



Città di Adria



Dipartimento per le Dipendenze



# LEGAMI IR-RESISTIBILI...Alcol e Azzardo. Difficoltà e Risorse

Adria, 29 Settembre 2022

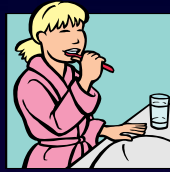
Dr.ssa Caterina Forza, SerD Taglio di Po- AULSS 5  
Prof.ssa Marta Silimbani, ACAT Basso Polesine

**SALUTE**

**BENESSERE**

Tempesta di idee

# LA SALUTE



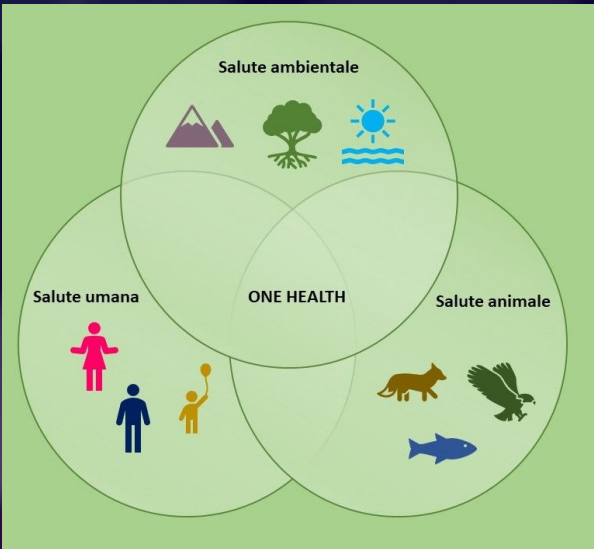
**“La salute è uno stato di completo benessere fisico, mentale e sociale e non la semplice assenza dello stato di malattia o di infermità” OMS 1948**

**“La salute è l’adattamento perfetto e continuo di un organismo al suo ambiente; è una condizione dinamica di armonico equilibrio, fondata sulla capacità della persona di interagire con l’ambiente in modo positivo, pur nel continuo modificarsi della realtà circostante.”  
(Wylie, Seppilli, 1966)**

**“La salute vive e cresce nelle piccole cose di tutti i giorni. A scuola, sul lavoro, in famiglia, nel gioco, nell’amore .... La salute si crea avendo cura di se stessi e degli altri, sapendo controllare e decidere dei propri comportamenti, facendo in modo che la comunità in cui si vive favorisca la conquista della salute per tutti.”**

**Carta di Ottawa per la Promozione della salute. OMS, 1986**

# Il concetto di Salute circolare - ONE Health



“Abbiamo bisogno di vedere la salute come un bene che scorre, come una linfa vitale che connette tra loro gli uomini, gli animali, le piante e l’ambiente...”

tradizionalmente noi immaginiamo l’ambiente come qualcosa che è all’esterno del nostro organismo: in realtà ci siamo immersi, fa parte di noi e, attraverso la catena alimentare, costituisce i mattoncini delle nostre cellule e sostiene la nostra vita.

**La salute è UNA, riguarda tutti i sistemi viventi, l’intero pianeta.”**

Il concetto di ONE HEALTH è un approccio multidisciplinare che si basa sul riconoscimento che la salute umana, quella animale e la salute dell’ecosistema siano legate indissolubilmente.

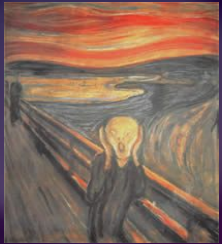
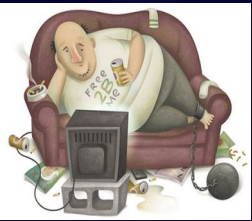
(Ilaria Capua)

# I DETERMINANTI DELLA SALUTE

**-Fattori fisici**, quali l'eredità genetica, lo stile di vita, gli effetti sul corpo del proprio stile di vita, del processo di invecchiamento e della qualità dell'aria che si respira, dell'acqua che si beve e del cibo che si mangia

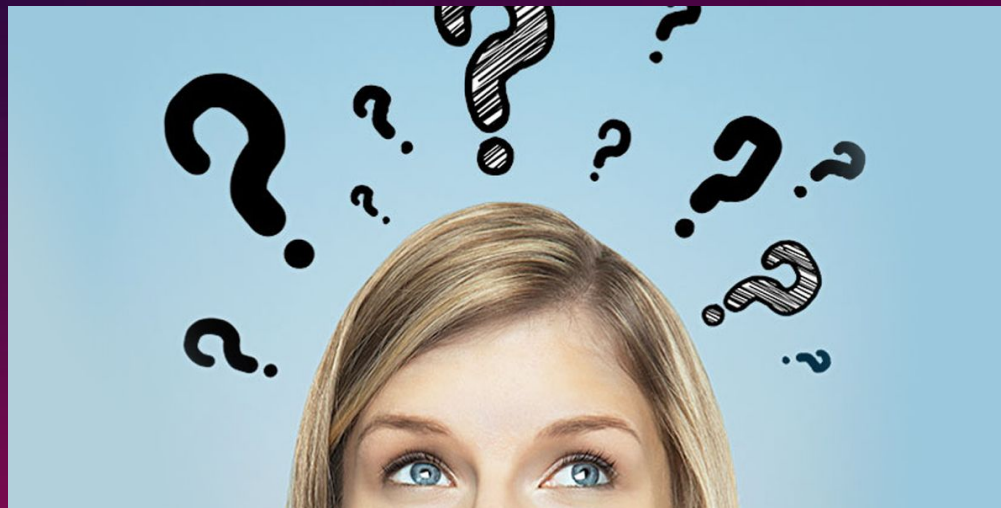
**-Fattori psicologici**, come le reazioni emotive, la fiducia nella capacità di regolare e controllare il proprio comportamento (*autoefficacia*), di far fronte alle difficoltà (*coping*), di fronteggiare i cambiamenti (*hardiness*); il sentimento di essere capaci e meritevoli (*autostima*); le abilità di comunicazione

**-Fattori sociali**, come la qualità dei rapporti familiari, il sostegno o l'isolamento sociale, gli stress lavorativi, lo stato socio-economico, l'accesso all'assistenza sanitaria e l'ambiente che ci circonda (es. inquinamento, pace o guerra)





# SU QUALI FATTORI - DETERMINANTI DELLA SALUTE ABBIAMO MAGGIORE POTERE?



# FATTORI DI RISCHIO INDIVIDUALI (comportamenti a rischio)

FUMO



BEVANDE  
ALCOLICHE

DROGHE ILLEGALI



GIOCO  
D' AZZARDO

FARMACI  
SENZA  
CONTROLLO



SEDENTARIETA'

ALIMENTAZIONE  
SCORRETTA

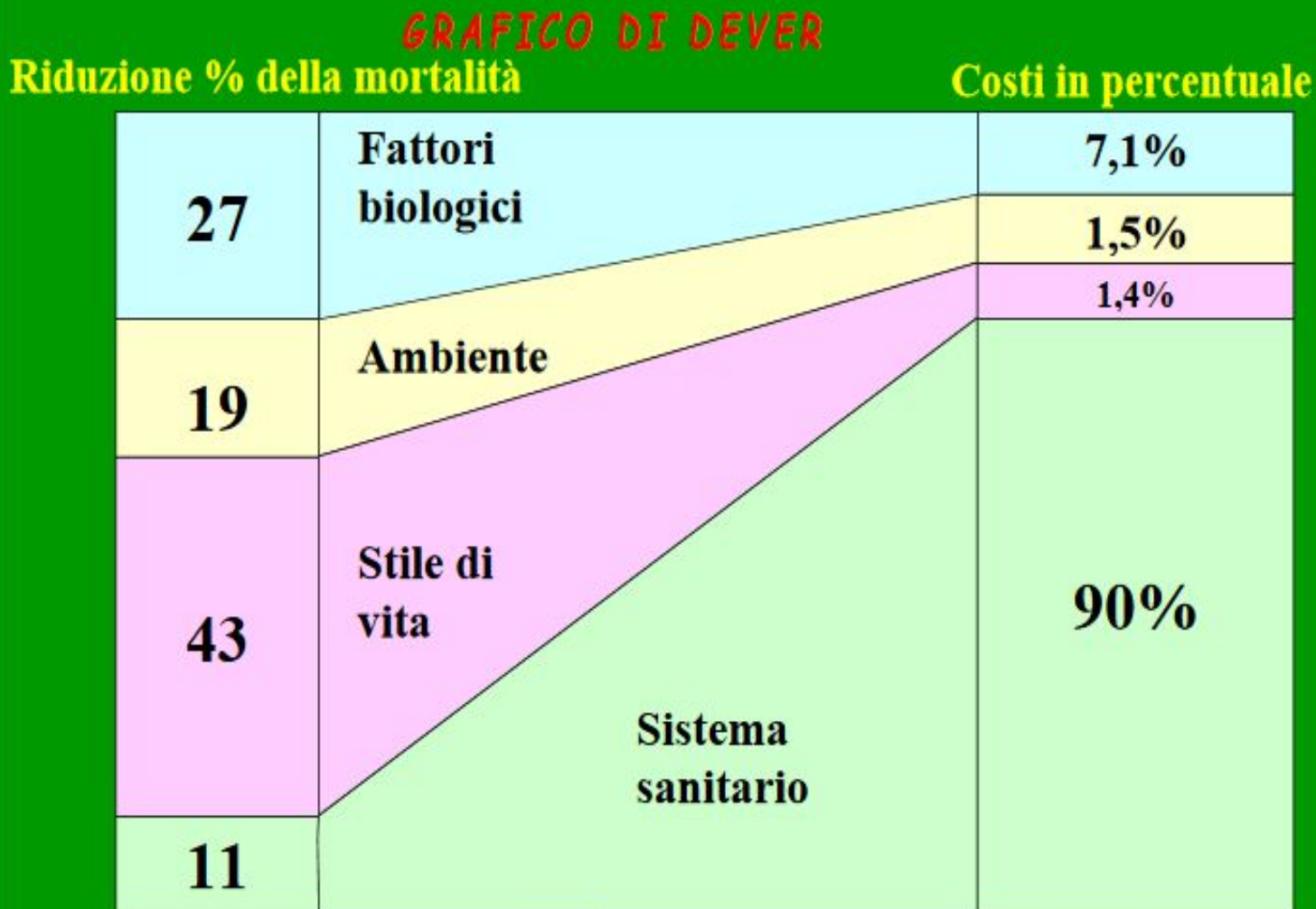


GUIDA  
PERICOLOSA



FATTORI  
GENETICI

di G. Dever, 1976





**I comportamenti a rischio per la salute e i conseguenti problemi additivi nascono in un sistema complesso di interazioni e relazioni tra....**

## **Approccio Ecologico-Sociale**

**Persona**

**Famiglia**

**Comunità  
umana**

**comunicazione  
interdipendenza  
corresponsabilità**

**ambiente**

**Non ci può essere un cambiamento individuale al di fuori del cambiamento dell'intera famiglia e anche dell'intera comunità delle famiglie, cioè della società nel suo complesso.**

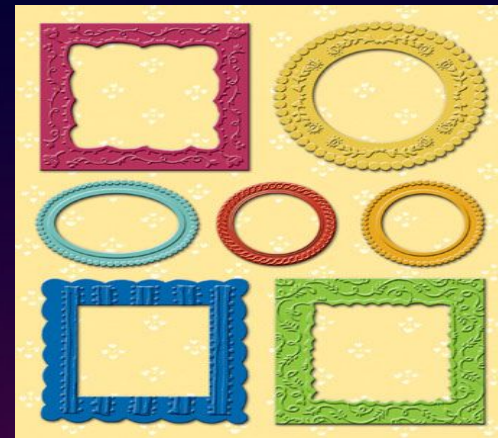
# ***I paradigmi della Scienza cambiano continuamente***

## ***I diversi modi di intendere i problemi additivi***

Modificato da A. Devoto, *La chiave e il lampione*, 1990

<b>Approccio/ Cornici interpretative</b>	Religioso	Punitivo/ Repressivo	Medico/ Psicologico	Socio- Riabilitativa/ Educativa	Ecologico/ Sociale
<b>Cause</b>	Peccato Vizio	Delinquenza	Malattia	Devianza Diseducazione	Comportamento a rischio Stile di vita
<b>Soluzione</b>	Azione virtuosa	Sanzione	Terapia Cura	Riabilitazione Rieducazione	Condivisione Cambiamento
<b>Aspetti politico organizzativi</b>	Vari modelli	Apparati giuridico/ ammin.vi	Apparati curativi	Luoghi protetti	Rete sociale/ comunità locale
<b>Esempi</b>	Comunità religiose	Carcere- Com. Correttive	Ospedali- Ser.T.- Alcologie- Com.Ter.	Comunità Terapeutiche o di Accoglienza	CAT-AA -GA- Gruppi AMA

# La cornice ecologico- sociale



- Usare alcol e o altre droghe, giocare d'azzardo, ecc. sono comportamenti a rischio per la salute.
- Le problematiche legate a questi comportamenti non sono una patologia individuale, ma la risultanza di fattori interni ed esterni alla persona, incluso il contesto culturale e relazionale.

- Le problematiche correlate ai comportamenti a rischio non colpiscono solo il singolo, ma tutto il sistema sociale, in primis il sistema familiare.
- In considerazione della vastità delle problematiche connesse è impensabile un intervento "curativo" gestito esclusivamente dalle istituzioni pubbliche e dai professionisti.
- Per promuovere salute occorre una collaborazione sinergica tra il Pubblico e il Privato Sociale (protagonismo dei cittadini).

I problemi alcol-droga-azzardo correlati trovano origine nella cultura sociale, nella "spiritualità antropologica esistente"\* , nella quale usare alcolici, giocare d'azzardo, ecc. viene considerato un comportamento normale, socialmente accettato.

Una parte delle persone che adottano comportamenti a rischio, in tale ambito antropospirituale, finiranno per avere problemi correlati (personali, familiari, sociali).

(\* V.Hudolin utilizza questo termine come sinonimo di cultura sociale esistente)

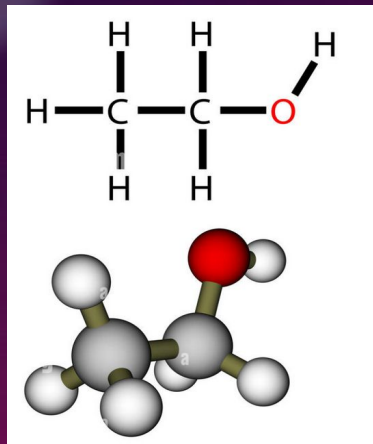


# ALCOL

Tempesta di idee

# L'Alcol che cos'è?

L'Alcol Etilico o Etanolo è una sostanza liquida e incolore, che si forma per **fermentazione** di alcuni zuccheri semplici o per **distillazione** del mosto fermentato.



formula chimica  $\text{CH}_3\text{CH}_2\text{OH}$ .

# L'ALCOL ETILICO E UNA SOSTANZA UTILE CHE SERVE COME:

- **Detergente**
- **Diluente**
- **Conservante**
- **Disinfettante**
- **Propellente**



**Ma non è un alimento!**

# GLI ALIMENTI SONO COSTITUITI PREVALENTEMENTE DA ZUCCHERI, PROTEINE, GRASSI



**Le bevande alcoliche contengono per lo più:**

- . Alcol etilico**
- . Acqua e poche altre sostanze non necessarie all'organismo**  
(senza dimenticare i pesticidi, erbicidi, solfiti, ecc.  
in concentrazioni spesso altissime e dannose alla salute)



**L'Alcol Etilico** (Etanolo) dall'Ottobre 2010 è stato inserito dall'OMS nel **Gruppo 1** dei prodotti a **massimo rischio cancerogeno** insieme all'amianto, al fumo, al benzene: ovvero sostanze cancerogene al di sopra di ogni ragionevole dubbio.

**Basta anche meno di 1 unità/die per aumentare il rischio di tumori** (più del 32% è il rischio di sviluppare tumore al seno nelle donne che fanno un uso modesto (meno di tre unità alla settimana).

Oltre che essere una sostanza che provoca dipendenza, l'alcol è la causa di 60 diversi tipi di malattie e condizioni, quali incidenti, disordini mentali e comportamentali, problemi gastrointestinali, tumori, malattie cardiovascolari, problemi immunologici, malattie polmonari, malattie dello scheletro e muscolari, problemi dell'apparato riproduttivo e danni prenatali, che comprendono un aumento del rischio di nascite premature e sottopeso.

## A proposito di termini:

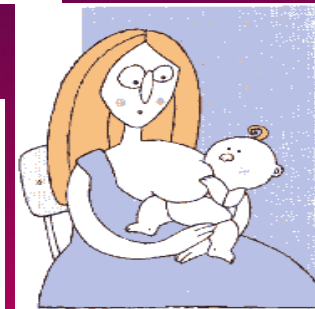
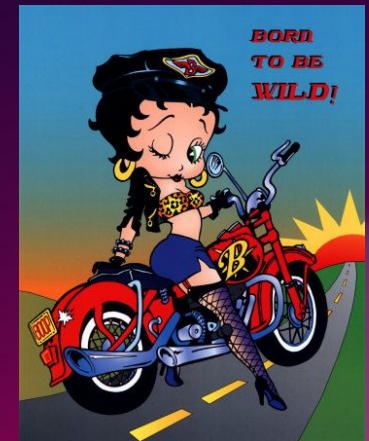
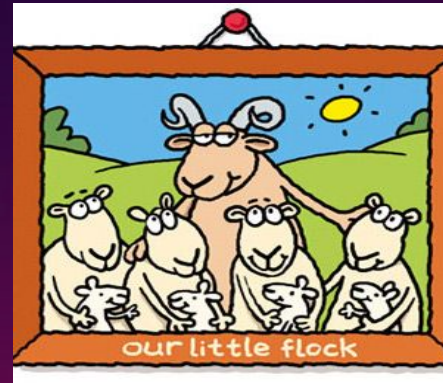
---

-Nessuno beve “**alcol**” allo stato puro (a cui si associano effetti negativi)

-Tutti invece lo assumono per il tramite delle “**bevande alcoliche**”  
(vino, birra, aperitivi, ecc. a cui si associano effetti benefici )

- L'alcol etilico contenuto nelle bevande alcoliche è una sostanza psicoattiva, ovvero che altera il funzionamento del cervello, in grado di dare tolleranza e assuefazione e che produce dei costi diretti e indiretti fra i più gravi al mondo.

## Alcol e bufale



## L'Approccio Ecologico Sociale è in linea con l'ultimo DSM 5 (APA,2013)

- Superamento del concetto di "dipendenza"(*dependence*) a causa della sua incerta definizione e della sua connotazione potenzialmente negativa.
- Il DSM 5 parla di:
  - Disturbo da Uso di Sostanze (DUS)
  - Disturbo da Uso di Alcol (DUA)
  - Disturbo da Gioco d'Azzardo (DGA)
  - Internet Addiction Disorder (IAD)
- Decade la distinzione tra uso e "abuso", che serve solo a dare una connotazione moralistica e medicalizzante fra chi ad es. "Beve bene" e chi "Beve male".
- I comportamenti additivi (*addiction*) sono classificati lungo il gradiente "lieve", "moderato" e "grave"

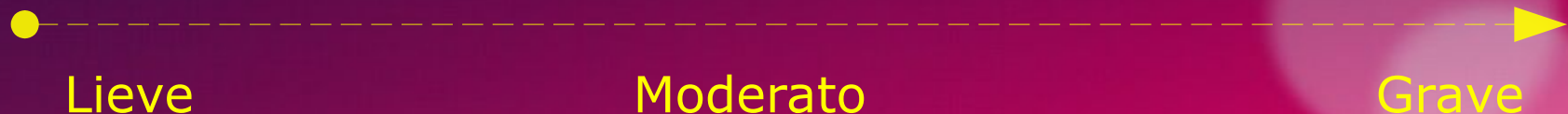


**Il nuovo paradigma dell'”addiction” si basa sul  
concetto di *continuum***

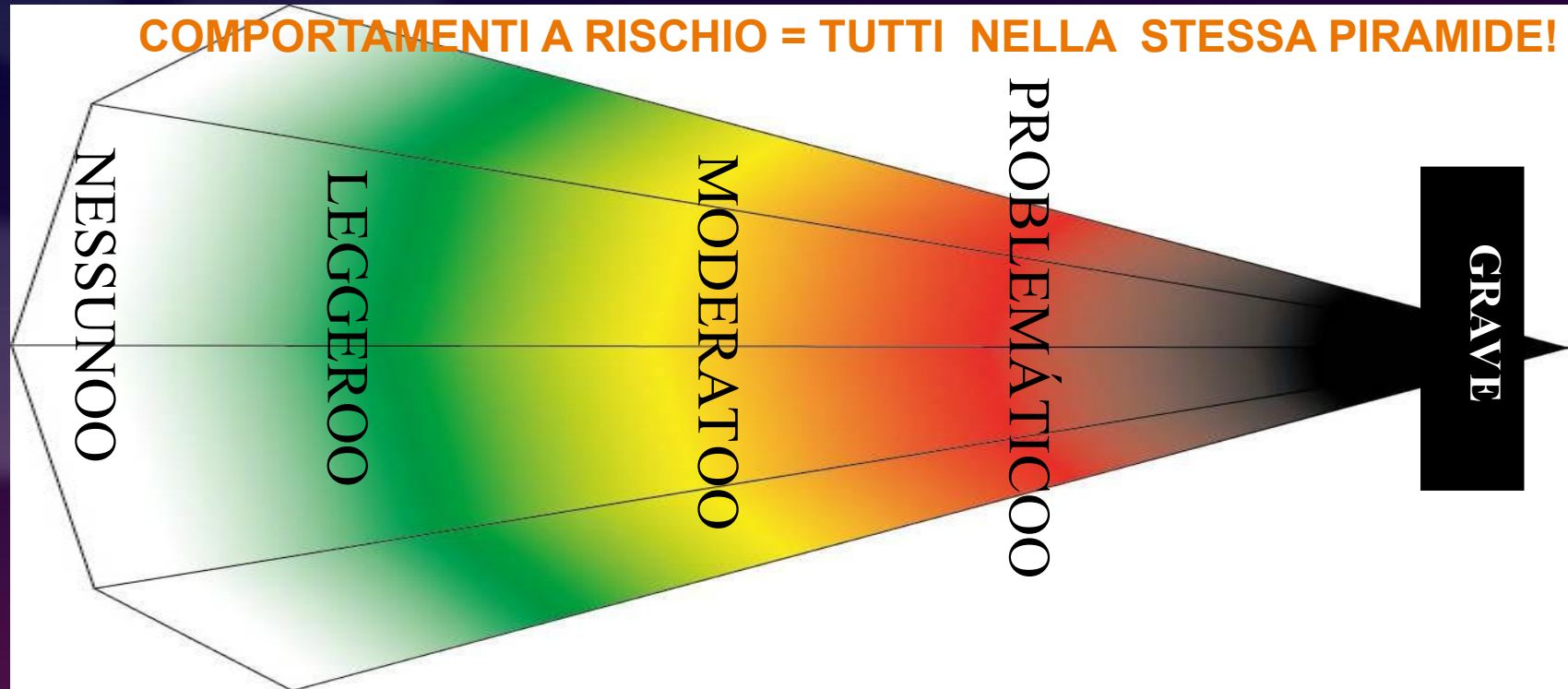
**E' un paradigma che si può estendere in  
maniera omogenea a tutti gli stili di vita e alle  
loro conseguenze salutari o dannose**

**E' una possibile teoria unitaria sugli stili di vita  
e i problemi “additivi” connessi**

G. Corlito, 2018

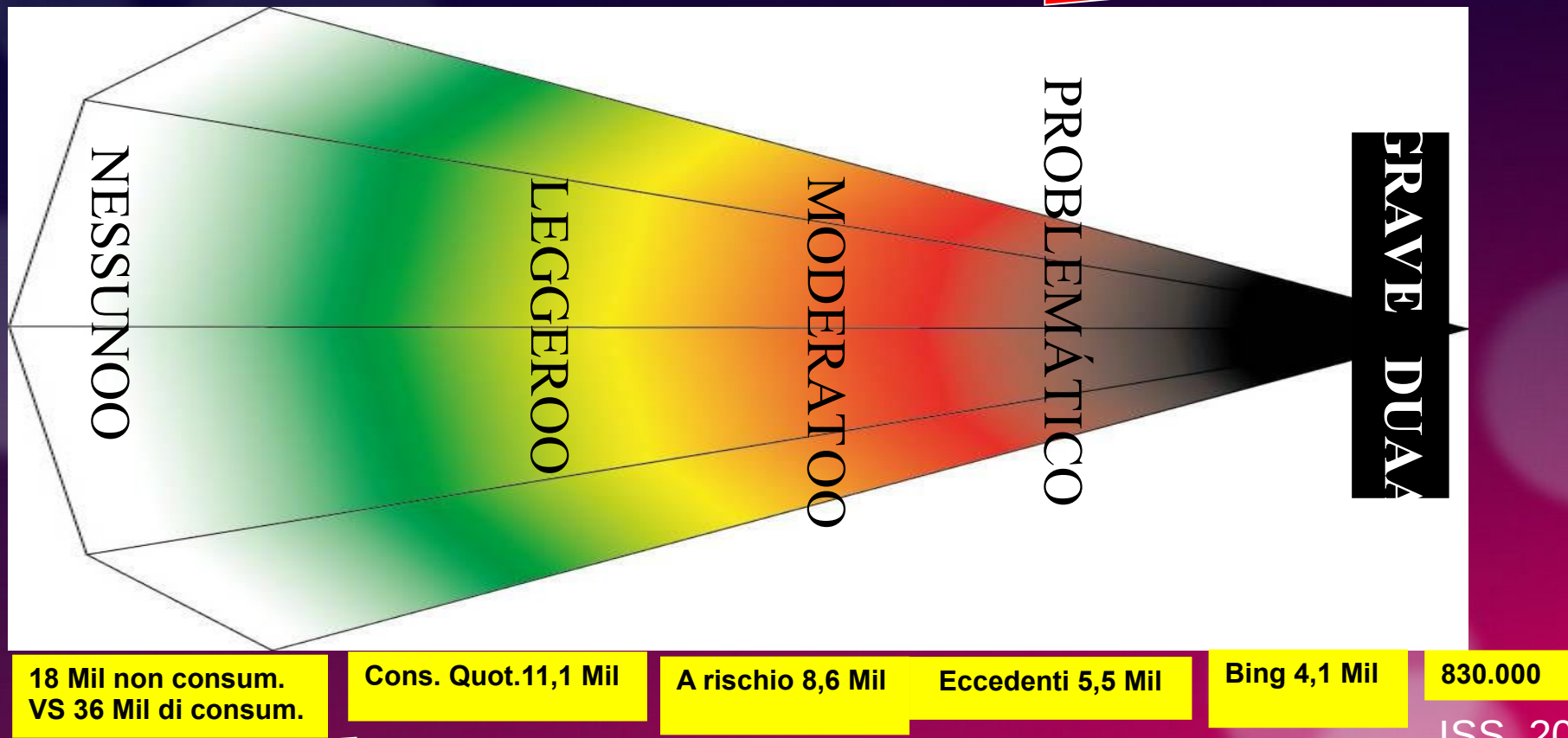


**Intensità di uno stile di vita a rischio (così come i problemi di salute, costi socio sanitari diretti e indiretti) aumenta con l'esposizione**



**Gli stili di vita appresi in un contesto si possono modificare e ridurre**

**ALCOL- Intensità di uno stile di vita a rischio aumenta con l'esposizione (frequenza+quantità), così come i costi correlati**



ISS, 2022

**Gli stili di vita a rischio così come si sono appresi, allo stesso modo si possono modificare**

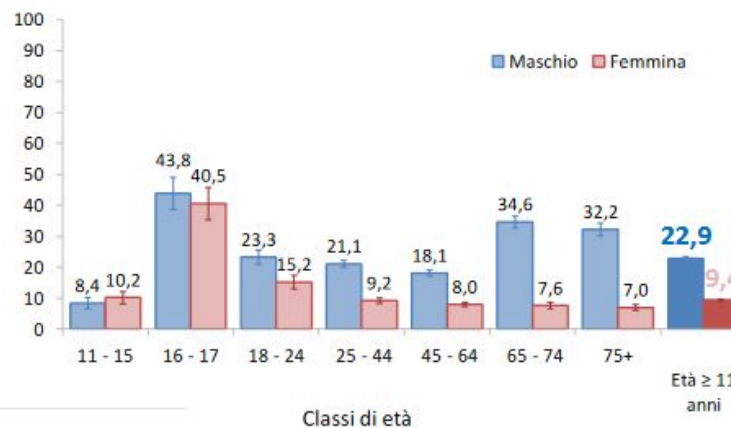


Conferenza  
Nazionale  
Alcol

## 8,6 milioni di consumatori a rischio. Anno 2020



La fascia di popolazione  
più a rischio per  
entrambi i generi  
è **16-17enni (760mila)**  
seguita dagli anziani  
**ultra 65enni (2,6 milioni)**



A fronte della diminuzione  
registrata negli ultimi 10  
anni, nel 2020 la  
prevalenza è aumentata:  
**Maschi +6,6%**  
**Femmine +5,3%**

Fonte: SISMA, Sistema Monitoraggio Alcol (DPCM 3/3/17) Osservatorio Naz. Alcol - Istituto Superiore di Sanità - su dati Indagine ISTAT Multiscopo sulle famiglie



# Il nuovo paradigma del *continuum* è avallato dalle recenti scoperte delle neuroscienze

- “ l’ipotesi delle neuroscienze è che le condotte ripetitive o meglio additive (in analogia con l’inglese *addiction*) sono un neuro-adattamento del nostro cervello all’uso ripetitivo delle sostanze psicotrope, compreso l’alcol, o anche dei comportamenti sani o insalubri, a seconda delle conseguenze sulla salute, come l’azzardo o in generale ogni stile di vita”

(G. Corlito, 2021)

- “Lo stile di vita è un comportamento socialmente accettato indipendentemente dalle sue conseguenze negative o positive”

(V. Hudolin)

- **I comportamenti che danno piacere tendono a essere ripetuti, più si ripetono, più diventano abitudine, nonostante il danno.**



# La metafora delle ciliege:

*"Una ciliegia tira l'altra"*



Più si ripete quell'azione che ha prodotto piacere, più saremo portati a ripeterla, in un rinforzo positivo portato al limite più estremo, anche distruttivo (INDIGESTIONE).

# IL PIACERE

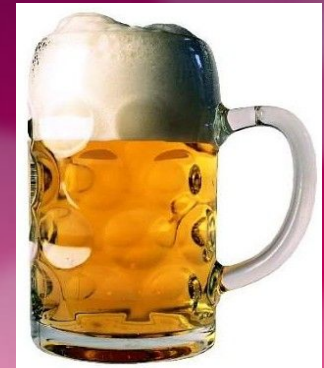
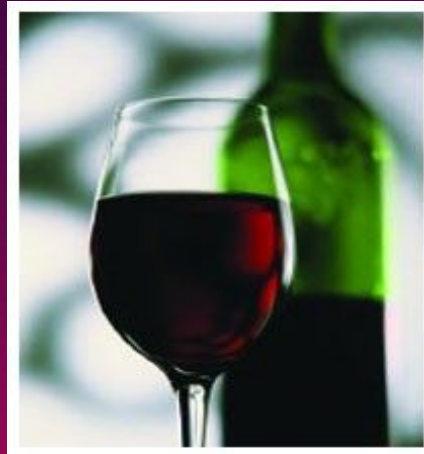


Bevendo alcolici, giocando d'azzardo, usando altre sostanze psicoattive, ecc. vengono messi in moto  *i circuiti cerebrali del piacere e si avverte benessere.*

Si ha  *il rilascio di **dopamina** neurotrasmettitore che è implicato in tutte le vie nervose che trasmettono piacere, indispensabile per la sopravvivenza della specie (cibo, sesso, spiritualità, affetto, ecc.).*



# Bere moderato ?





**Il concetto di bere moderato  
non ha nulla di scientifico!**

**Ciò che il mondo scientifico ha fatto negli ultimi  
decenni è stato quello di abbassare  
progressivamente le dosi consigliate:**

**si è passati dal litro di vino al dì degli anni '40 al  
mezzo litro degli anni '60, al quarto di litro degli  
anni '70, fino a *“Alcol, meno è meglio”*.**



**BEVI**  
RESPONSABILMENTE  
**BEVI**  
CONSAPEVOLMENTE



E. Scafato, APD 2019



*Birra*

4.5°



*Vino*

12°



*Aperitivo*

18°



*Cocktail alcolico*

36°

*1 unità = 12 gr di alcol*

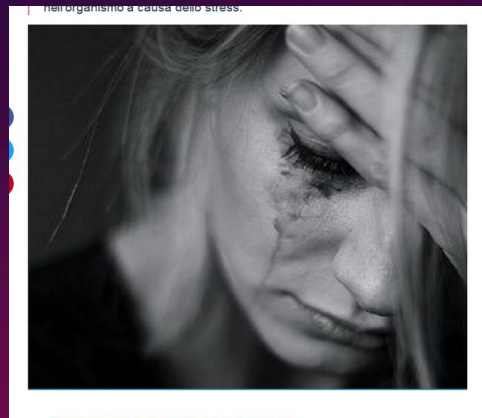
**Cambia la quantità nel bicchiere e cambia la gradazione alcolica, ma il valore del contenuto è lo stesso!**



# **COSTI DIRETTI, INDIRETTI E INTANGIBILI ALTISSIMI, sulla persona, sulla famiglia e sulla collettività**

**da 150 a 760 miliardi di euro nella UE**

**LE LACRIME SONO INCALCOLABILI**



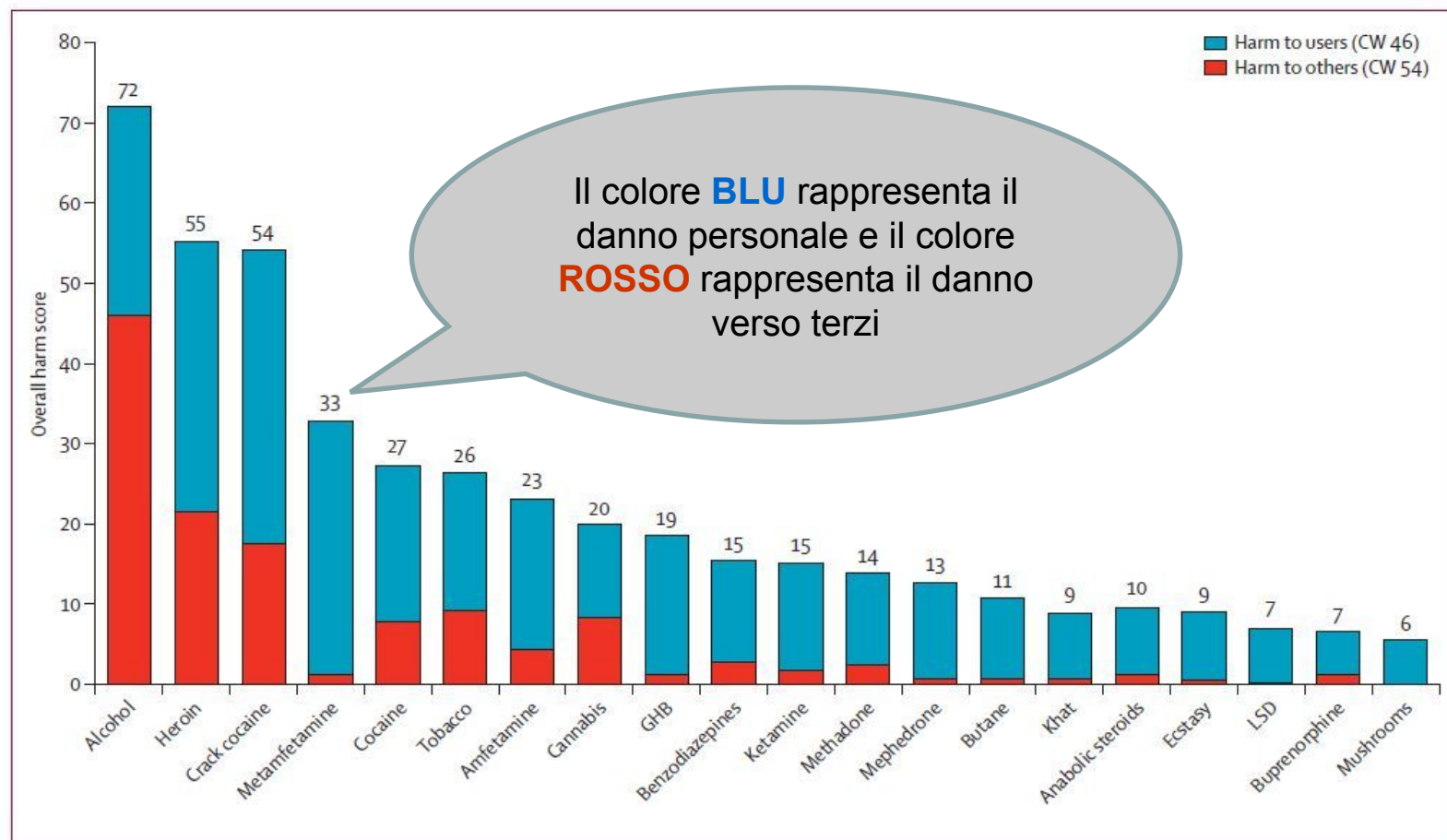
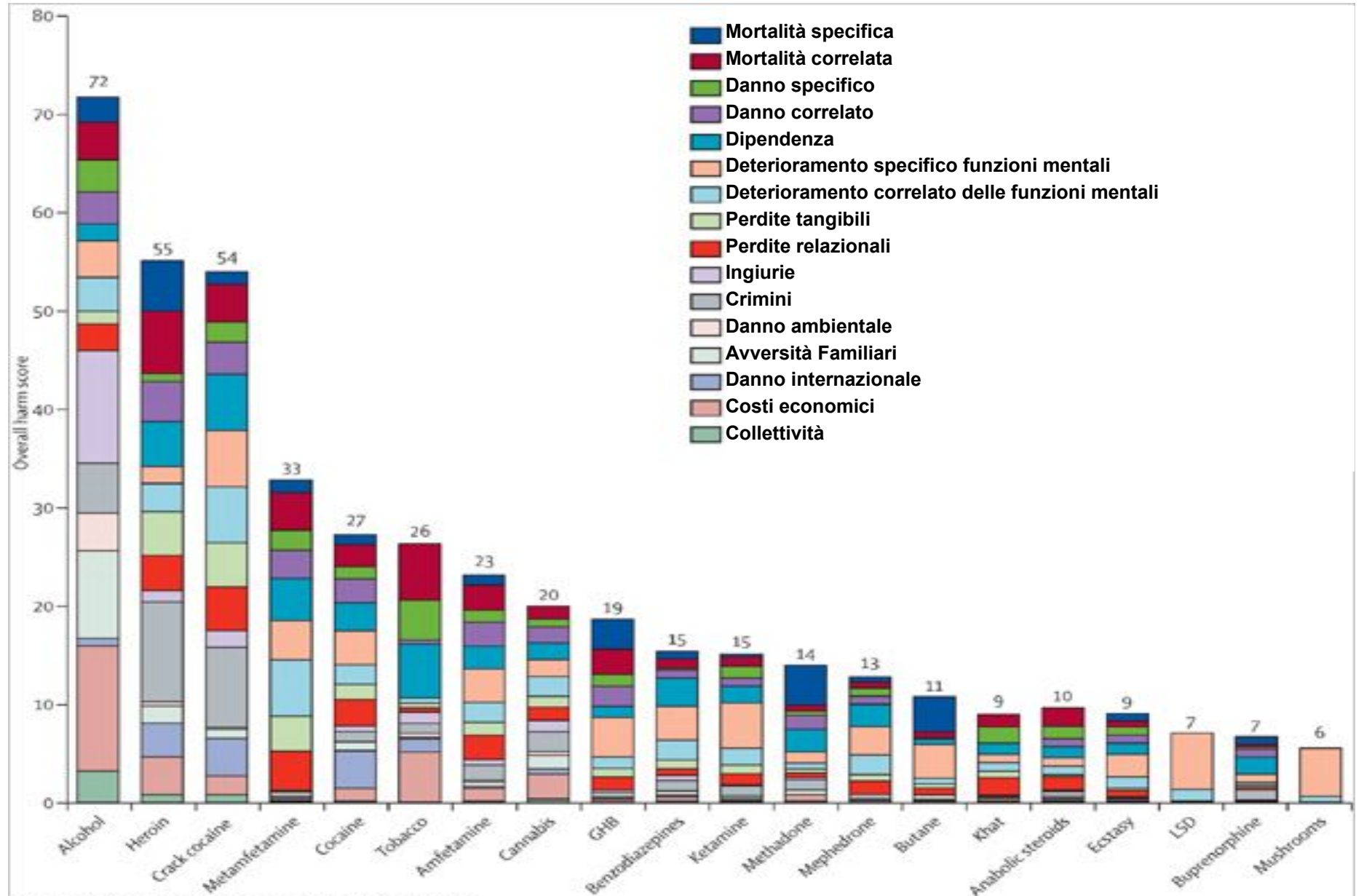


Figure 2: Drugs ordered by their overall harm scores, showing the separate contributions to the overall scores of harms to users and harm to others

The weights after normalisation (0–100) are shown in the key (cumulative in the sense of the sum of all the normalised weights for all the criteria to users, 46; and for all the criteria to others, 54). CW=cumulative weight. GHB= $\gamma$  hydroxybutyric acid. LSD=lysergic acid diethylamide.

## Drug harms in the UK: a multicriteria decision analysis

David J Nutt, Leslie A King, Lawrence D Phillips, on behalf of the Independent Scientific Committee on Drugs



**Figure 4: Overall weighted scores for each of the drugs**

The coloured bars indicate the part scores for each of the criteria. The key shows the normalised weight for each criterion. A higher weight indicates a larger difference between the most harmful drug on the criterion and no harm. CW=cumulative weight. GHB=γ hydroxybutyric acid, LSD=lysergic acid diethylamide. **THE LANCET**

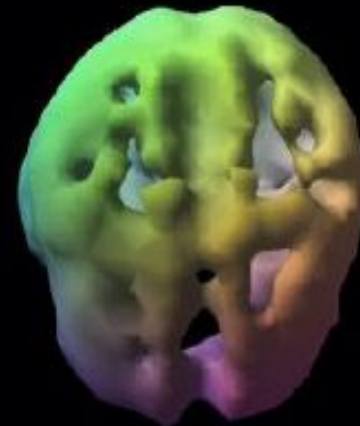
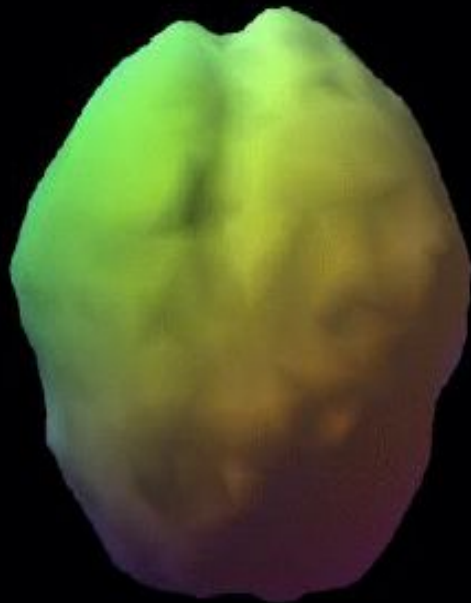


**Le bevande alcoliche interferiscono sulla salute del nostro cervello a qualsiasi età, sia da giovani che da anziani, quando la funzionalità è naturalmente compromessa**



# GIOVANI E ALCOL, le ragioni della vulnerabilità

Perché l'ALCOL (ma anche la cannabis e le sostanze illegali) danneggiano lo sviluppo del CERVELLO degli adolescenti



# ALCOL e ANZIANI

## Le cause della vulnerabilità



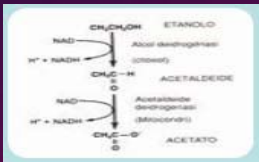
**Gli anziani sono più sensibili all'alcol a causa di modificazioni fisiologiche**



**Calo rapporto liquidi/grassi corporei  
Meno acqua, minore diluizione dell'alcol**



**Calo flusso sanguigno epatico  
Incremento di rischio di danni al fegato**



**Calo efficienza enzimi epatici <6gr ETOH/hr Alterazione del metabolismo dell'alcol**



**Calo reattività cerebrale  
Rapido effetto su cervello, alterazione cognitiva**

# L'alcol anche a dosi "moderate" aumenta il rischio di malattie degenerative

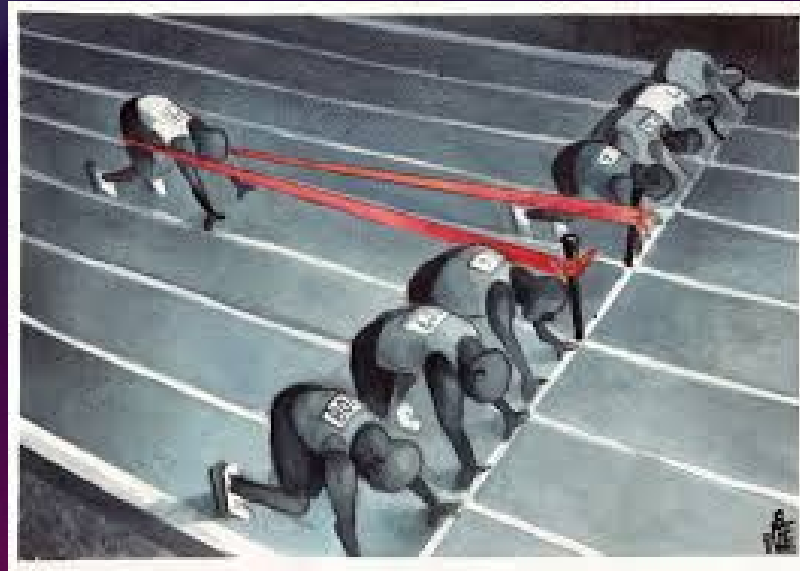


L'alcol aumenta la possibilità di essere colpiti da disturbi cerebrali di diversa entità, dal deficit cognitivo lieve ad una vera e propria **demenza senile** (rischio aumentato fino a 10 volte), compreso l'**Alzheimer** (rischio doppio)- Vari studi Canadesi e francesi pubblicati, tra cui *The Lancet Public Health*. In Fondazione Veronesi 2018-

L'alcol nella **donna** può essere responsabile:

- diminuzione della produzione ormonale, fino alla scomparsa del ciclo mestruale;
- aumenta il rischio di **tumore al seno**; malformazioni fetali in gravidanza;
- aumento dei danni in menopausa (es. **osteoporosi**).

# Vincere o perdere facile con l'azzardo?







**Il gioco è una cosa seria  
non confonderlo con l'azzardo**

# GIOCARE fa bene a qualsiasi età



Il gioco svolge un'azione strutturante dell'intera personalità; attraverso il gioco abbiamo modo di sviluppare le nostre potenzialità intellettive, creative, affettive e relazionali. Non è solamente un'oasi dalla fatica della quotidianità.....



***È espressione della nostra umanità***

# Categorie di giochi (Roger Caillois, I giochi e gli uomini 1958)



**AGON** - giochi di competizione

es. scacchi, corsa, calcio



**MIMICRY** - giochi di travestimento es. giochi di ruolo, bambole,  
soldatini



**ILINX**- giochi di vertigine

es. altalena, montagne russe



**ALEA** - giochi basati sul caso

es. la conta, il gioco dell'oca

**Abilità**

**Caso**

Il **GIOCO** è:

- Libero
- Incerto
- Separato
- Regolato
- Fittizio
- Improduttivo

Nell' **AZZARDO** abbiamo:

- Denaro o un oggetto di valore
- La Posta non si può ritirare
- Il risultato si basa sul Caso





## Il Caso ?

*Il caso è un avvenimento che deriva da un numero così alto di cause, tra loro in mille modi diversi combinate, da essere imprevedibile.*

*Può essere fortunato o sfortunato, ma mai controllabile o prevedibile.*



# Quali giochi d'azzardo conoscete?



# In Italia l'azzardo è (sarebbe) vietato, salvo che nei Casinò



“un fatto antisociale nella misura in cui alimenta l’avversione al lavoro, umilia la persona e fomenta la brama di denaro, spesso causando tragedie familiari e delitti”(TULPS, Testo Unico Leggi di Pubblica Sicurezza 1931).

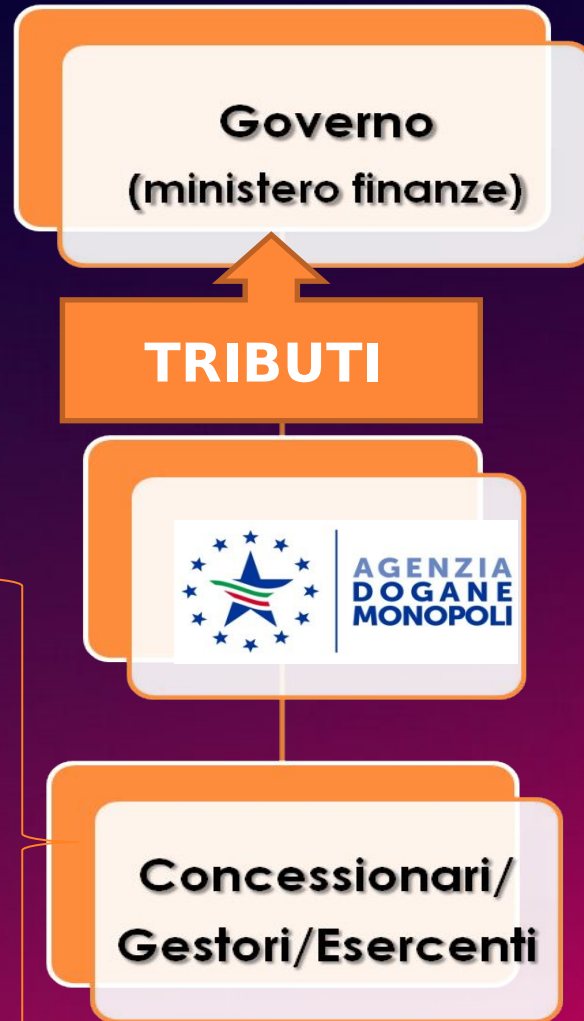
“sono giochi d’azzardo quelli nei quali ricorre il fine di lucro e la vincita o la perdita è interamente o quasi interamente aleatoria”  
( art.718-721 Codice Penale)



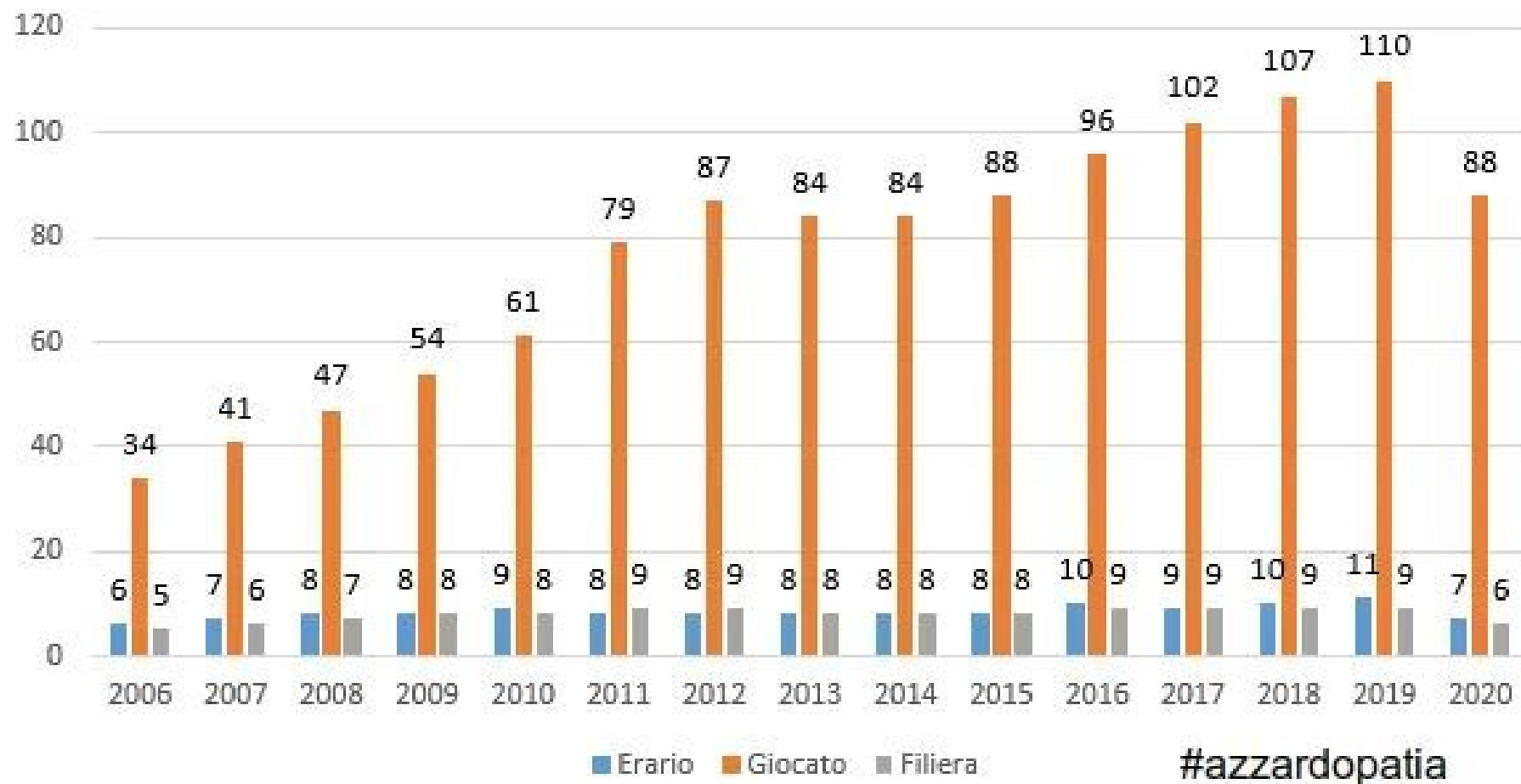


# L'organizzazione dell'azzardo in Italia

“Regola il comparto del gioco pubblico in Italia, verifica costantemente gli adempimenti cui sono tenuti i concessionari e tutti gli operatori del comparto del gioco”ADM

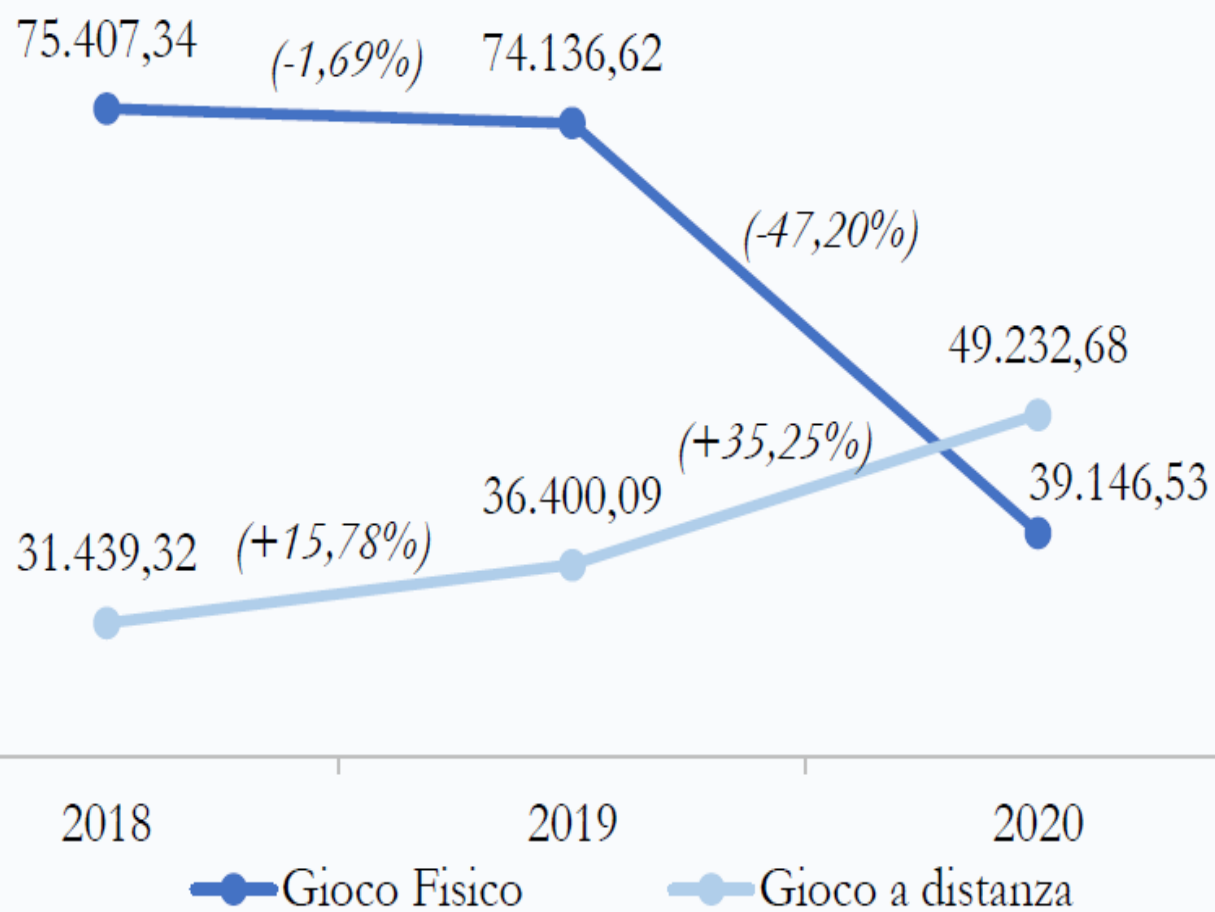


## Volume del denaro giocato, erario e filiera



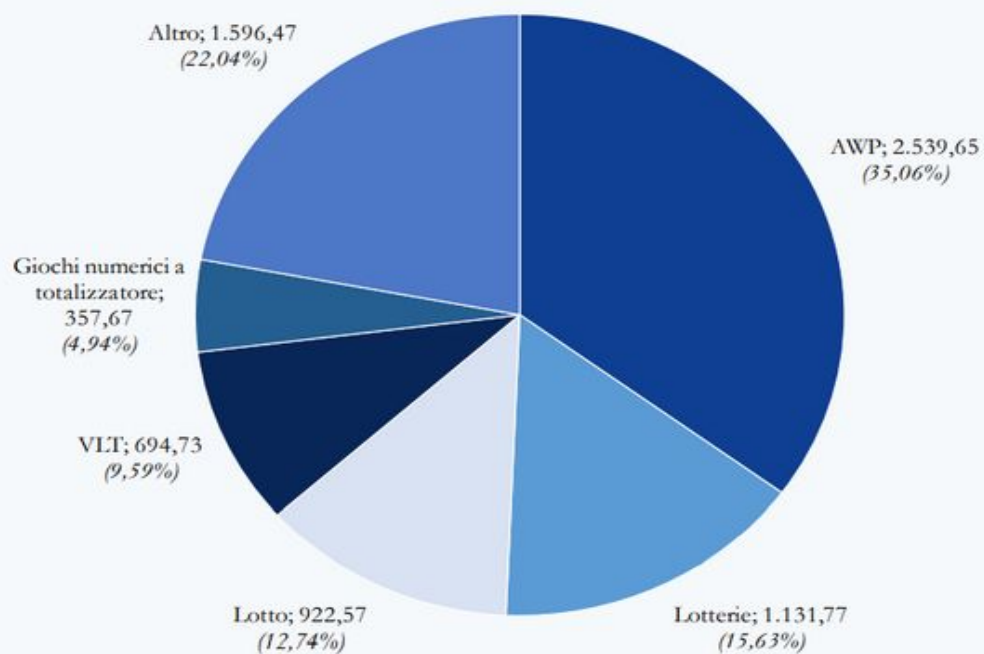
**È un'industria fiorente che non conosce crisi (se si esclude durante il lockdown). L'Italia è il 4° paese nel mondo a perdere soldi in questo modo, dopo USA, Cina e Giappone (ALEA Bulletin-X, 1/2022).**





Il calo delle giocate sugli apparecchi da intrattenimento ha avuto ripercussioni anche sul gettito erariale. Se nel 2019 slot machine e VideoLottery garantivano il 63,4% dell'entrate tributarie complessive garantite dall'azzardo, nel 2020 la percentuale è scesa al 44,6.

Figura V.2 - Contributo all'Erario delle tipologie di gioco fisico e a distanza

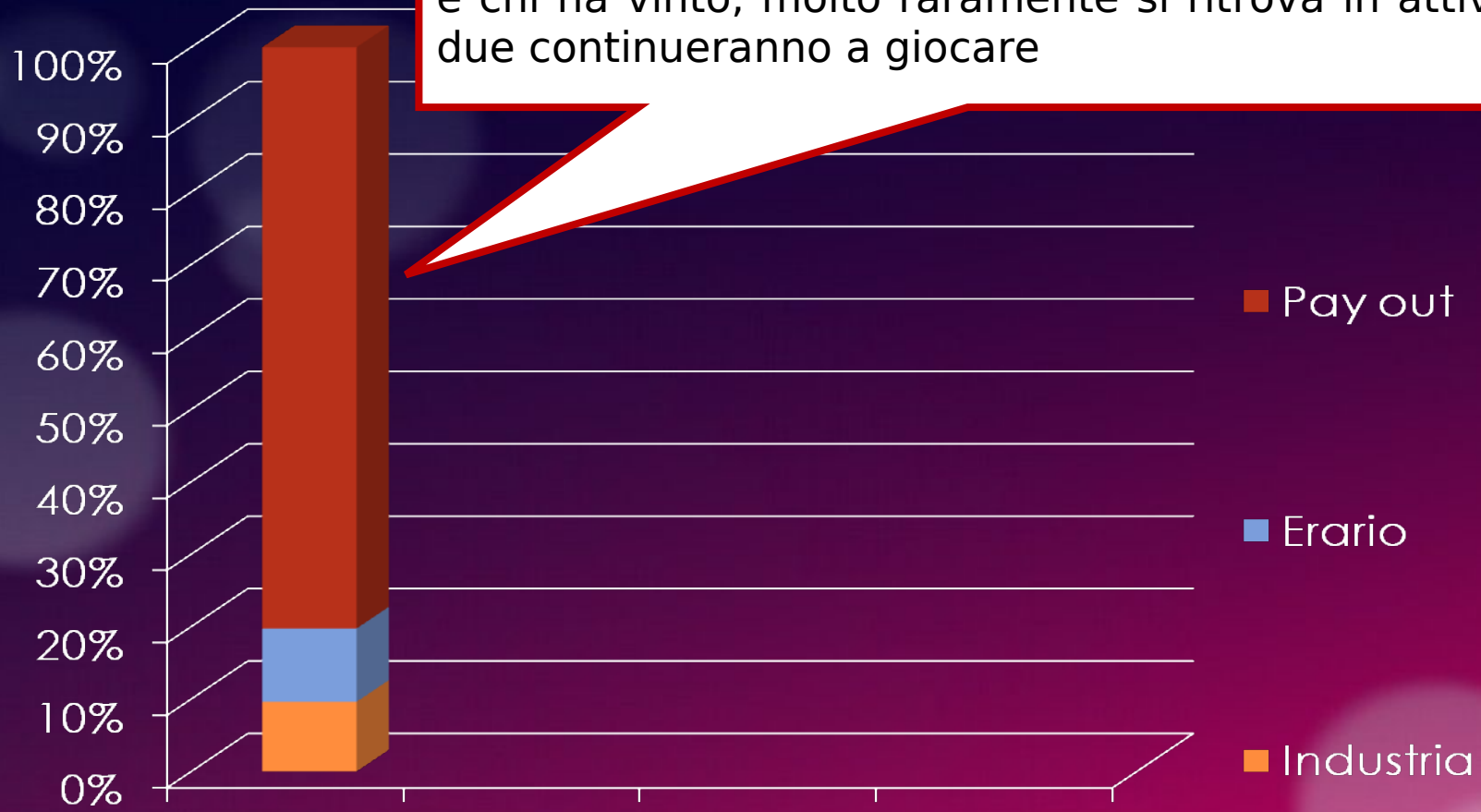


Fonte: elaborazione dati ADM su banca dati Sistema Business Intelligence Giochi e Tabacchi  
Per ulteriori dettagli cfr. Appendice: Tabella a II.125

Valori espressi in milioni di euro  
Valori riferiti all'anno 2020

**Il pay out non è una ricchezza restituita al paese;  
questo è vero solo per la statistica!**

In realtà chi ha perso non riavrà mai più in dietro i suoi soldi  
e chi ha vinto, molto raramente si ritrova in attivo. E tutti e  
due continueranno a giocare



Fatturato



# Come mistificare la realtà!!!

**Spesa/Consumi  
in azzardo**

**Pay out**

**Incasso Erario +  
Concessionarie/Fili  
era**

Tabella a II.126 - Gioco fisico vs gioco a distanza

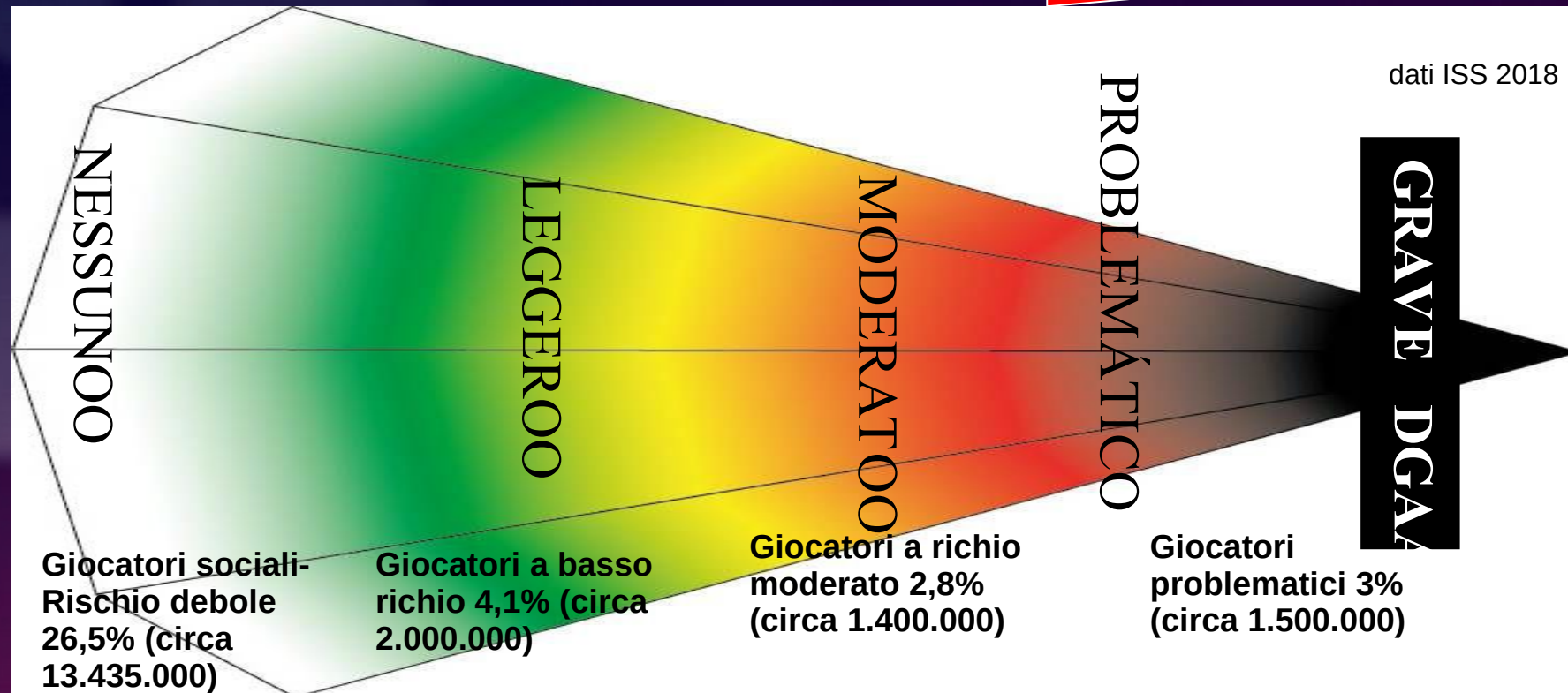
Tipologia di gioco	Raccolta			Vincite			Spesa		
	2018	2019	2020	2018	2019	2020	2018	2019	2020
Gioco fisico	75.407,34	74.136,62	39.146,53	58.059,90	56.504,96	28.798,74	17.270,86	17.559,66	10.282,00
Gioco a distanza	31.439,32	36.400,09	49.232,68	29.816,18	34.553,09	46.558,84	1.623,15	1.847,12	2.673,80
<b>Totale</b>	<b>106.846,66</b>	<b>110.536,71</b>	<b>88.379,21</b>	<b>87.876,08</b>	<b>91.058,05</b>	<b>75.357,58</b>	<b>18.894,01</b>	<b>19.406,78</b>	<b>12.955,80</b>

Fonte: elaborazione dati ADM su banca dati Sistema Business Intelligence Giochi e Tabacchi

Valori espressi in milioni di euro



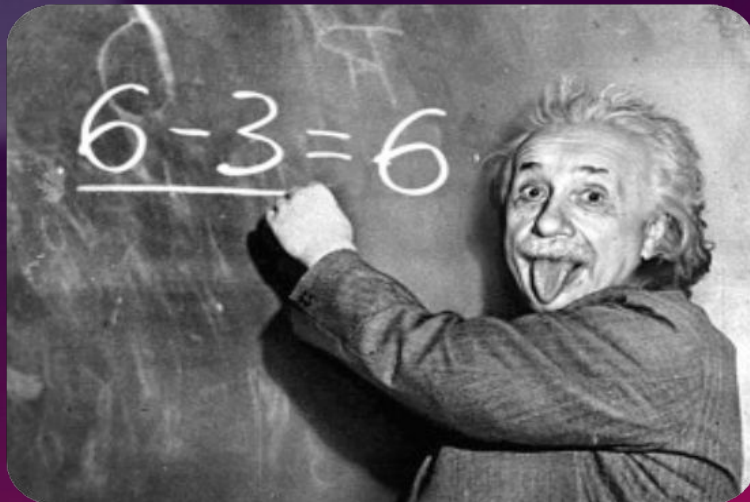
**AZZARDO- Intensità di uno stile di vita a rischio aumenta con l'esposizione(+tempo e +denaro), così come i costi correlati**



**Gli stili di vita a rischio così come si sono appresi, allo stesso modo si possono modificare**

# PERDERE IL CONTROLLO E' MOLTO FACILE

Le probabilità di vincita sono sempre a sfavore del giocatore e a favore del produttore/Banco



C. Forza

**Gioca  
SENZA  
Esagerare**

**GIOCO  
RESPONSABILE**



**“Responsabile” non è un concetto scientifico. Ognuno crede che il proprio consumo sia giusto e corretto e che chi si “ammala” sia una persona diversa.**

***Azzardare è un comportamento a rischio per la salute, propria e altrui***

$$p(A \cap B) = \left(\frac{17}{18}\right)^{205} * \frac{1}{18}$$

$$\text{Quindi } p(A | B) = \frac{\left(\frac{17}{18}\right)^{205} * \frac{1}{18}}{\left(\frac{17}{18}\right)^{205}} = \frac{1}{18}$$

$$P(A) = \lim_{n \rightarrow \infty} \frac{n_A}{n}$$

# Come funziona l'azzardo

- Le probabilità di estrazione di un numero (lotto, slot machine, G&V) sono definite matematicamente .

Il pagamento delle vincite è calcolato in modo da:

- assicurare al produttore / gestore del gioco un **profitto certo** (“Guadagno del Banco”, il giocatore può vincere, ma non guadagnare)
- **incentivare il giocatore a continuare a giocare nonostante stia perdendo**





Quasi vinto!  
Ovvero  
come ti  
incentivo a  
giocare

€ 5,00

Oltre 1.000.000 di biglietti vincenti tra 20 e 100.000 Euro!

# MILIARDARIO

VINCI FINO A  
**€ 500.000!**

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

NUMERI VINCENTI				
22 VNDUE VNDUE	12 DODI DODI	33 TRTRE TRTRE	13 TREDI TREDI	38 TROTO TROTO

I TUOI NUMERI				
27 VASTT VASTT €20,00 VENTI	45 ORON ORON €10,00 DIECI	30 TRTRE TRTRE €500.000 500MIL	11 UNSI UNSI €10.000 10MIL	19 DICI DICI €5,00 CINQUE
36 TRSEI TRSEI €20,00 VENTI	46 ORSE ORSE €50,00 CINQUANTO	41 ORONO ORONO €100.000 100MIL	25 TRVIN TRVIN €10.000 10MIL	37 TRSTT TRSTT €15,00 QUINDICI

**Gratta e Vinci!** Oltre 100 Milioni di Euro in Premi! 021

**n. 108.000.000 biglietti per volta, costo unitario € 5,00**

**Giro d'affari € 540.000.000**

**Montepremi € 396.540.000**

**Ricavo / Guadagno Banco € 143.460.000**

**(che corrispondono a 28.692.000 biglietti perdenti + 31 milioni biglietti a vincita 0)**



Numero premi/ biglietti	Importo dei premi/ biglietti in Euro
18	500.000
18	300.000
18	100.000
126	10.000
4.590	1.000
27.180	500
36.000	200
342.000	100
594.000	50
1.462.500	20
1.485.000	15
8.347.500	10
30.960.000	5

**Quota erariale del 20% sui premi sup. € 500 con nuova finanziaria**



Se mettessimo in fila tutti i 108 Milioni di biglietti, lunghi 15 cm, otterremmo un percorso di circa 16.200 Km, di cui soltanto 715,5 metri di biglietti vincenti (usando una metafora utilizzata dai matematici Canova e Rizzuto)



Il tutto è paragonabile a un viaggio ininterrotto in auto di circa 10 giorni da Capo Nord in Norvegia a Città del Capo in Sud Africa; in un punto imprecisato dell'Autostrada in Germania o in Francia, oppure nel bel mezzo del deserto del Sahara, apriamo la portiera e troviamo uno dei 18 biglietti da 500 milioni, oppure uno dei 18 da 300 milioni, ecc.



## Slot, perchè piacciono tanto?

- Sono facilmente disponibili e il gioco è **rapido** (2-4 secondi)
- La puntata **costa poco**, 1 €, la vincita massima 100€
- **Danno l'illusione di essere un gioco di abilità** (ogni tanto prima della riscossione viene proposta una prova di abilità, in 4 sec., per raddoppiare la vincita)
- Provocano eccitamento e **trance dissociativa**
- **Hanno colori e suoni accattivanti**
- Segnalano in modo evidente quando si vince, attirando la curiosità su di sé
- **Frequenti piccole vincite danno l'illusione che complessivamente si sta vincendo**





Se avete un gioco in cui ad esempio si vince **1 volta su 10** e voi giocate **1 € vincendo 5 €**, non ha senso continuare, perché anche giocando 1000 volte, vincereste sempre 100 volte ( $100 \times 5 \text{ €} = +500 \text{ €}$ ), ma perdereste 900 volte ( $900 \times 1 \text{ €} = -900 \text{ €}$ ), per un **totale di 400 € persi.**

**Tutti i giochi sono basati su queste probabilità e su un ritorno tra valore giocato e valore vinto che favorisce il banco e i gestori.**





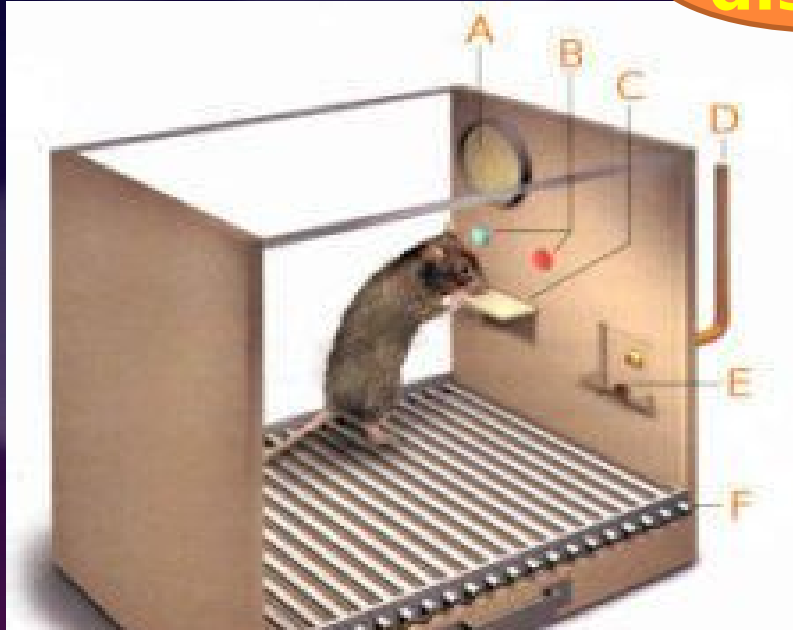
Le Slot sono ideate per dare dipendenza, ovvero per spillare tutti i soldi del giocatore.

Sono impostate con algoritmi che riproducono le tecniche del

***condizionamento operante a rinforzo***



L'attesa della ricompensa è di per sé una ricompensa quando questa è intermittente o discontinua (B. F. Skinner)



Condizionamento Operante a rinforzo variabile



## La "bolla" del giocatore/ giocatrice di slot



- La vincita e l'attesa della vincita fanno parte dell'aggancio iniziale (piccole vincite frequenti).
- Quando questo è avvenuto, la vincita diviene meno significativa, finanche "disturbante" in quanto rompe il "flow" o flusso che il giocatore avverte (bonus, carte prepagate, seduta ergonomica, luci soffuse, profumi dell'ambiente, ecc):
- Ciò che dà piacere è rimanere nella "**zona della macchina**", ovvero in una sorta di **bolla uomo-macchina** che allontana dai problemi della quotidianità.
- Il giocatore smetterà solo quando avrà terminato tutti i soldi



# L'AZZARDO SI CORRELA AD UN MAGGIOR RISCHIO DI SVILUPPO DI PROBLEMI SOCIALI, RELAZIONALI E PSICHICI

## *Problemi sociali e relazionali*

- Finanziari (debiti con amici, Banche, Finanziarie, usurai, ipoteche, vendita dei beni di famiglia)
- Penali (furti, truffe, falsificazione della firma)
- Familiari (liti, violenze, separazioni, divorzi, trascuratezza dei figli)
- Lavorativi (ritardi, assenze, scarsa produttività, licenziamento)
- Scolastici (interruzione degli studi e di altre opportunità in generale)

## *Problemi fisici e psichici*

- Disturbi dell'umore (depressione) e crisi d'astinenza
- Disturbi d'ansia
- Tentato suicidio (17-24%)
- Uso di alcol, tabacco e altre droghe





# COSTI DIRETTI, INDIRETTI E INTANGIBILI ALTISSIMI, sulla persona, sulla famiglia e sulla collettività

## LE LACRIME CHE SONO INCALCOLABILI

La stima arriva, secondo il consulente della Consulta Nazionale Antiusura Maurizio Fiasco, a **14 miliardi di euro all'anno**.



# *“L'economia senza etica è diseconomia”*

Don Luigi Sturzo



## **88 Mld di € nel 2020 sottratti ad altri consumi**

- **L'azzardo contribuisce al calo di altri consumi (alimentari, vestiario, tempo libero, salute, ecc.)**
- **Denaro che viene dirottato su risorse che non producono innovazione, sviluppo e che non ridistribuisce la ricchezza**
- **Comporta una forma di tassazione iniqua inversamente proporzionale al reddito della persona e al PIL regionale (es. Abruzzo, Campania) e che colpisce le fasce più deboli**



**Fase Perdente**



**Fase Vincente**



**Fase della  
rincorsa della  
perdita**



**Fase della  
disperazione**



**Fase della perdita  
della speranza**







Vincita

Crescita

Perdita

Ricostruzione

Disperazione

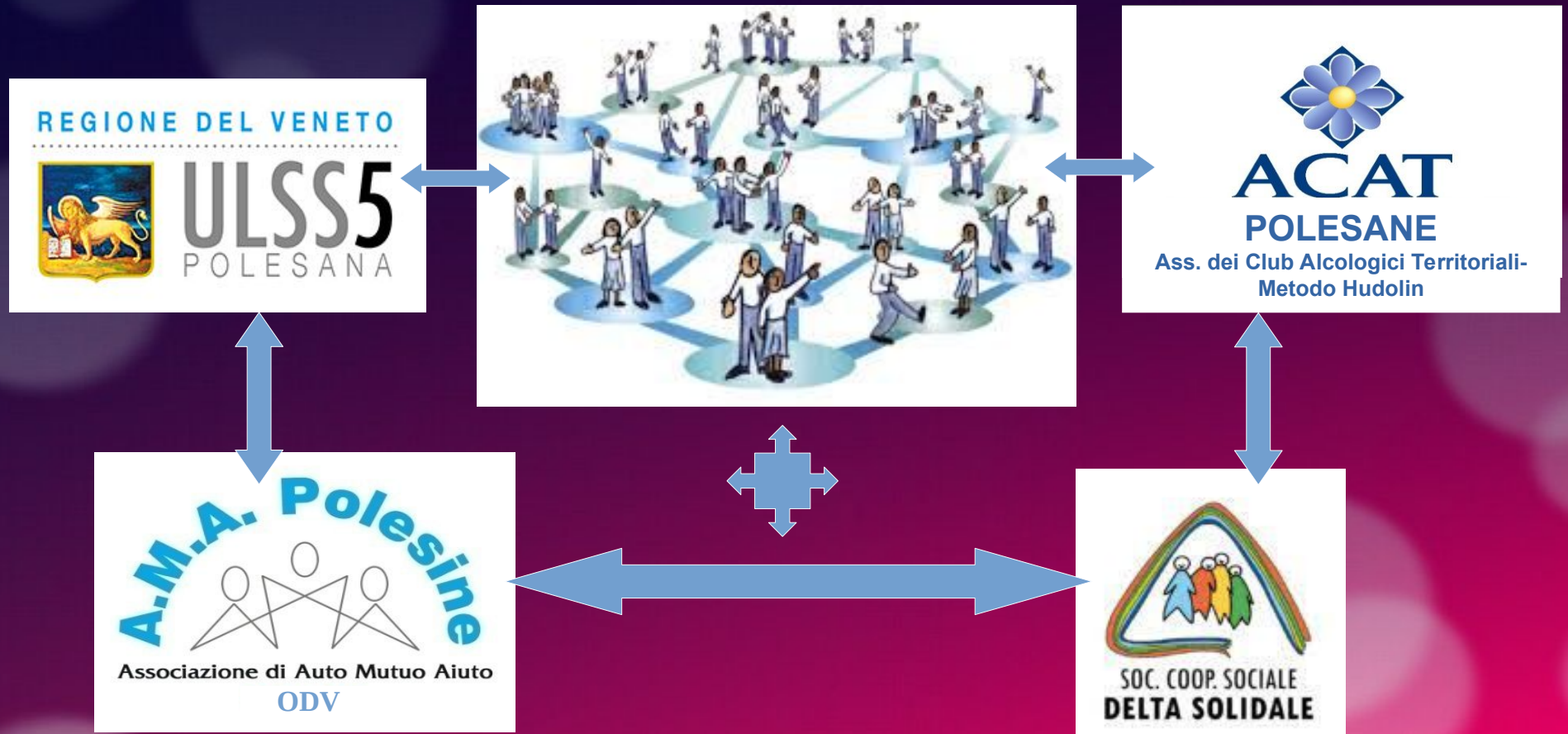
Fase critica

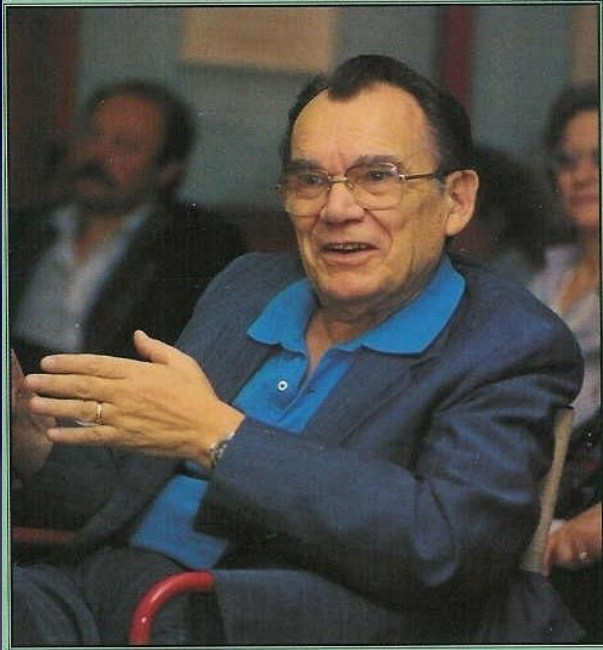
Perdita della speranza

Fasi nella evoluzione progressiva del gioco patologico e della guarigione (Custer e Milt, 1985; Rosenthal,1987).



# LE RISORSE DEL TERRITORIO PER LA PROMOZIONE DELLA SALUTE





**(1920 – 1996)**

**Prof. Vladimir Hudolin, Psichiatra croato che negli anni '60 ideò un metodo nuovo di trattamento per gli alcolisti fino ad allora "curati" nei manicomi.**

**Nella città di Zagabria dove lavorava, le persone al bar (per scherno), per ordinarsi da bere ordinavano un "Vladi".**

**Scomodo anche per il regime comunista, finì pure in carcere.**

**Fu amico e collaboratore di Franco Basaglia, padre della Legge n.180 (13/05/1978 Riforma della psichiatria e chiusura dei Manicomi).**

**Il suo Approccio è applicabile, con opportuni aggiustamenti ad altre problematiche.**

## CAT – Gruppi AMA: risposte semplici a problemi complessi

- I problemi correlati ai comportamenti a rischio sono un tutt'uno con altre sofferenze dell'individuo e della famiglia : sono le sofferenze multidimensionali.
- **Non è importante solo l'astinenza, ma il cambiamento, la crescita e la maturazione** che , d'altra parte, con la sola astinenza questi non si possono ottenere.
- Invece di parlare di terapia, trattamento, ecc.... si potrebbe parlare di cambiamento, crescita e maturazione; si potrebbe usare il termine **sobrietà**, uno stile di vita sobrio.
- Nel sistema ecologico sociale la persona con problemi alcol-droga-azzardo correlati deve essere accettata come persona umana, uguale alle altre persone.



**Gruppi azzardo**

**I CAT (Club Alcologici Territoriali- Metodo Hudolin) e i gruppi AMA (Auto Mutuo Aiuto) lavorano per modificare il comportamento legato all'uso di alcol, gioco d'azzardo ecc. e per un migliore equilibrio personale e familiare**

**Lavorano per affrontare e contenere le ricadute e per modificare la cultura generale e sanitaria della comunità d'appartenenza**

*delv*



# I Club Alcologici Territoriali (Metodo Hudolin) e i Gruppi AMA- azzardo

- Sono comunità multifamiliari e ne fanno parte le famiglie con problemi alcol-azzardo correlati e complessi (min. 2 - max 12 famiglie) e un Servitore-Insegnante/Facilitatore
- Si trovano in una sede fissa, in un giorno fisso, ad un'ora fissa.
- 1 volta alla settimana per 1h e 30' circa
- Obiettivo: sobrietà e il cambiamento dello stile di vita

**Sono aperti e radicati nella comunità, non sono una setta segreta, un'isola per reietti, o un piccolo manicomio.....**



## CHI SIAMO... Comunità multifamiliari e/o Gruppi di Auto Mutuo Aiuto

«Gruppi che offrono alle persone la possibilità di esercitare attenzione ai loro corpi, alle loro menti, ai loro comportamenti e possono aiutare altri a fare la medesima cosa. Non solo offrono supporto, ma restituiscono alla persona: una competenza, un senso di sé, un ruolo e possibilità di nuovi legami.»

(L. Grosso)

# Da chi partire per cambiare le cose ?

Non solo chi produce, chi vende, pubblicizza o vi trae profitto in un qualche modo è complice del “*sistema-azzardo*”, ma anche chi consuma.



"La salute è la capacità di amare ed essere amati", è questa l'unica possibilità di alleviare ogni sorta di disagio vecchio e nuovo. (V. Hudolin)

**GRAZIE**

