempo ed il denaro**
definito a priori in cambio di benefit concreti ad alto contenuto simbolico (alimenti base o per "pasti speciali" con la famiglia, ticket per spettacoli da usufruire con i figli o con i coniugi e così via).

*

Nancy Petry "Contingency management: what it is and why psychiatrists should want to use it" Psychiatrist. 2011 May; 35(5): 161–163
Peirce, J.M.; Petry, N.M.; Stitzer, M.L.; Blaine, J.; Kellogg, S.; Satterfield, F.; Schwartz, M.; Krasnansky, J.; Pencer, E.; Silva-Vazquez, L.; Kirby, K.C.; Royer-Malvestuto, C.; Cohen, A.; Copersino, M.L.; Kolodner, K.; and Li, R. "Effects of lower-cost incentives on stimulant abstinence in methadone maintenance treatment: A National Drug Abuse Treatment Clinical Trials Network study" Archives of General Psychiatry 63(2):201–208, 2006.
Petry, N.M.; Kolodner, K.B.; Li, R.; Peirce, J.M.; Roll, J.M.; Stitzer, M.L.; and Hamilton, J.A. "Prize-based contingency management does not increase gambling" Drug and Alcohol Dependence 83(3):269–273, 2006.

il tempo E' denaro"

Obiettivo educativo
Limitazione del rischio e di riduzione del danno nei soggetti che afferiscono ai maggiori locali di gioco in denaro Aumento delle capacità di auto controllo rispetto a tempo dedicato e del denaro giocato da parte dei soggetti che frequentano i luoghi di gioco d'azzardo.

Obiettivi di salute
• Promuovere processi di self-commitment (patto con sé stessi, autoimpegno) e self change (cambiamento da sé) attraverso l'accrescimento della consapevolezza e delle capacità di autoanalisi • Promuovere un'azione di gioco responsabile • Favorire l'accesso al Servizio per le per la cura ed il trattamento da Disturbo da Gioco d'Azzardo

il tempo E' denaro"

il tempo E' denaro"

E che fare a livello normativo ?

Un’occasione (volutamente …) mancata

IN PRIMIS, CREARE UNA CARTA UNICA PER L'ACQUISTO DI TUTTI I PRODOTTI DI GIOCO IN DENARO, PROFILABILE SOLO DAL CONSUMATORE ….

RIDURRE DRASTICAMENTE L’OFFERTA ….

- **spazi:** il distanziometro ha funzionato eccome dove è stato applicato seriamente; ma dal distanziometro bisogna arrivare al piano per gli insediamenti dei locali per l’azzardo

- **tempi**: non più di 8 ore di disponibilità nelle 24 ore sia per l’online (certo ci vuole l’Europa..) che per l’offline

CONFINARE IL COMMERCIO DELL'AZZARDO…

- basta con la vendita dei prodotti d'azzardo negli esercizi generalisti e con la diffusione capillare dell'offerta; devono essere istituiti i «*gambling district*» (superando il distanziometro..) e solo nei Comuni con popolazione > 10.000 abitati

RIEDUCARE

ai miei tempi giocare il denaro era come gettar via il pane, bestemmiare in Chiesa, mancare di rispetto ai genitori ...

ATTREZZARE SUL PIANO COGNITIVO e COMPORTAMENTALE RAGAZZI E ANZIANI

- Attive compagnie

- Se vecchiaia sapesse

PROTEGGERE I VULNERABILI…

non è possibile che quasi 1 milione di minorenni ogni anno possano acquistare prodotti di gioco in denaro; bisogna introdurre barriere invalicabili come il riconoscimento facciale sia per l’accesso al gioco fisico che a quello online

bisogna proteggere gli anziani il giorno di pagamento delle pensioni

ABOLIRE OGNI FORMA ESPLICITA O IMPLICITA DI PROMOZIONE DELL'AZZARDO

occorre chiudere con la pubblicità semi occulta (le «informazioni commerciali» di Lino Banfi o di Abbatantuono per intendersi…) e porre un argine invalicabile ai tentativi di reintrodurre le sponsorizzazioni dell'azzardo nello sport professionistico

Basta con il gioco d'azzardo in TV; «Affari miei» è uno scandalo a tutti gli effetti

RICONVERTIRE L’INDUSTRIA DELL’AZZARDO IN FILIERA DEL GIOCO SANO MONEY FREE

TRASFERIRE SULLA FISCALITA’ GENERALE IN PROPORZIONE A REDDITO E PATRIMONIO GLI INTRITI FISCALI DEL GIOCO

Per finire

La strada maestra sarebbe quella della «**sdigitalizzazione della vita**», incamminarsi su di un processo che ci riporti all'autenticità dell'analogico, del tangibile, dell'assaporabile.

L'industria digitale nel suo complesso sta modificando tutti i comportamenti umani in ogni settore; ad esempio ha portato ad una fede spesso incondizionata nello strumento tecnico (ed in chi lo gestisce, pensiamo al successo delle scommesse virtuali, le criptovalute …) o nella parascienza o ancora comunque nella «soluzione» sempre delegata.
Il digitale fa leva in tutti i campi . Le sulla nostra pigrizia, il gaming additivo sta permeando ogni pezzo della nostra vita,

Grazie

paolo.jarre@gmail.com

+39 3382303163