

# Fattori di rischio per l'insorgenza del Disturbo da Gioco d'Azzardo e Strategie Preventive



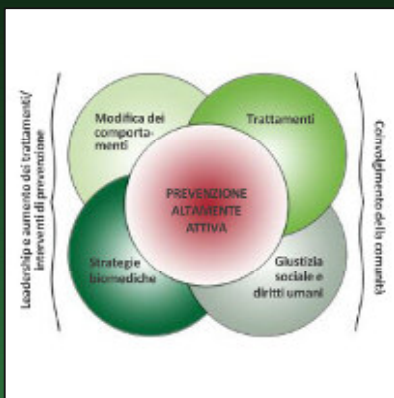
***Vincenzo Marino***

Docente di Psicologia Applicata  
dell'Università dell'Insubria



## Che cos'è la Prevenzione ?

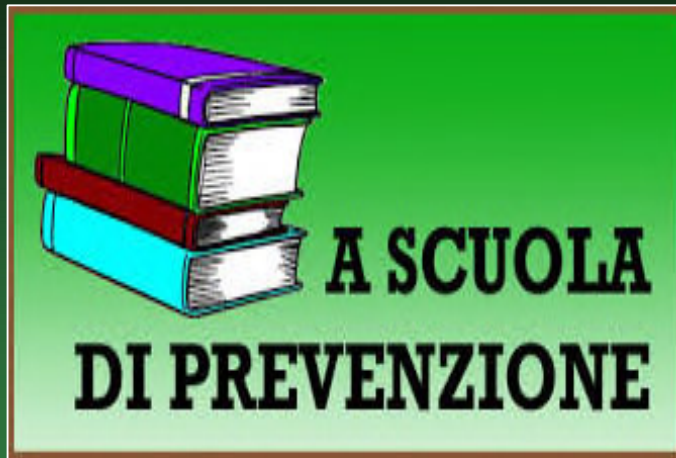
Insieme delle attività che hanno come finalità  
promuovere la salute ed evitare l'insorgenza di  
malattie.



## 3 Tipologie di Prevenzione

In funzione dell'obiettivo è possibile distinguere:

- ✓ **P. Primaria:** rivolta a soggetti sani e finalizzata a *ridurre la probabilità che si verifichi malattia*
- ✓ **P. Secondaria:** → soggetti malati, finalizzata alla *diagnosi precoce*
- ✓ **P. Terziaria:** → soggetti malati con l'obiettivo di *ridurre complicazioni e esiti invalidanti*



## Prevenzione Primaria (PP)

E' la più interessante per la salute e cerca di ridurre la % che si verifichi malattia attraverso 2 modalità :

1. eliminando/riducendo le cause della malattia
2. potenziando eventuali fattori protettivi noti



## Strategie efficaci di PP

Non possono che essere **basate sulla conoscenza delle cause della malattia ( etiopatogenesi )** nonché dei **relativi fattori protettivi**.



## Articolazione dell'intervento

Nel corso del mio intervento proverò quindi:

- a fare il punto sulle nostre conoscenze delle **cause del DGA** ( fattori patogenetici ) e dei fattori protettivi
- per poi provare a ricavarne delle **indicazioni per la costruzione di strategie di PP efficaci.**



**Gioco, Gioco d'azzardo e D.G.A.**





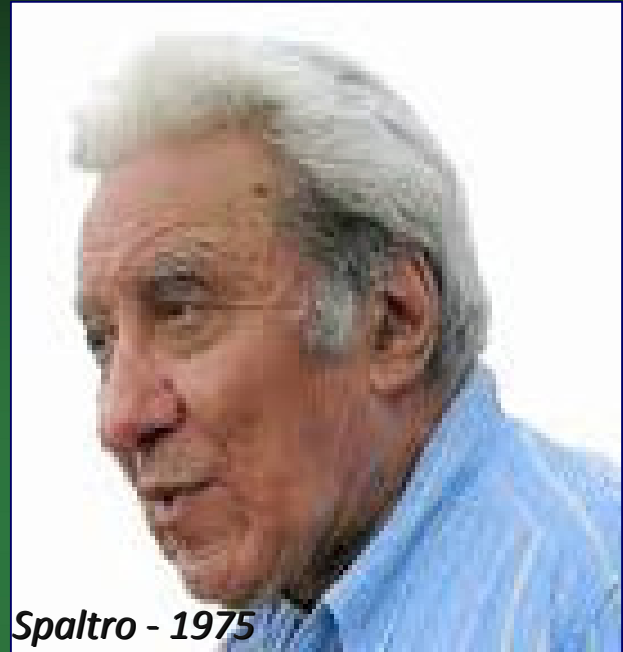
Huizinga - 1872-1945



## Che cos'è il Gioco

- azione libera ,
- conscia di non essere presa sul serio,
- anche priva di un interesse materiale, ma
- che può impossessarsi totalmente del giocatore

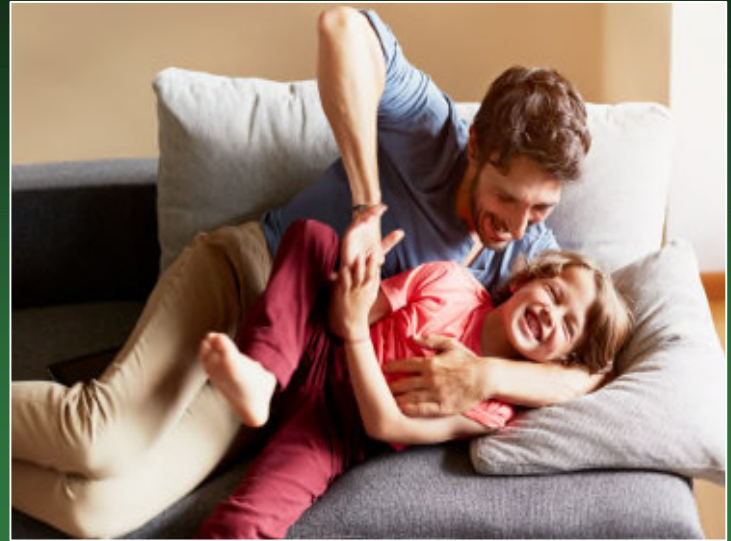




Spaltro - 1975

Il gioco è una simulazione, un'azione “come se” **in cui è possibile vivere esperienze desiderate** .

## Il Gioco è fonte di grande gioia



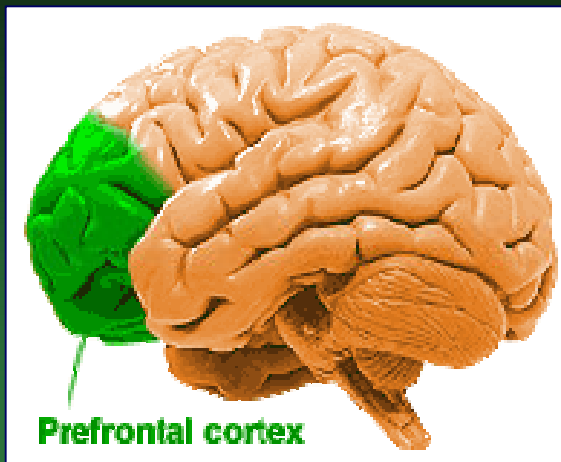
Se infatti chiediamo ai bambini cosa gli piace fare più di ogni altra cosa , la risposta sarà quasi sempre : "giocare!".

Il gioco della lotta è la cosa più divertente di tutte, come dimostrano le grandi risate che lo accompagnano .



## Il Play System

I dati della ricerca indicano che l'impulso del gioco è **innato** e **geneticamente determinato** e caratterizza gli esseri viventi in misura **proporzionale al grado di sviluppo intellettuale della specie**



## Gioco e sviluppo epigenetico della PFC

Il Gioco è molto importante per la crescita e la maturazione della PFC\* ( ↑ produzione BDNF ) e la "rifinitura" delle funzioni esecutive del lobo frontale : controllo degli impulsi, empatia, creatività .

*1/3 dei 1.200 geni noti che regolano il comportam. delle regioni frontali é modificato dal gioco.*

Gordon et Al., 2003

JOHAN HUIZINGA GRONINGANUS



NATUS 7 DEC. 1872. PROF. IN ACAD. GRON. 1905-1915. PROF.  
HISTORIAE GENERALIS ET GEOGRAPHIAE POLITICAE IN  
ACAD. LUGDUNO-BATAVA 1915-1942. OBIT 1 FEBR. 1945

**“ La civiltà umana  
sorge e si sviluppa nel  
gioco, come gioco ”**

*( Johan Huizinga, 1938 )*



## Carenza di gioco e patologia

Alcune patologie correlate ad un deficit delle funzioni esecutive pre-frontali come l'ADHD o la S. di Tourette\* risultano favorite dalla privazione del gioco in età infantile .

\* correlate allo sviluppo dell'addiction



# Classificazione Dei Giochi

( Roger Caillois 1913-1978)



## Quattro tipologie:

- g. d'imitazione ( bambole )
- g. di competizione ( scacchi )
- g. di vertigine ( giostra)
- g. d'Alea ( slot-machines )



## Che cos'è il "Gioco d'azzardo"

articolo 721 C.P.

E' un gioco il cui **risultato dipende** totalmente o in modo prevalente **dalla fortuna** rispetto all'abilità, e su questo risultato **si investono soldi per vincere altri soldi** .

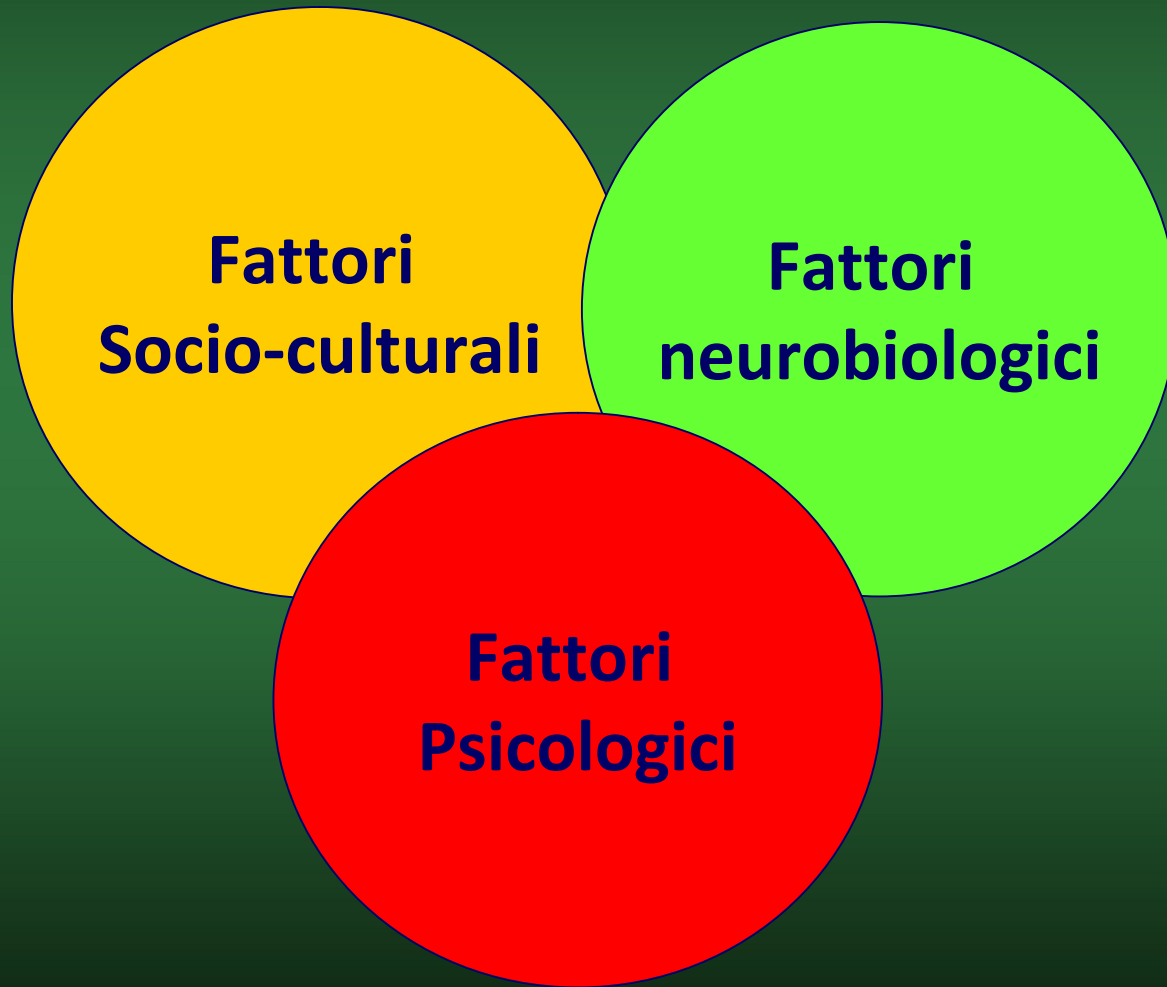


**Gioco d'Azzardo non è  
sinonimo di DGA**

**Giocare d'azzardo è un comportamento normale  
piacevole ( la maggior parte di noi lo ha fatto  
almeno una volta ) il DGA ( perdita di controllo  
del gioco ) è invece una grave patologia .**

# **Etiopatogenesi del D.G.A.**

**( Fattori che concorrono allo sviluppo del DGA )**



# Fattori Socio-culturali

Istituto di Studi Politici "S. Pio V" - Roma

Carlo Cefaloni - Maurizio Fiasco - Donato Verrastro

## GIOCHI DI STATO.

Il gioco d'azzardo da vizio privato a virtù nazionale

a cura di Benedetto Coccia  
presentazione di Rita Visini





Il Gioco d'azzardo ha accompagnato da **sempre** tutte le culture umane :

- sia **in senso cronologico**: reperti e testimonianze storiche confermano la presenza del gioco dei **dadi già 7000 anni fa** e di giocatori patologici **da Caligola e Nerone, fino a Dostoevskij** ( “ Il giocatore” ) ;
- che **in senso geografico**, anche se esistono variazioni nella prevalenza e nel tipo di attività d'azzardo nelle diverse culture ( **dama cinese, combattimenti di galli, corse di cavalli, ecc.**  ).





Malgrado il suo carattere universale è tuttavia **solo nell'ultimo quarto di secolo**, che sua diffusione e le sue conseguenze stanno costituendo nel nostro paese **un vero problema sociale**.

Le ragioni dell' **odierna epidemia** vanno dunque verosimilmente ricercate nei **mutamenti socio-culturali** dell'ultimo secolo.



## a) L'industria del gioco



La **diffusione organizzata** di massa dei giochi d'azzardo legali è un **fenomeno recente** attorno alla quale ruotano **rilevanti interessi economici** e **conseguenti operazioni di "marketing"**.

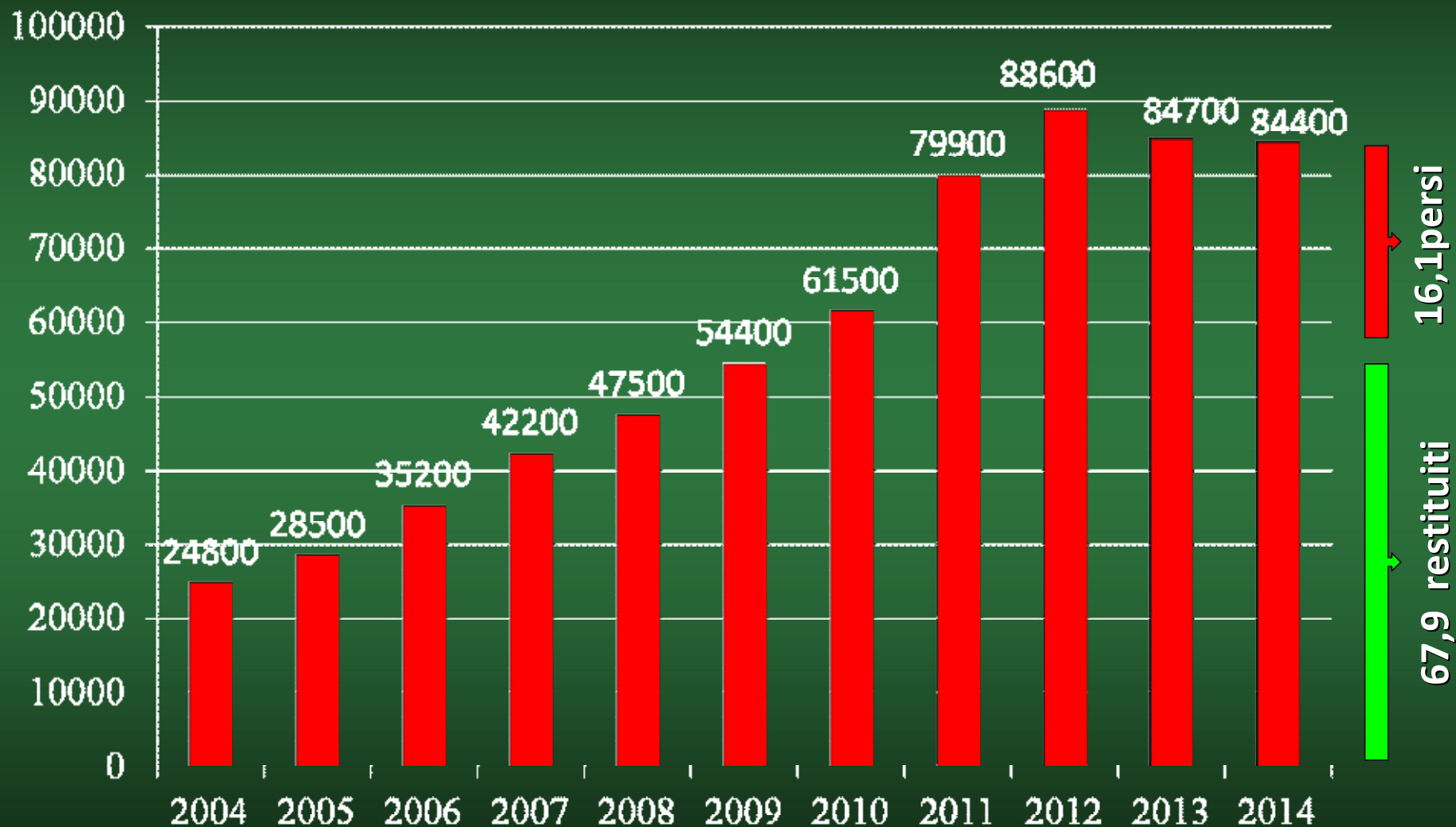


Dagli anni '60 ai primi anni '90 gli italiani hanno infatti speso pressoché la **stessa cifra** per il gioco fino ai primi **anni Novanta** in cui è **iniziata la corsa al rialzo**.

Negli **ultimi venti anni** la **spesa** per il solo gioco d'azzardo gestito dall'AAMS in Italia è **aumentata di 16 volte** ( **dai 5 Mld di Euro/anno degli anni '90 agli 80 Mld del 2011**: quota pari al 10% del totale dei consumi ( 800 Mld per alimentari, affitti, trasporti... ), **ai 100 Mld di Euro del 2012** .

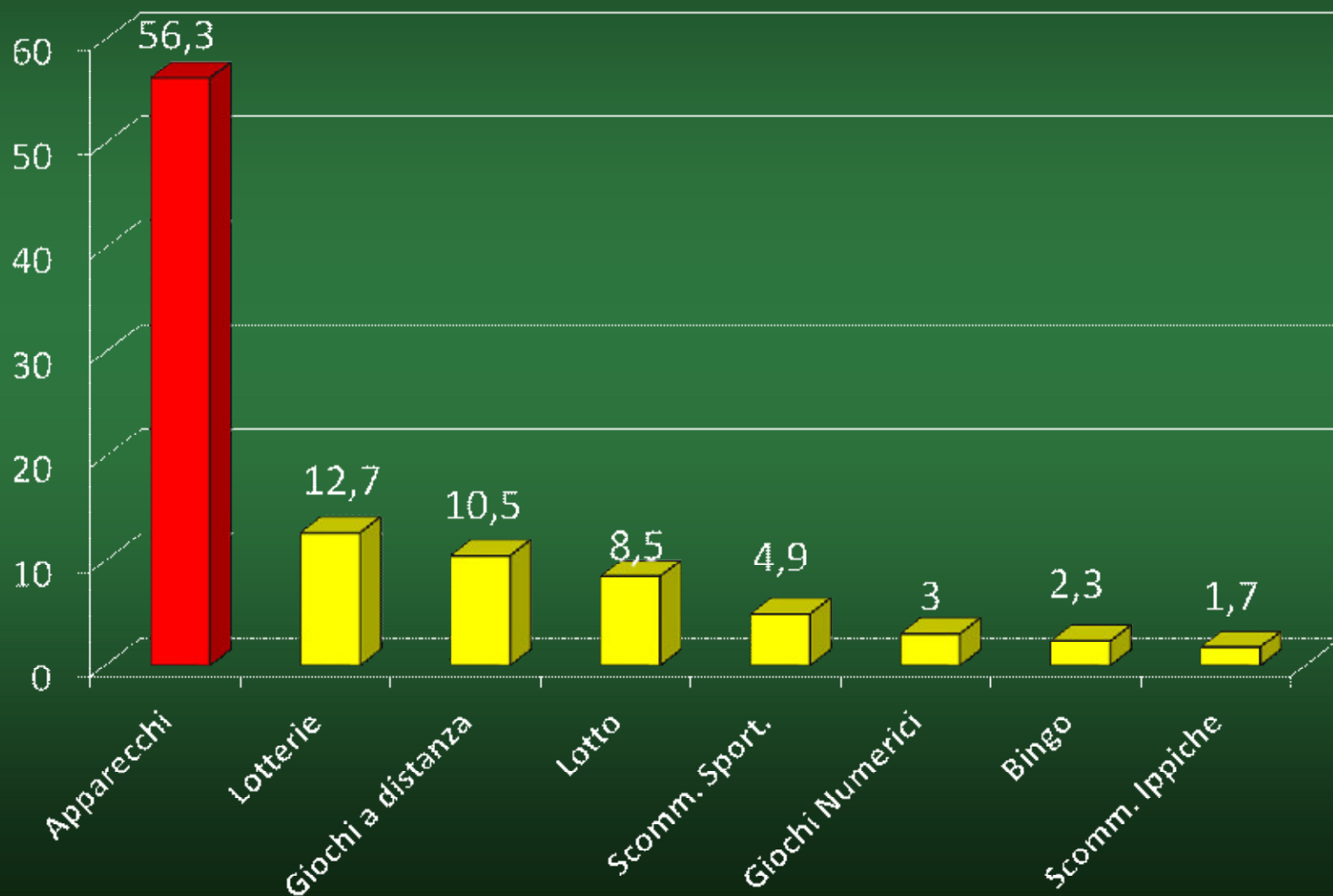


# Somme giocate per giochi d'azzardo legali gestiti dall'AAMS\* in Italia in Mln di Euro ( 2013=84.728 )



Fonte : dati AAMS - Camera – Commissione VI Finanze (Fisco, patrimonio e altre entrate)

La somma maggiore viene giocata negli apparecchi che con i 356.435 **slot** e 29.938 **VLT** hanno il **56,3% del tot.** .







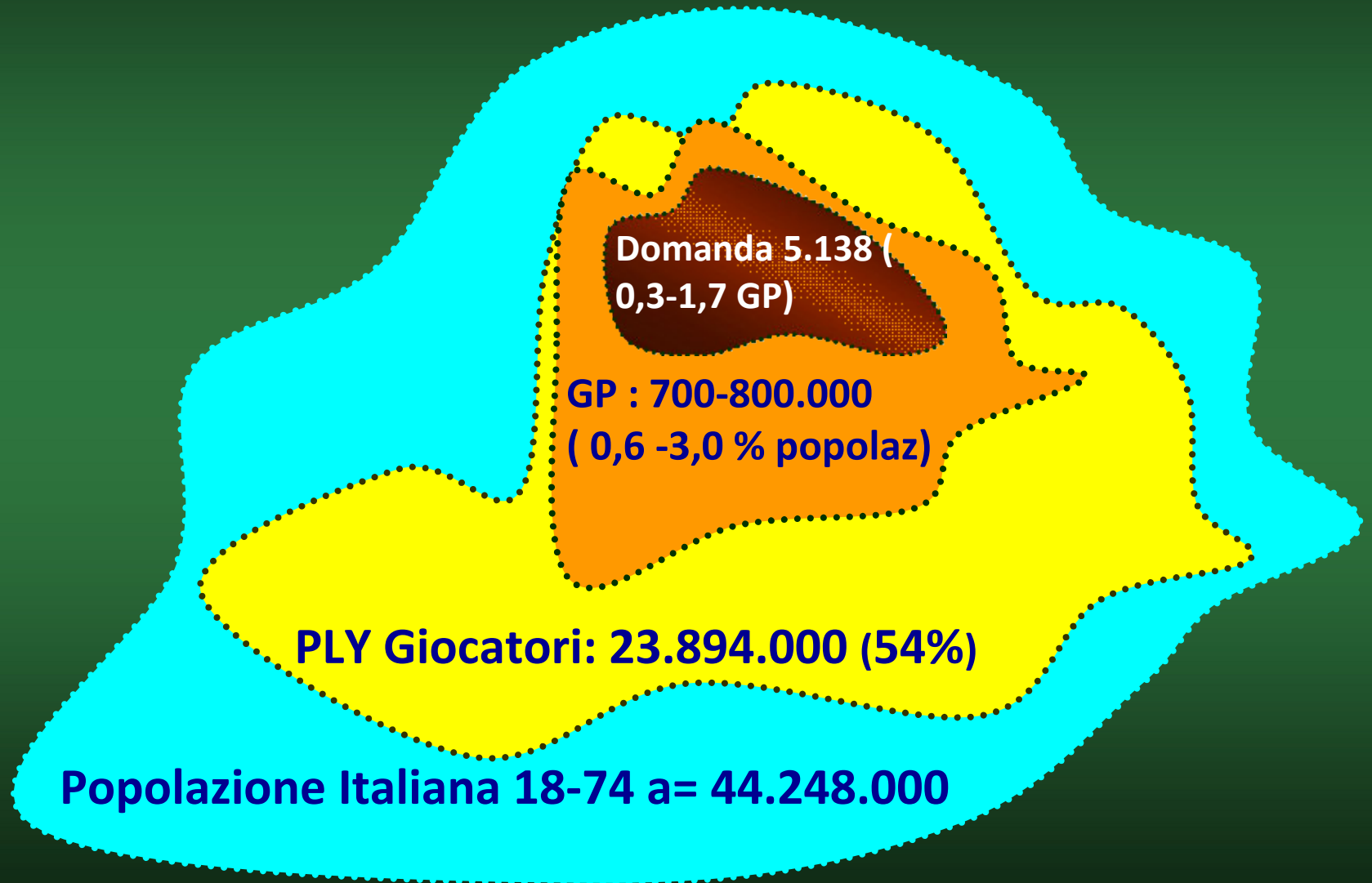
## Aumento del numero di giocatori

L'aumento delle somme giocate si è accompagnato ad un aumento anche del numero di giocatori **sia "sociali" che "vulnerabili al DGA"**.

Negli ultimi 20 anni :+10% nei M e +15% nelle F  
( **donne over 40** fascia d'età più interessata )



# I Giocatori : Italia – PLY popolazione 18-74a



**Questo enorme aumento delle somme giocate e del numero di giocatori è legato :**

- da una parte alla **differenziazione e moltiplicazione delle offerte** di gioco
- dall'altra alla **capillarizzazione dell'offerta** ( Bar , tabacchi, supermercati,ecc. ) .



## La Lombardia

- è la **regione italiana con la maggiore spesa assoluta** ( nel 2011 oltre 14 miliardi di euro)
- con più di 1700 euro di **spesa pro-capite annuale** si posiziona **al quarto posto** dopo la Campania ( con più di 1800 euro ), il Lazio e l'Abruzzo.
- Sono **circa 1.600 i giocatori patologici in cura** nei Dipartimenti delle Dipendenze delle ASL lombarde.

## b) Le induzioni del marketing

.. è la fortuna che ti cambierà la vita, non l'impegno...

The advertisement features a woman with long brown hair, wearing a white top and a floral patterned cardigan, blowing bubbles. The background is a lush green field with a small white house and a tree in the distance. A large, stylized red and orange text reads "Lasciatemi sognare" with a green four-leaf clover above it. Below this, a green box displays the text "OGGI IL JACKPOT E' € 61.700.000". The "SuperEnalotto" logo is also present, featuring a green four-leaf clover. The Sisal logo is in the bottom right corner. At the bottom, a green banner contains the text "Puoi giocare nelle ricevitorie Sisal e online. Vai su [www.superenalotto.it](http://www.superenalotto.it)".

**Lasciatemi sognare**

OGGI IL JACKPOT E' € 61.700.000

**SuperEnalotto**

Sisal

Puoi giocare nelle ricevitorie Sisal e online. Vai su [www.superenalotto.it](http://www.superenalotto.it)

## Testi dello spot televisivo «Lasciatemi sognare»

“io sogno il parco per il mio bambino”

“voglio champagne ghiacciato a tutte le ore”

“con un sistema in ricevitoria si sistema la mia compagnia”

“darò ai miei figli un futuro splendente” .

**La pubblicità del Superenalotto  
fa leva sulle frustrazioni delle persone ..**

**“IL TUO CAPO È UN INCOMPETENTE  
RACCOMANDATO.  
E’ ORA CHE QUALCUNO GLIELO DICA”**

**Oggi puoi vincere ben 43 milioni di euro!  
Gioca oggi. Diventa Milionario!**





**Quanti lavoratori frustrati si saranno immedesimati e avranno sognato di uscire dal luogo di lavoro coperti d'oro ?**



E ovviamente questi messaggi colpiscono soprattutto le persone più fragili da un punto di vista sociale, culturale e professionale...

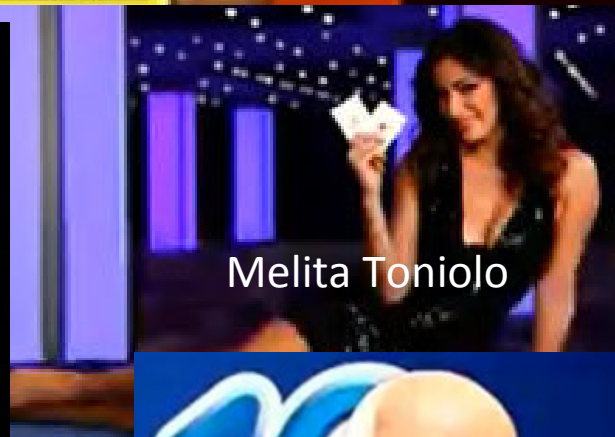
... che più facilmente credono davvero che la grande vincita sia a portata di mano e possa risolvere i loro problemi .

C'è qualcuno stressato? La soluzione esiste !



... anche per tutti coloro che hanno difficoltà ad arrivare a fine mese e non hanno i soldi per pagare il Mutuo !

## Uso di testimonial popolari





# Informazione... o "pubblicità omaggio" ?

Quotidiano

Diffusione: n.d.

Lettori: n.d.

**FERENTINO**



A PAGINA 16

**FERENTINO**-Sensazionale colpo nella tabaccheria Rinaldi con un gratta e vinci "Il Miliardario"

## La fortuna regala 500mila euro

*Baciato dalla dea bendata un giovane operaio albanese residente in città*

Gattatico

## Con due euro ne vince 6mila al mese per 20 anni

*Strepitoso colpo di fortuna domenica per un cliente abituale del bar Colubrina di via Tonelli*

Così il fortunato vincitore potrà davvero «Vivere alla grande»

GAZZETTA GIOVEDÌ 10 MAGGIO 2012

## Punta un euro e ne vince più di centomila

La schedina da 9 numeri al "10eLotto" è stata giocata in una tabaccheria di via Martiri della Bettola

## PREALPINA

Lettori: n.d.

Direttore: Giancarlo Angeleri

Tagliando fortunato staccato forse di martedì, giorno di mercato

## Spende 5 euro e ne "gratta" 500.000

## GAZZETTA DI PARMA

20-NOV-20

c. 233.000

Direttore: Giuliano Molossi

da pag. 1

FORTUNA

## Sant'Ilario: «gratta» 3 milioni di euro

Colpo grosso al «Bar Mary»  
con il nuovo gioco «Vivere alla grande»

Spagnoli PAG. 27

AL «BAR MARY»: 500 MILA EURO SUBITO, GLI ALTRI IN VENT'ANNI

## Sant'Ilario, con un grattino da 10 euro vince 3 milioni

Così il fortunato vincitore potrà davvero «Vivere alla grande»

## c) Il ruolo delle politiche legislative

Questa **crescita esponenziale dell'offerta e della promozione** dei giochi è stata **resa possibile da significative modificazioni delle politiche** verso i giochi intervenute dagli anni '90 in Italia .



## Il divieto di gioco d'azzardo



I legislatori estensori delle norme sul gioco d'azzardo, consapevoli dei rischi connessi a questa tipologia di giochi , avevano ritenuto che i giochi d'azzardo dovessero essere vietati dalla legge .



**Nel tempo** tuttavia la legislazione italiana si è modificata e il precedente divieto si è **trasformato** in un cosiddetto “**divieto con riserva di permesso**” per arrivare all’attuale “**liberalizzazione controllata**”.





## Le recenti modifiche di orientamento normativo

La Corte di **Cassazione** ( sentenza n. 36038 del 2004 ) e il **Consiglio di Stato** ( sentenza n. 334 del 2007), hanno così sintetizzato il cambiamento avvenuto: “la legislazione italiana, si propone non già di contenere la domanda e l’offerta di giuoco, ma di canalizzarla in circuiti controllabili al fine di prevenire la possibile degenerazione criminale”.

# Costante aumento di giochi su proposte politiche

Dalla metà degli anni '90 , in particolare, tutti i Governi hanno costantemente introdotto nelle manovre economiche nuove offerte di gioco d'azzardo pubblico.

ANNO	GOVERNO	GIOCHI TOLTI	GIOCHI AGGIUNTI
------	---------	--------------	-----------------

1997		<ul style="list-style-type: none"><li>• Nessuno</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Doppia giocata del Lotto</li><li>• Sale scommesse</li><li>• Superenalotto</li></ul>
------	-----------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------






1999		<ul style="list-style-type: none"><li>• Nessuno</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Bingo</li></ul>
------	-------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------



**ANNO**

**GOVERNO**

**GIOCHI TOLTI**

**GIOCHI AGGIUNTI**

**2003**



- Videopoker • Slot Machine

**2005**



- Nessuno
- Terza giocata del Lotto
- Scommesse Big Match

**2006**



- Nessuno
- Nuovi corner e punti gioco per le scommesse

ANNO	GOVERNO	GIOCHI TOLTI	GIOCHI AGGIUNTI
2007 2008		<ul style="list-style-type: none"> <li>Nessuno</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Giochi che raggiungono l'utente (sms, digitale terrestre, tornei on-line )</li> </ul>
2009 2010		<ul style="list-style-type: none"> <li>Nessuno</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Nuove lotterie a estrazione istantanea</li> <li>Giochi numerici a totalizzatore nazionale ( Win for life )</li> <li>Aumento giochi on-line in solitario</li> <li>Poker solitario col PC</li> <li>Videolottery (VLT)</li> </ul>

**ANNO**

**GOVERNO**

**GIOCHI TOLTI**

**GIOCHI AGGIUNTI**

**2011**



**Nessuno**

Bingo a distanza  
Aumento VLT del 14%  
7000 nuovi punti di  
scommessa  
Gioco numerico di  
bacino europeo  
Concorso aggiuntivo  
del Superenalotto  
~~Propone Lotteria al  
consumo~~  
~~Propone 1000 sale da  
gioco per poter dal  
vivo~~

**2012**



**Nessuno**



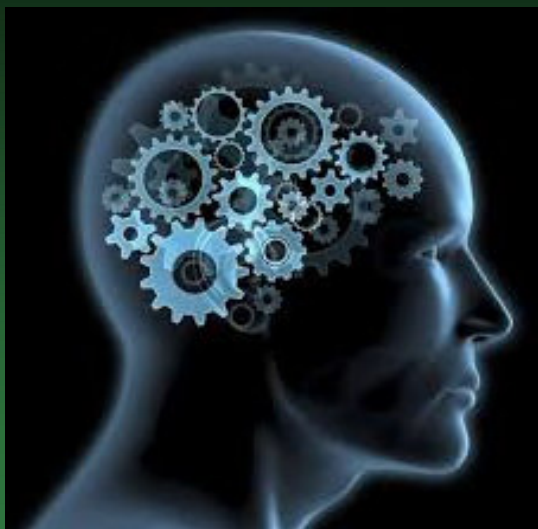
## Altri Fattori Socio-culturali

- **Diffusione dei consumi edonistici** e del **mito della ricchezza sganciata dal lavoro** ( borsa )
- **Fattori microambientali** ( amicizie, frequentazioni )

## 2) Fattori legati alle modificazioni del SNC prodotte dal Gioco d'azzardo







## **Gioco d'azzardo e cervello**

**Al di là degli aspetti socio-culturali però l'attrazione umana verso il gioco d'azzardo si fonda su precise basi biologiche**

**Il Gioco d'azzardo sembra infatti in grado di attivare processi cerebrali che sono alla base di condizioni psicologiche desiderabili .**

# Il “Centro del Piacere” cerebrale



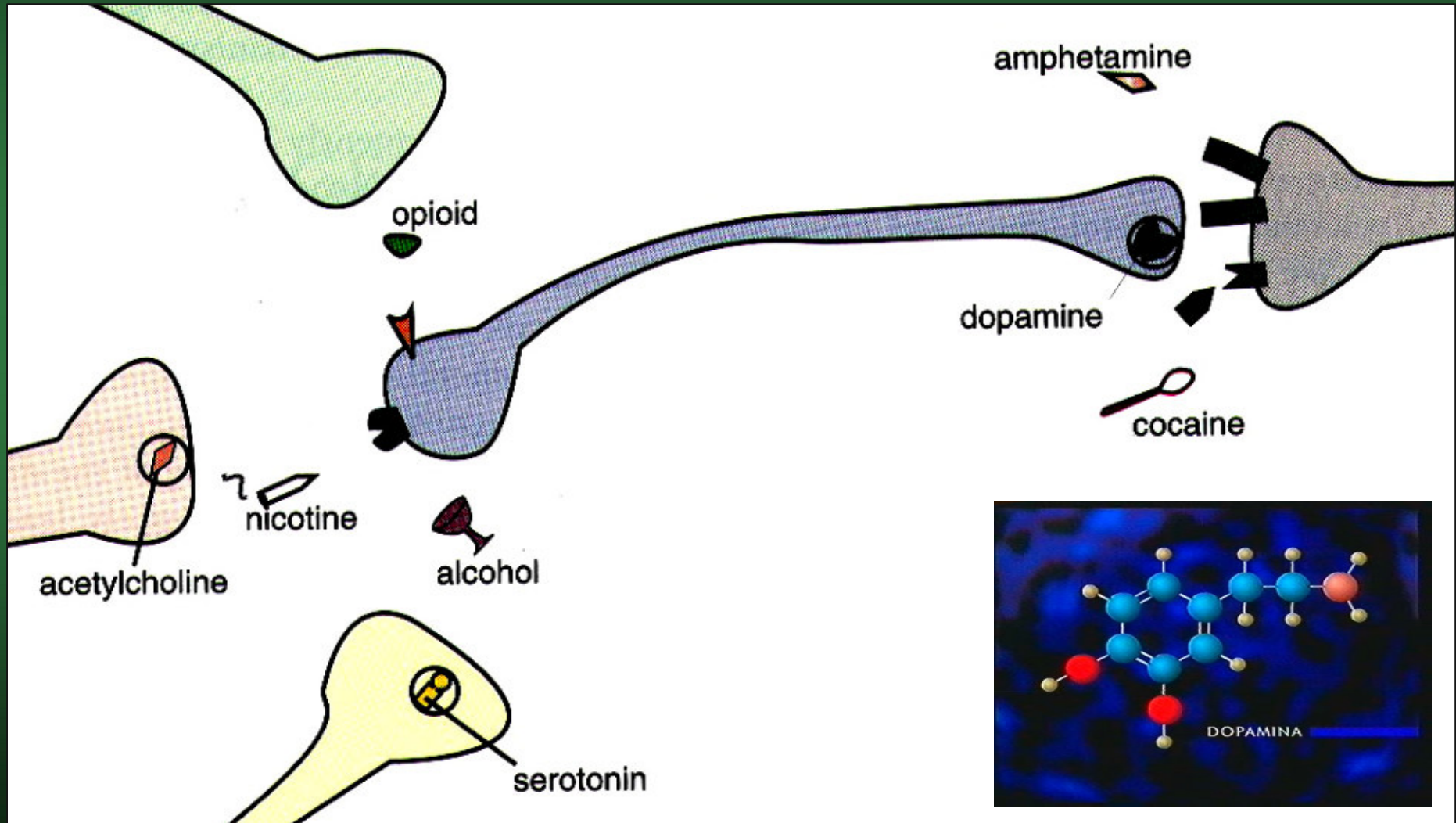
**Effetti della ricompensa cerebrale sul comportamento : skinner box - la pressione del pedale produce 1 stimolo elettrico che eccita attraverso l'elettrodo di metallo impiantato nel fascio mediale del proencefalo, il sistema di ricompensa cerebrale e determina autostimolazione per diversi giorni trascurando acqua, cibo e sonno.**

**La curva dell'oscilloscopio indica la progressione dello stimolo.**

**James Olds, Peter Millner , 1951 Mc Gill University**



# Tutte le sostanze in grado di indurre Dipendenza agiscono sui Neuroni Dopaminergici Mesolimbici





## Anche il Gioco

**E' in grado di stimolare il Sistema di ricompensa cerebrale promuovendo la liberazione di :**

- **gli oppioidi endogeni**
- **la dopamina**
- **gli endocannabinoidi .**

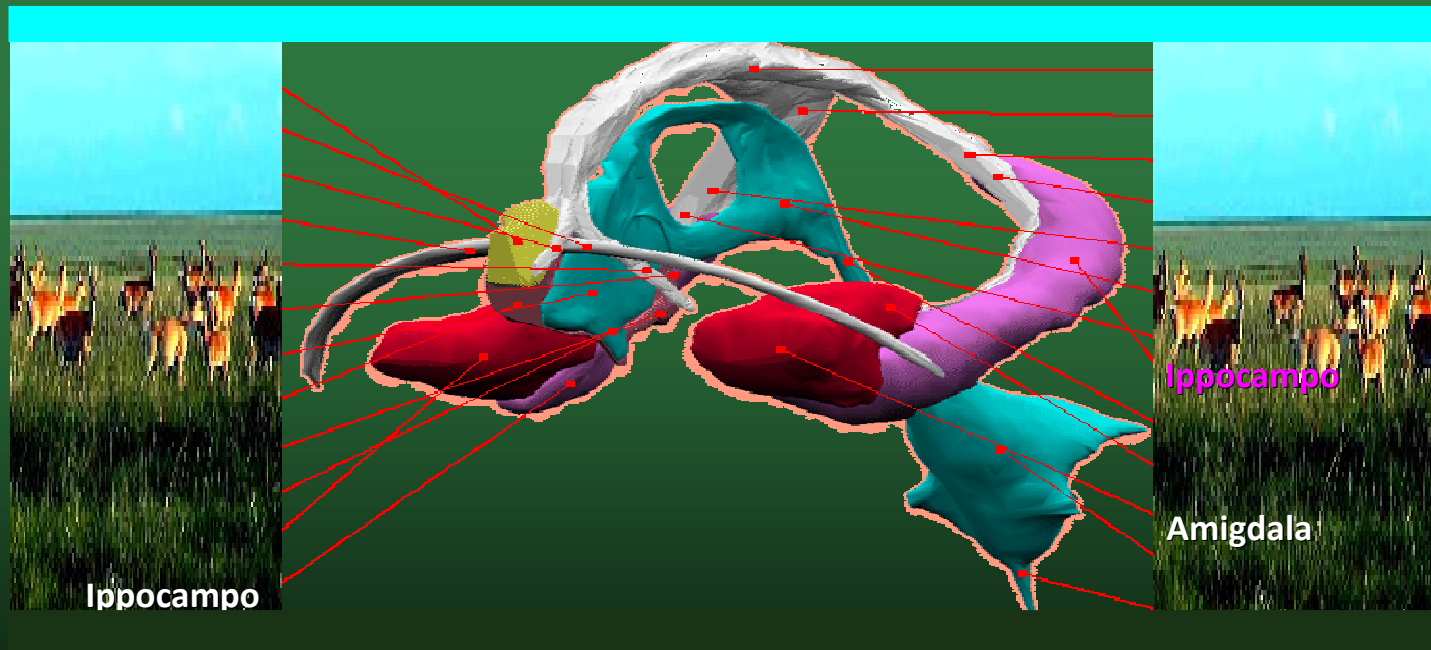


## Aspetti Filogenetici: ruolo “naturale” del S. di reward

**Incentivare** i comportamenti importanti per la **sopravvivenza** dell' individuo o della specie ( vantaggio evolutivo ) quali **alimentazione**, **sessualità/riproduzione**, **uccisione del nemico** .

# La Salienza degli Stimoli

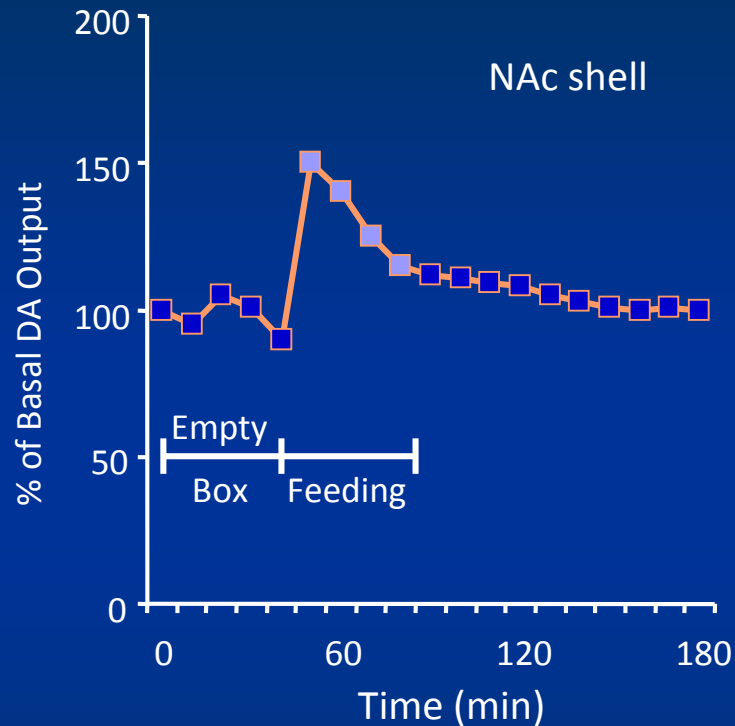
L'aumento della **DA** nel **NAC** “dice” **al cervello**:  
“**attento! focalizza tutti gli elementi ambientali associati e memorizzali** nell' **amigdala** e nell'**ippocampo** in previsione di eventi futuri” .





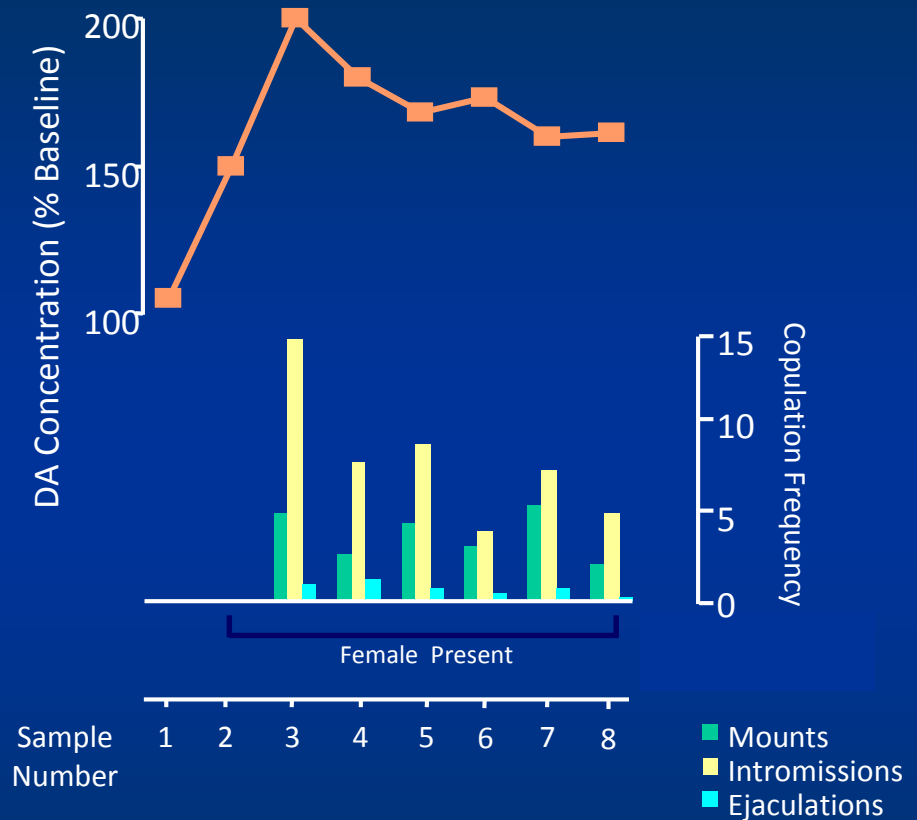
# Natural Rewards Elevate Dopamine Levels

## FOOD



Di Chiara et al., Neuroscience, 1999.

## SEX

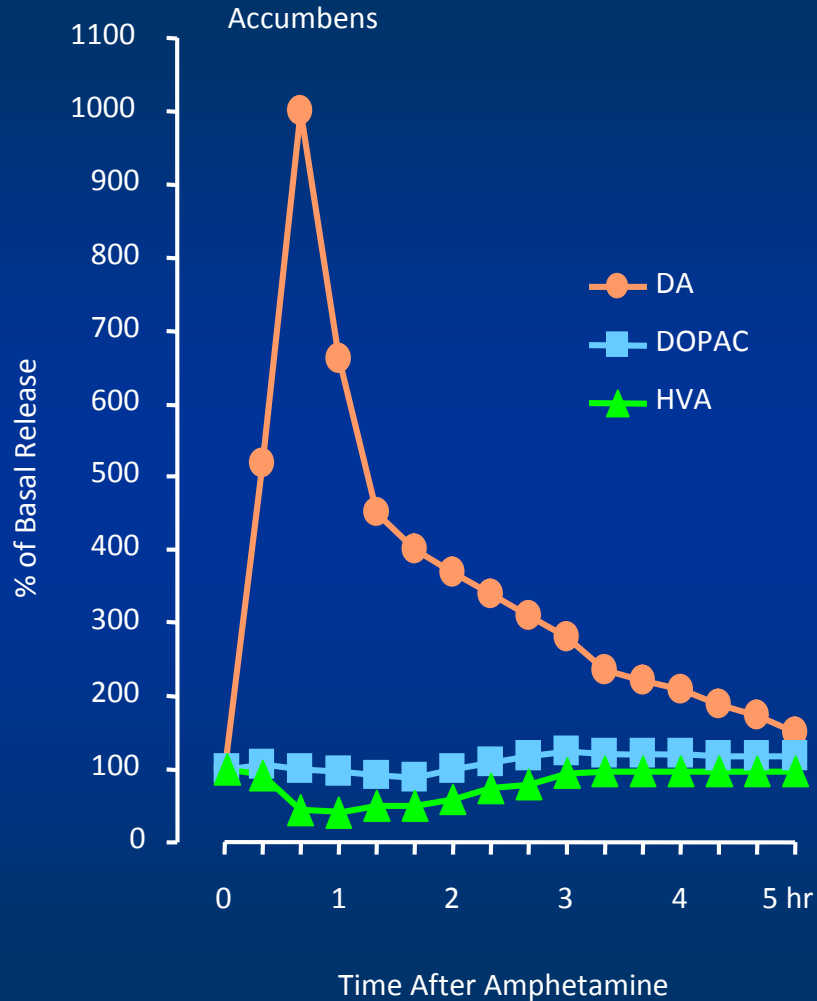


Fiorino and Phillips, J. Neuroscience, 1997.

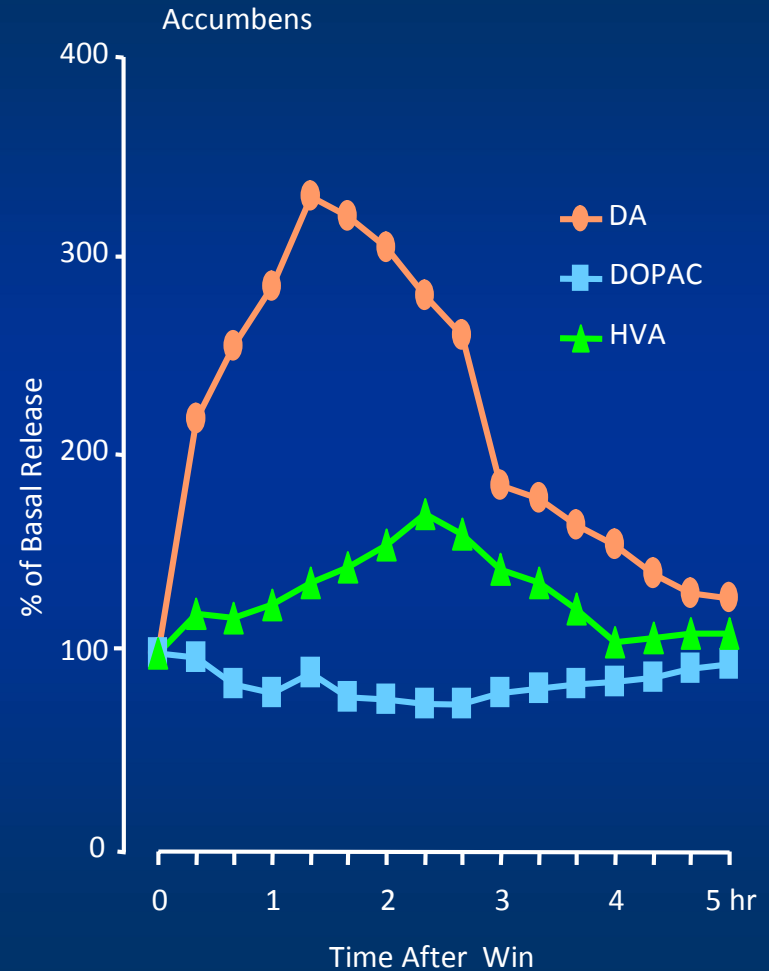


# Effects of Drugs and GAP on Dopamine Release

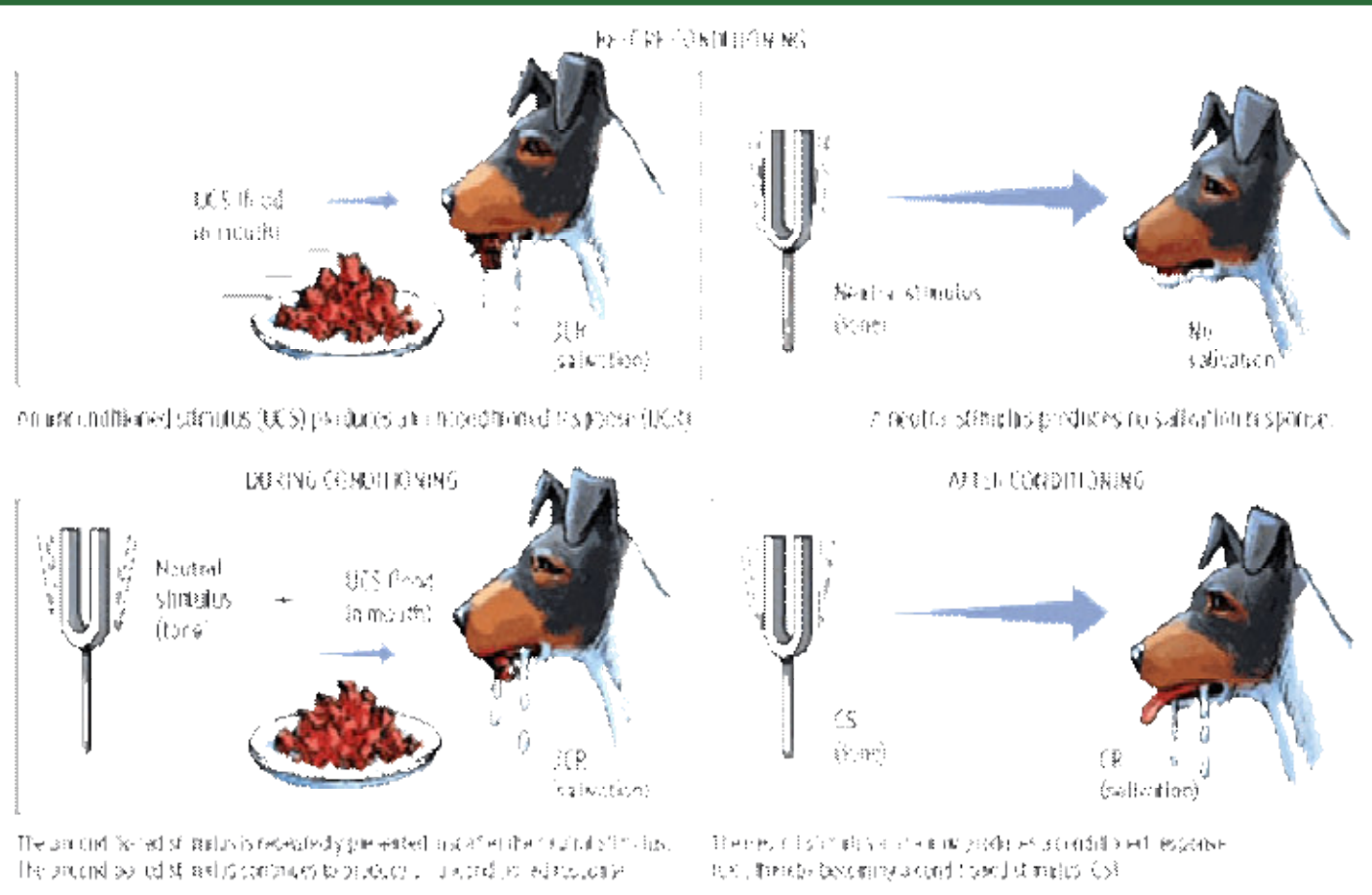
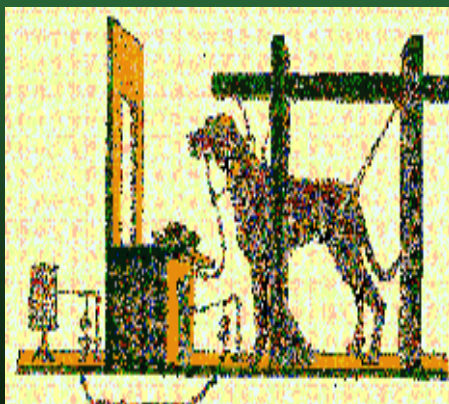
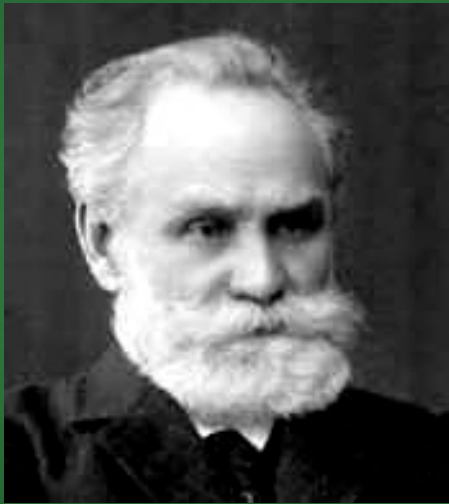
## AMPHETAMINE



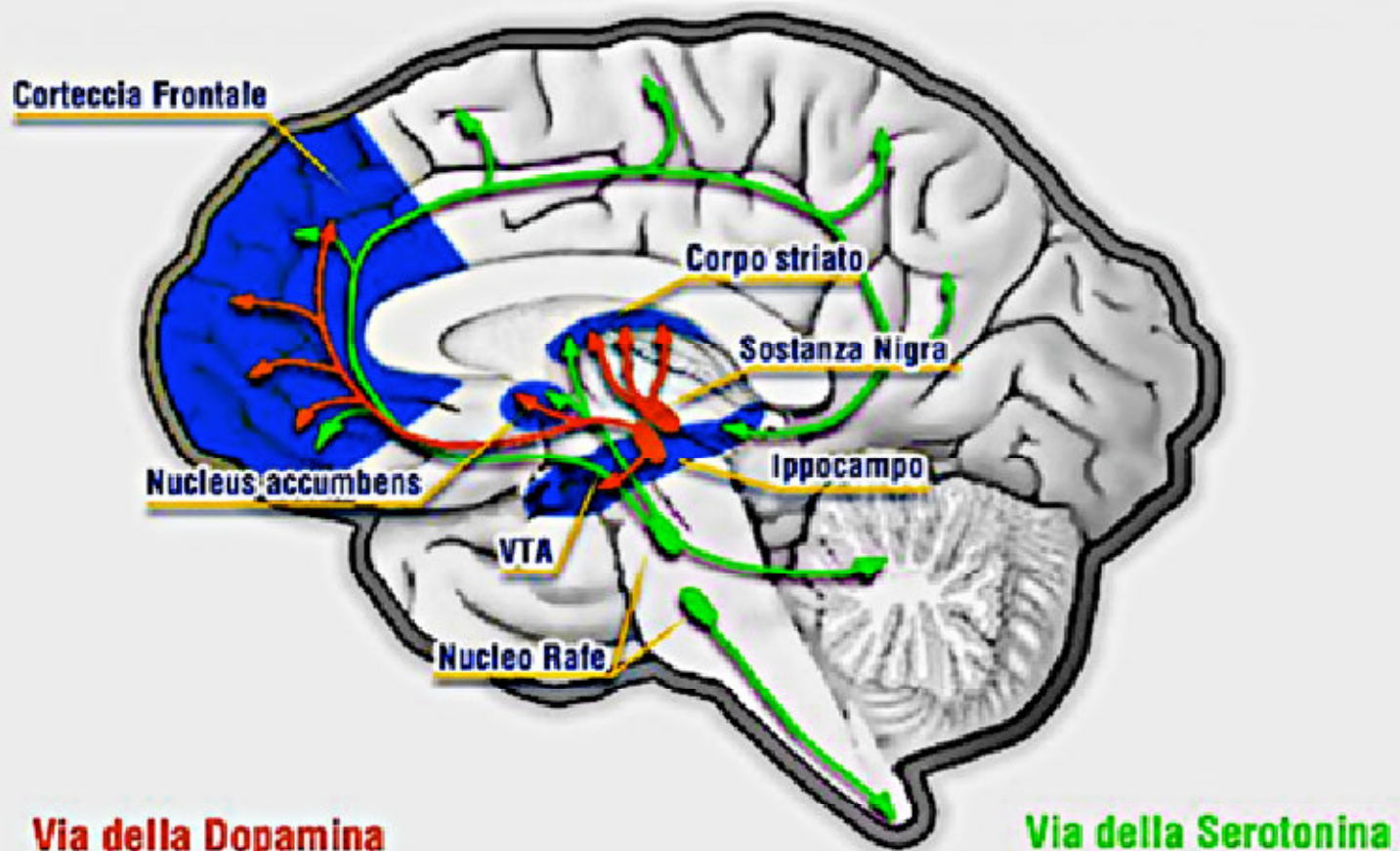
## G.A.P.



# Condizionamento Classico ( Pavlov )



# Ruolo della Corteccia Pre-frontale ( PFC )



## Funzioni:

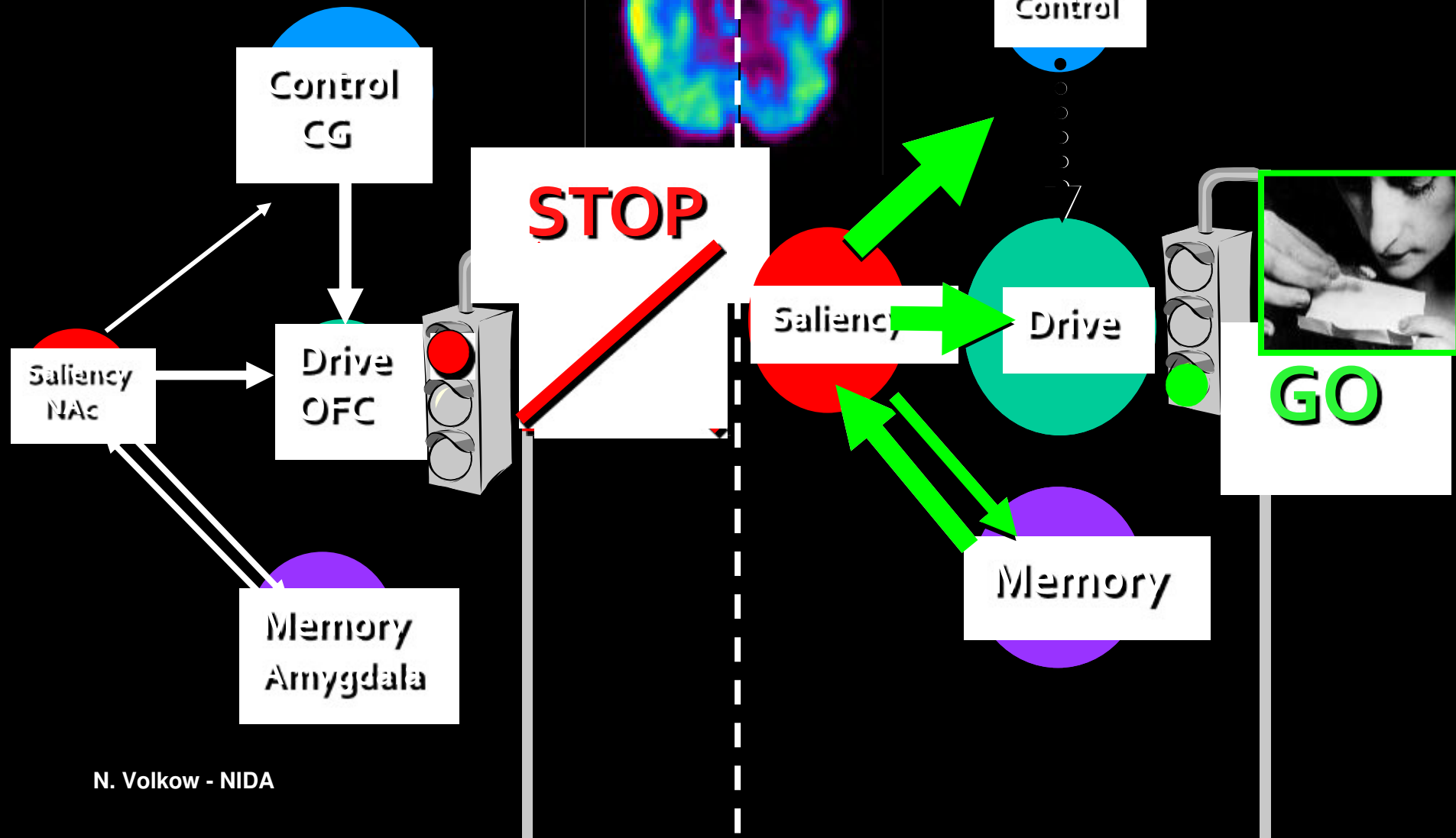
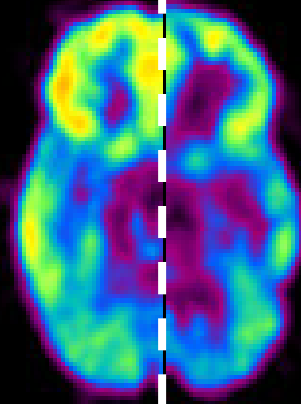
- Ricompensa (motivazione)
- Piacere, euforia
- Funzione motoria (messa a punto)
- Compulsione
- Perseverazione

## Funzioni:

- Umore
- Processi di memoria
- Sonno
- Cognizione
- Autocontrollo

# Cervello non dipendente

# Cervello dipendente



### 3) Fattori legati all'individuo





# Fattori di rischio



- 1) Familiarità/genetica
- 2) Legami di attaccamento
- 3) Comorbilità Psichiatrica ( depressione >, disturbi Bipolari, d'ansia, DUS , ecc. )
- 4) Grave disagio economico

## a) Familiarità

Il 20% dei soggetti con G.A.P. ha familiarità .

I giocatori problematici hanno una **probabilità** di evolvere verso il GAP **3 volte > se genitore con G.A.P.**  
**12 volte > se anche nonni con G.A.P. )**



# Genetica molecolare : correlazioni importanti con vari geni

Geni	Alterazioni neurobiologiche	Conseguenze
SLC6A4 Gene trasportatore 5-HT	Abbassamento attività serotoninergica	Comportamenti impulsivi e compulsivi
D2A1 – Allele Faq – A1 Gene recettore Dopamina D2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Alterazione sistema dopaminergico</li> <li>• Maggior presenza = Maggior gravità del GAP (Noble 2000)</li> </ul>	Comportamenti impulsivi e compulsivi
DRD4 Gene recettore dopamina	Alterazioni sistema dopaminergico (Ibanez 2003)	Comportamenti impulsivi e compulsivi
DRD1 Gene recettore dopamina D1	Alterazioni sistema dopaminergico (Ibanez 2003)	Comportamenti impulsivi e compulsivi
DRD2	Alterazioni sistema dopaminergico (Ibanez 2003)	Comportamenti impulsivi e compulsivi
DAT1 Gene trasportatore dopamina	Alterazioni sistema dopaminergico (Ibanez 2003)	Comportamenti impulsivi e compulsivi
TPM Gene triptofano	Alterazioni sistema dopaminergico (Ibanez 2003)	Comportamenti impulsivi e compulsivi
ADMA2C Gene recettore	Alterazioni sistema dopaminergico (Ibanez 2003)	Comportamenti impulsivi e compulsivi
NMDA1	Alterazioni sistema dopaminergico (Ibanez 2003)	Comportamenti impulsivi e compulsivi
PS1 Gene PS1	Alterazioni sistema dopaminergico (Ibanez 2003)	Comportamenti impulsivi e compulsivi



## **b) L'attaccamento sicuro**

La capacità di costruire legami significativi e di vivere le relazioni come dei luoghi sicuri si costruisce già nei primi mesi di vita attraverso la relazione con la madre .



## Un legame sicuro

**Una madre responsiva e sensibile ai bisogni del proprio bambino** , cioè in grado di intuire i bisogni del bambino ( es. i motivi per cui piange : fame , paura , bisogno di essere cambiato .... ) **costruirà un legame sicuro ed il bambino sarà tranquillo** ( sa che c'è un adulto che si prende cura dei suoi bisogni ) .



**Ciò permetterà al bambino, diventando più grande, di poter esplorare il mondo e allontanarsi anche dalla sua figura di attaccamento , perchè sa di poter tornare indietro, perchè ha una base sicura .**

# L'attaccamento insicuro ansioso-ambivalente

A volte però questo processo non funziona così bene e ciò accade quando **il genitore** non è rifiutante ma imprevedibile : **a volte c'è ed a volte non c'è** .



Ciò genera nel **bambino** l'idea che , quando avrà bisogno, **non sa se ci sarà qualcuno che si prenderà cura di lui** .





## La radice della pianta

Queste ferite che ci portiamo dentro condizionano anche successivamente la nostra lettura del mondo adulto .

Generalmente in base a come abbiamo imparato a costruire i legami, **andremo a sceglierci delle persone che ci richiamano qualcosa che già conosciamo .**





La paura di essere abbandonato inoltre porterà a **comportamenti finalizzati a non essere lasciati** :  
**gelosie patologiche , bisogno di controllo , ecc .**



## Self-medication

**Il Gioco d'Azzardo può** costituire un **tentativo di self-medication** del senso di mancanza e della sofferenza conseguenti a questi **bisogni affettivi insoddisfatti** ed alle conseguenti difficoltà nelle relazioni affettive .



## c) L'affermazione agonistica

Se l'infanzia è dominata dal Sistema dell'attaccamento, con la **maturazione sex** diviene **dominante il Sistema motivazionale agonistico**.

La produzione di **testosterone** determina infatti il piacere dell'agonismo, della **competizione** e il **bisogno di affermazione**, soprattutto nei Maschi.



- **Il dominante** ( chi vince ) è pervaso da **emozioni di trionfo, superiorità** , disprezzo, interesse esplorativo ( alta DA → area ipomaniacale ) ;
- **il subordinato** ( chi perde ) è pervaso da emozioni di **vergogna, tristezza, ansia, incapacità** ( deficit DA → area depressiva ) .



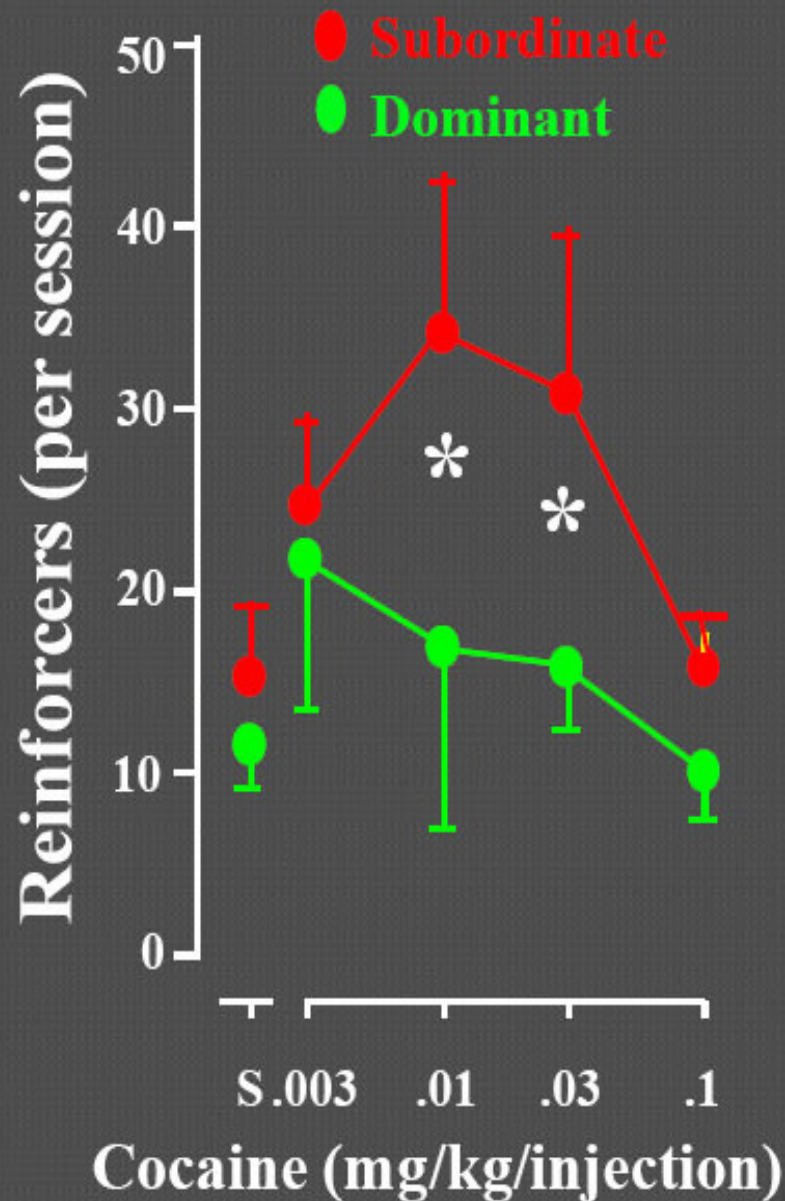
Lo stress del perdente è estremamente elevato e giocare d'azzardo può quindi essere utilizzato per appagare il desiderio di vittoria e ripristinare quella percezione di capacità sociale che il soggetto sente di aver perso e di non potere riacquisire attraverso il confronto agonistico .



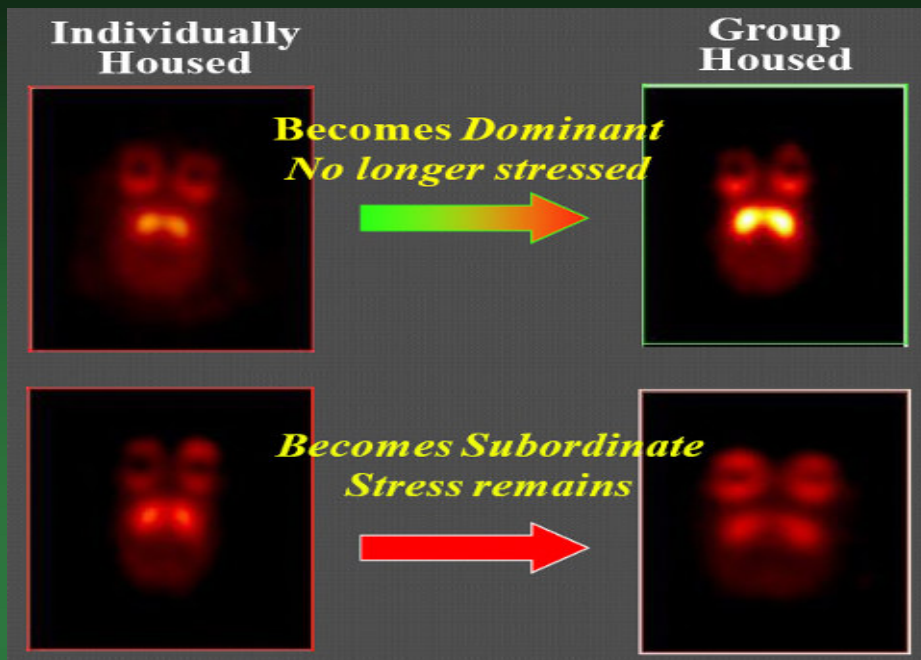
## Agonismo e scimmie Rhesus

Morgan ( 2002 ) ha preso delle scimmie Rhesus, le ha messe in isolamento per 1-1,5 anni , ed ha constatato che i recettori D2 della dopamina calavano, si rarefacevano, cioè diventavano tutti vulnerabili all'addiction .





Poi li ha suddivisi in 4 gruppi ed ha constatato che coloro che, continuavano ad assumere cocaina, erano i perdenti, i subordinati, mentre i vincenti non mostravano interesse a continuare l'assunzione.



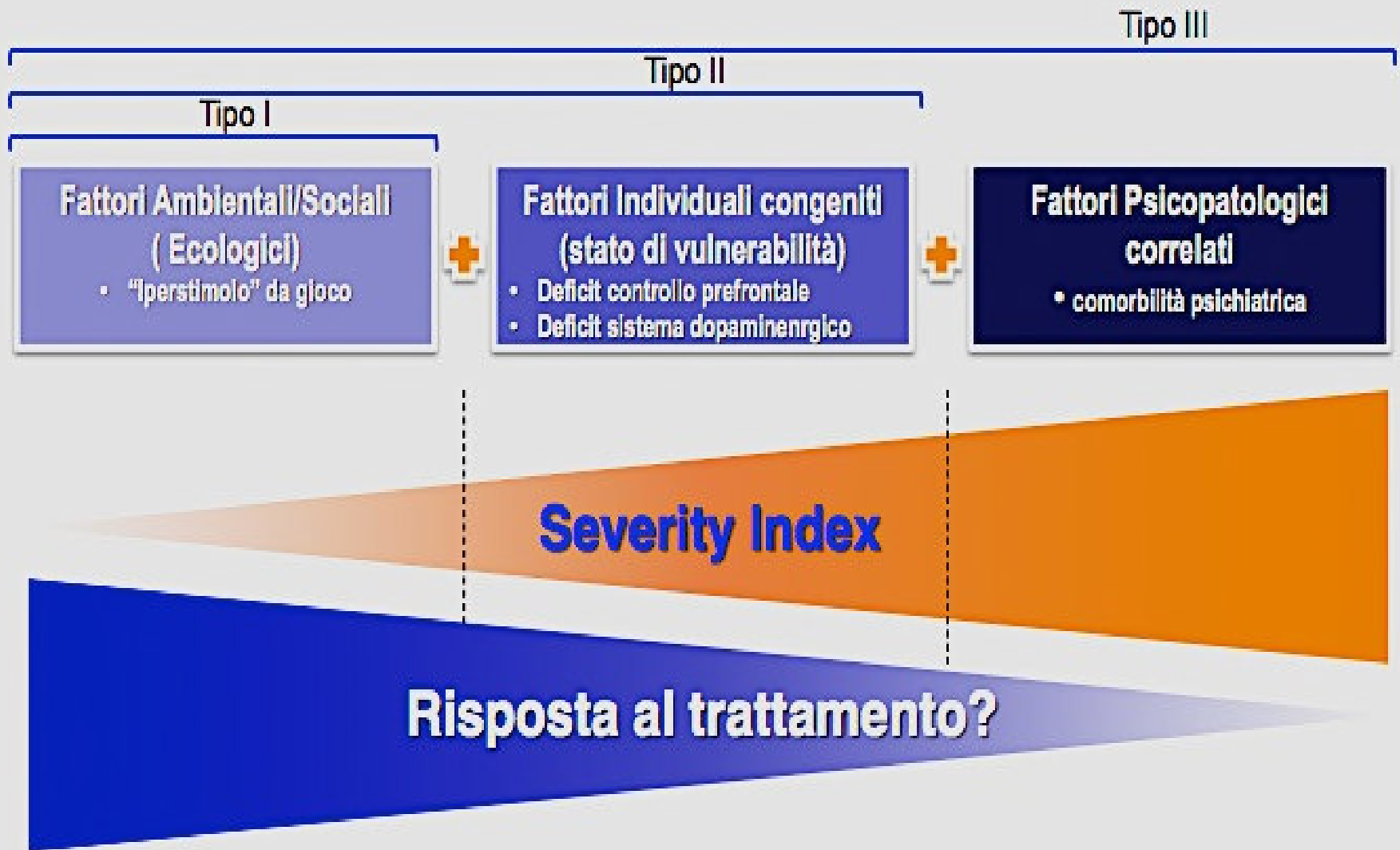
Inoltre nei subordinati i **recettori D2** erano rimasti allo stesso livello del “trauma” della separazione , mentre nei **dominanti** erano tornati a livelli analoghi a quelli precedenti l’isolamento .



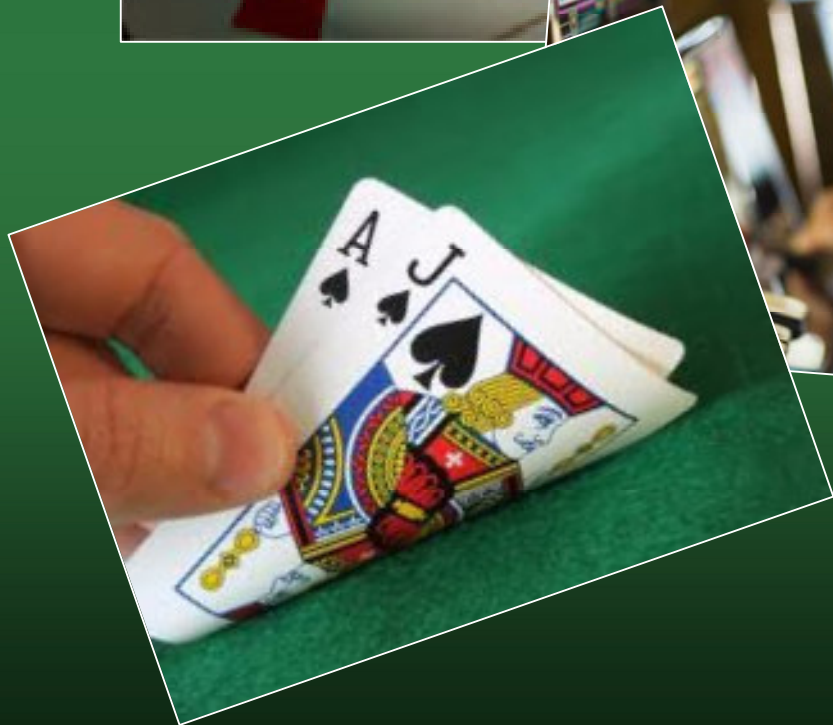
## c) Comorbidità psichiatrica

La presenza molto frequente nei giocatori patologici , di altri disturbi mentali ( disturbi d'ansia, dell'umore, altre dipendenze ) **concorre a peggiorare la prognosi .**

# Classificazione di Blaszczynski e Modello Patogenetico



**Quali Strategie per gli  
interventi di P.P. ?**





## Ruolo dei diversi fattori patogenetici

**Fattori culturali :** possono favorire le occasioni di contatto col gioco → anche per i soggetti vulnerabili

**Tipologia di gioco:** può favorire in misura maggiore o minore lo sviluppo dei meccanismi di condizionamento operante e classico ( slot, gratta e vinci )

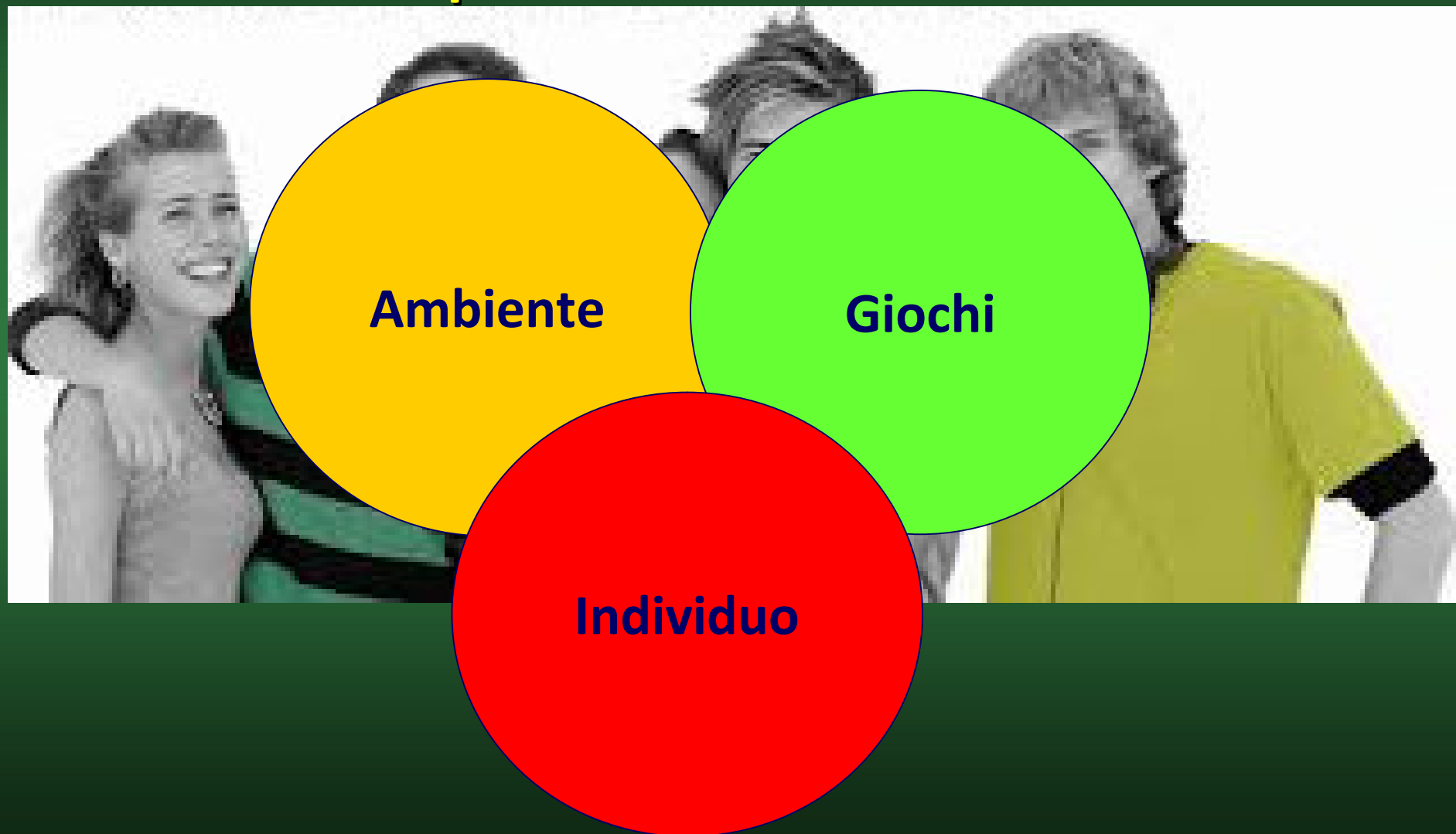
**Fattori individuali:** condizionano il grado di vulnerabilità del giocatore a sviluppare una dipendenza



# Target delle diverse strategie di prevenzione del GAP



# Target delle diverse strategie di prevenzione del GAP



## Target Ambiente



La PP Ambientale deve ridurre la presenza dei fattori di rischio nell'ambiente e cioè :

- ↓ offerta di gioco e sua capillare distribuzione
- regolamentare pubblicità ( vietare ingannevole)
- regolamentare accesso ai giochi
- adottare efficaci normative di controllo



## Target Giochi

**Ridurre giochi più dipendentogeni** caratterizzati da

- breve latenza tra giocata ed esito del gioco
- breve durata del gioco → alta frequenza giocate
- elementi ipnotico-suggestivi associati ( musica, luci )

**Slot e VLT** : 7% giocatori -56% somme raccolte



## Target Individuo : Tipologie P.P.

**Interventi rivolti a :**

**P. Universale:** popolazione generale “sana”

**P. Selettiva:** soggetti con vulnerabilità biol. o psicol.

(fam. DGA, ADHD, ev. evolutivi  
stressanti)

**P. Indicata:** soggetti con gioco problem ma non DGA



## P. Universale : Strumenti

- A) riduzione dei rischi** ( interventi di informazione sulle reali % vincita, sensibilizzaz. sui rischi, ... ) :
- incontri ,
  - spettacoli,
  - media
  - azioni educative, ecc.





## P. Universale : Strumenti

**B) sviluppo di fattori protettivi** (Life Skill ,  
Promozione protagonismo giovanile, interessi  
sportivi, cult..)



Auto-consapevolezza  
Gestione delle emozioni  
Gestione dello stress  
Senso critico  
Prendere decisioni

Problem Solving  
Creatività  
Comunicazione efficace  
Empatia  
Interaz. + con gli altri



## **P. Selettiva**

**A) Corretta gestione dei fattori di rischio ( deficit cognitivi, insuccessi scolastici, diffic. relazionali ....)**

- ✓ Sportelli di ascolto e orientamento
- ✓ Consulenza individuale e familiare .....

**B) Rafforzamento rete sociale e familiare ..**

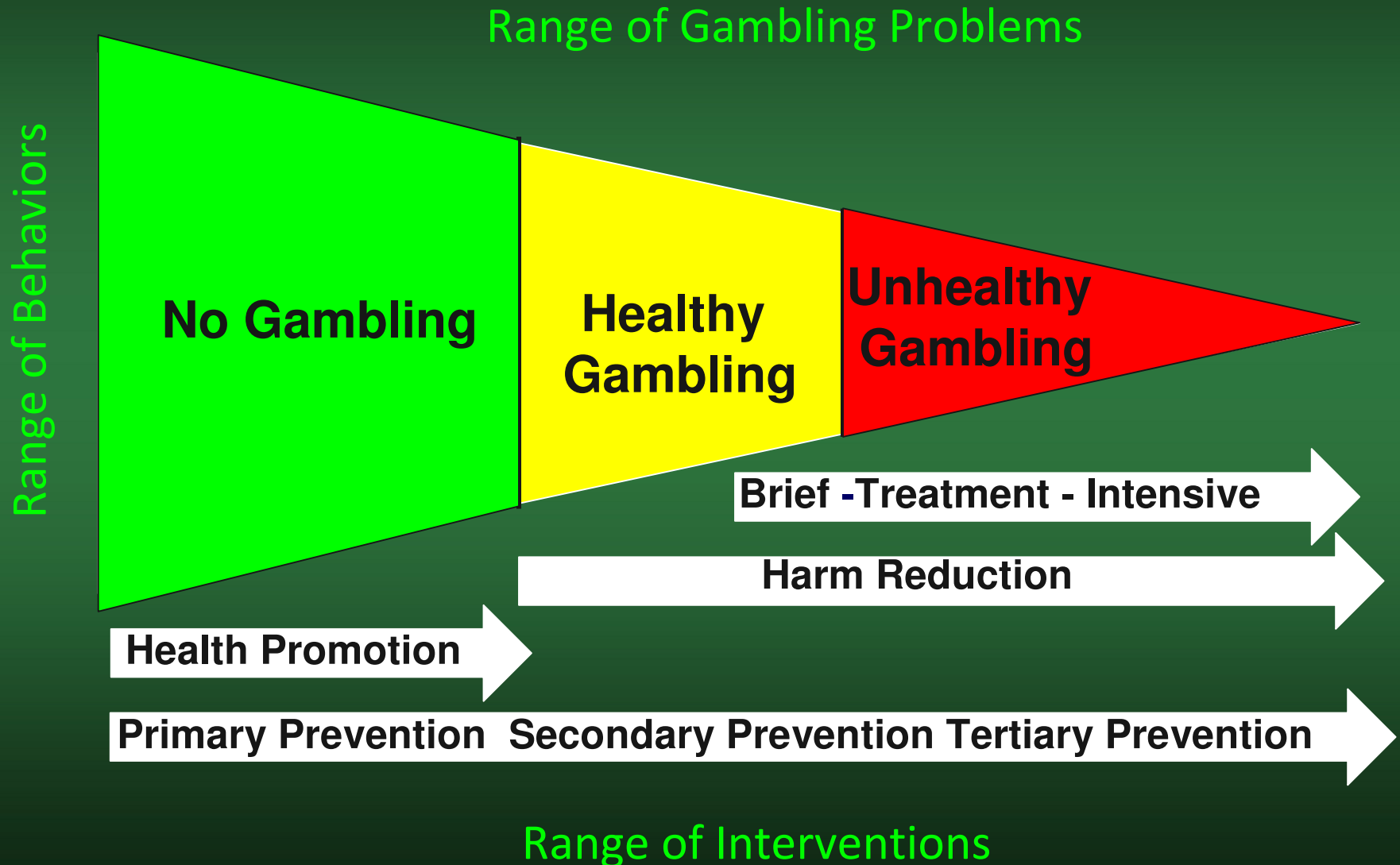


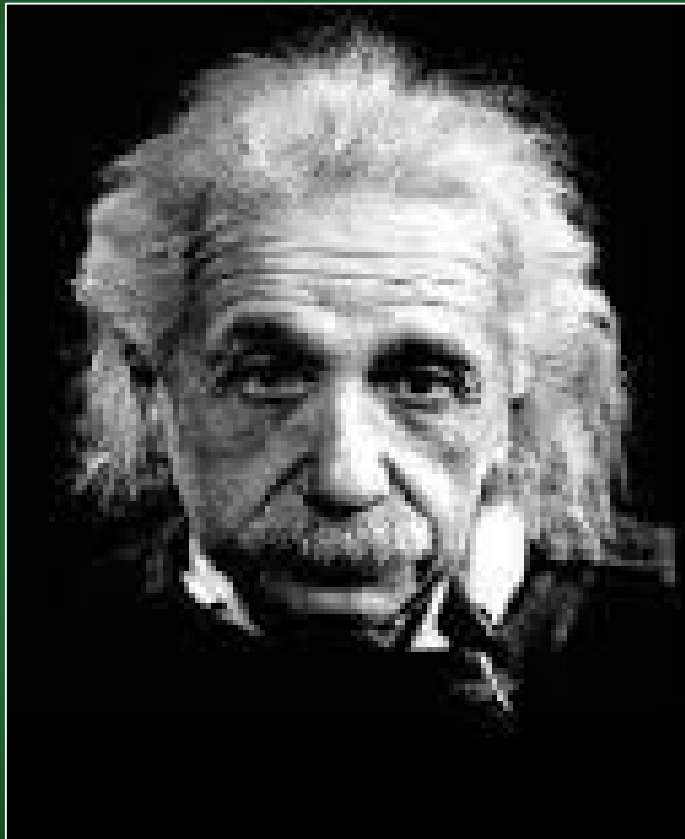
## **P. Indicata**

**Individuazione precoce e gestione del gioco problematico e dei disturbi e problemi associati:**

- **Formaz. MAP e operatori socio-sanitari**
- **counseling**
- **interventi psico-educativi individuali e di gruppo**
- **trattamento event. disturbi e problemi associati**

# Sintesi interventi di Salute Pubblica





La definizione di  
follia è insistere nel  
fare la stessa cosa...

**aspettandosi risultati  
differenti!**

*Albert Einstein*

**Grazie dell'attenzione  
!**



***Vincenzo Marino***

Docente di Psicologia Applicata  
dell'Università dell'Insubria